



REGOLAMENTO COPPA ITALIA

C.S.E.N. AIRSOFT



Versione 1.4

11/11/2018



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Sommario

1.1 Validità del documento.....	8
1.2 Storia del Documento.....	8
1.3 Ambito applicativo.....	8
1.4 Terminologia e acronimi	8
2.1 P.O.S. - Percorso Obbligato a Scenari	10
2.2 N.L.S. – Navigazione Libera a Scenari	10
3.1 Ammissibilità.....	11
3.2 Sicurezza e rispetto delle normative vigenti.....	11
3.2.1 Premessa.....	11
3.2.2 Permessi e segnalazioni	11
3.2.3 Rischi ambientali	12
3.2.4 Personale medico e di soccorso	12
3.2.5 Equipaggiamento, abbigliamento e protezioni personali	13
3.2.6 Invio della documentazione	13
3.3 Richieste.....	13
4.1 Ammissibilità Formale.....	13
4.2 Composizione della Squadra.....	14
4.2.1 Numero di Operatori in gioco.....	14
4.2.2 Riserve e sostituzioni.....	14
4.2.3 Identità degli Operatori.....	14
4.3 Modalità di iscrizione ai Gironi Regionali e alle singole Tappe.....	15
4.4 Dotazioni, equipaggiamento e protezioni.....	15
5.1 Struttura generale.....	16
5.1.1 Esclusione dell’Organizzazione dalla partecipazione concorrenziale all’evento.....	16
5.1.2 Punteggi delle Tappe per la Classifica dei Gironi Regionali.....	17
5.1.2.1 Punteggi per Squadre ritirate o squalificate.....	17
5.1.2.2 Penalità per Squadre iscritte e non presentatesi alla Tappa.....	18
5.1.2.3 Compensazione punteggio per Squadra/e non partecipanti dell’ASD Organizzatrice.....	18
5.2 Gironi Regionali.....	19
5.2.1 Ammissibilità.....	19
5.2.2 Tipologia di specialità.....	19



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

5.2.3 Campi.....	19
5.2.4 Numero di Tappe.....	19
5.2.5 Numero di Squadre e possibilità di ripetizione della Tappa in diverse date.....	19
5.2.6 Premi di Tappa.....	20
5.3 Finale Nazionale.....	21
5.3.1 Tipologia di specialità	21
5.3.2 Campo.....	21
5.3.3 Organizzazione.....	21
5.3.4 Numero di Squadre.....	21
5.3.5 Convocazione alla Finale	21
5.3.6 Rinuncia alla partecipazione	22
5.3.7 Premi per la Finale.....	22
6.1 Colpiti.....	22
6.1.1 Regole per colpire ed essere colpiti	23
6.1.2 Intervento degli Arbitri.....	24
6.1.3 Procedura e comportamento dei Colpiti.....	24
6.2 Fermo Gioco.....	26
6.2.1 Principi generali.....	26
6.2.2 Condizioni di chiamata.....	26
6.2.3 Modalità di chiamata (specialità POS).....	26
6.2.4 Modalità di chiamata (specialità NLS).....	27
6.2.5 Effetti.....	27
6.2.6 Ripresa del gioco.....	27
7.1 Durata della Tappa.....	27
7.2 Numero di OBJ.....	28
7.3 Durata dei singoli OBJ.....	28
7.4 Struttura / caratteristiche degli OBJ.....	28
7.5 Disposizione e comportamento del personale nell'OBJ.....	29
7.5.1 Contro-Interdizione.....	29
7.5.1.1 Comportamento della Contro-interdizione	30
7.5.2 Figuranti.....	30
7.5.2.1 Comportamento dei Figuranti	30



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

7.5.3 Responsabile di OBJ (RdO)	31
7.5.4 Arbitro	31
7.6 Dinamica e dettagli di svolgimento della Tappa.....	31
7.6.1 Nota iniziale	31
7.6.2 Orario di arrivo sul campo	32
7.6.2.1 Gestione dei ritardi e sanzioni	32
7.6.3 Arrivo sul campo, riconoscimento, preparazione.....	33
7.6.4 Test ASG.....	33
7.6.5 Assegnazione Arbitro, Timing ufficiale e sincronizzazione orologi.....	34
7.6.6 Inizio del circuito OBJ.....	34
7.6.7 Sull'OBJ – Zona GO.....	34
7.6.7.1 Rispetto della zona di attesa.....	34
7.6.7.2 Briefing Arbitro.....	34
7.6.7.3 Ready e richiesta di Luce Verde.....	35
7.6.8 Luce Verde! Inizio OBJ.....	35
7.6.9 Svolgimento OBJ.....	35
7.6.10 Termine dell'OBJ e conseguenze sui conteggi.....	36
7.6.11 Conteggi e verbale OBJ.....	36
7.6.12 Spostamento su prossimo OBJ / End Game.....	36
7.6.13 Conteggi finali per Squadra.....	37
7.6.14 Redazione Classifica Finale.....	37
7.6.15 Premiazione e terzo tempo (o viceversa.....)	37
7.6.16 Fine evento.....	37
Nota iniziale importante.....	37
8.1 Durata della Tappa.....	38
8.2 Numero di OBJ.....	38
8.3 Durata dei singoli OBJ.....	38
8.3.1 OBJ Fissi.....	38
8.3.2 OBJ Recon facoltativi.....	38
8.4 Struttura / caratteristiche degli OBJ.....	38
8.5 Disposizione e comportamento del personale nell'OBJ.....	39
8.5.1 Contro-Interdizione fissa su OBJ	39
8.5.1.1 Comportamento della Contro-interdizione fissa su OBJ.....	39



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

8.5.2 Pattuglie di Contro-Interdizione Mobile (PCM)	39
8.5.2.1 Ruolo e compito.....	39
8.5.2.2 Numero di Operatori e di Pattuglie.....	40
8.5.2.3 Responsabile Pattuglia Contro Mobile (RPCM).....	40
8.5.2.4 Dislocazione, movimento e limitazioni.....	40
8.5.2.5 regole di Ingaggio e di movimento durante l'Ingaggio.....	41
8.5.2.6 Comportamento della PCM.....	42
8.5.3 Figuranti.....	42
8.5.3.1 Comportamento dei Figuranti	42
8.5.4 Responsabile di Obiettivo (RdO)	42
8.5.5 Arbitro	42
8.6 Dinamica e dettagli di svolgimento della Tappa.....	43
8.6.1 Nota iniziale	43
8.6.2 Orario di arrivo sul campo	43
8.6.2.1 Gestione dei ritardi e sanzioni	43
8.6.3 Arrivo sul campo, riconoscimento, preparazione.....	44
8.6.4 Test ASG.....	44
8.6.5 Timing ufficiale e sincronizzazione orologi.....	44
8.6.6 Disposizione delle Squadre ai punti di Infiltrazione e attesa.....	44
8.6.7 Infiltrazione.....	45
8.6.8 Navigazione	45
8.6.9 Ingaggio di OBJ fissi – Zona di Stand-By e richiesta Luce Verde.....	46
8.6.9.1 Rispetto della zona di attesa.....	46
8.6.10 Luce Verde! Inizio OBJ.....	47
8.6.11 Svolgimento OBJ.....	47
8.6.12 Termine dell'OBJ e conseguenze sui conteggi.....	47
8.6.13 Conteggi e verbale OBJ.....	47
8.6.14 OBJ Recon.....	47
8.6.15 Ingaggi con PCM.....	48
8.6.16 Ingaggi con altre Squadre concorrenti.....	49
8.6.17 Esfiltrazione della Squadra.....	49
8.6.18 Fine Evento e conteggi.....	50
8.6.19 Redazione Classifica Finale.....	50
8.6.20 Premiazione e terzo tempo (o viceversa.....)	50



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

8.6.21 Fine evento.....	50
9.1 Punteggi Standard.....	50
9.2 Punteggi speciali/personalizzati.....	51
10.1 Situazioni e Sanzioni previste.....	53
10.1.1 Situazioni e Sanzioni non critiche.....	53
10.1.2 Situazioni e Sanzioni critiche.....	58
10.2 Situazioni Regolate dal Book della Tappa.....	61
10.3 Situazioni e Sanzioni non espressamente previste.....	61
11.1 Descrizione e utilizzo.....	62
11.2 Per l'Organizzazione	62
11.3 Per le Squadre concorrenti.....	65

1 PARTE GENERALE

1.1 Validità del documento

Questo documento annulla e **sostituisce integralmente qualsiasi versione precedente del documento stesso.**

1.2 Storia del Documento

Versione	Autore	Modifiche apportate	Data Modifica
0.1	Fabio Paulotto	Creazione Bozza	15/09/2015
1.0	Fabio Paulotto	Versione finale in approvazione	28/01/2016
1.1	Fabio Paulotto	Versione finale in approvazione	28/01/2016
1.2	Fabio Paulotto	Aggiunta capitolo sicurezza	27/03/2016
1.3	De Lazzari Ruggero	Modifica punteggio squadra organizzatrice di tappa	15/11/2016

1.3 Ambito applicativo

Il presente Regolamento è depositato presso C.S.E.N. Softair Nazionale, ed è lo strumento ufficiale che regola il circuito della Coppa Italia C.S.E.N. Softair.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Questo regolamento può essere utilizzato anche per singoli eventi/tornei al di fuori della Coppa Italia, qualora si voglia l'approvazione come Evento Ufficiale da parte di C.S.E.N. Softair.

Il presente Regolamento è vincolante per gli Organizzatori degli eventi ed il loro personale impiegato in gioco (Contro, figuranti), per gli Arbitri e per i partecipanti agli eventi stessi, che devono attenersi alle sue disposizioni.

1.4 Terminologia e acronimi

Qui di seguito si elencano le abbreviazioni (acronimi/termini) che saranno usate per brevità nel documento, a fronte dei termini completi.

Termine/Acronimo	Termine completo / significato
CSEN	C.S.E.N. Settore Softair Nazionale
CTA	Commissione Tecnica Arbitrale
Arbitro	Arbitro Nazionale C.S.E.N. Settore Softair
DN	Direzione (o Direttivo) Nazionale
CR	Comitato Regionale
Evento, Gara, Torneo, Tappa	I termini sono sinonimi della singola giocata valida per il Campionato Nazionale
POS	Percorso Obbligato a Scenari
NLS	Navigazione Libera a Scenari
CICS	Coppa Italia CSEN Softair
GR	Gironi Regionali (che costituiscono le qualificazioni per la finale di Coppa Italia)
CGR	Classifica del Girone Regionale
DE	Direzione Evento – Il personale dell'Organizzazione addetto al monitoraggio e governo dell'evento.
Organizzazione / Organizzatori	L'ASD (o le ASD) che organizzano e che sono responsabili di un evento di GR o Finale del CICS
OBJ	Obiettivo, ma inteso come insieme di "luogo fisico" delimitante l'area di gioco specifica e di "scopo" generale da raggiungere
Squadra, Team	La singola Squadra di una ASD iscritta e partecipante al Campionato



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

TL	Team Leader, il Responsabile della Squadra partecipante
ASD	Associazione Sportiva Dilettantistica
RdO	Responsabile Di OBJ
Contro	Abbreviazione per “contro-interdizione”, ossia i “nemici” delle Squadre di interdizione (attacco) concorrenti nell’evento
PCM	Pattuglia di Contro-Interdizione Mobile
RPCM	Responsabile di Pattuglia di Contro-Interdizione Mobile
Figurante	Persona dell’Organizzazione che ricopre, sugli OBJ, un ruolo recitativo ai fini della trama e solitamente “non combattente”, anche se vi possono essere eccezioni

2 Tipologie di gioco ammesse

Sono ammesse due tipologie di gioco: POS e NLS (vedi sotto).

E’ ammissibile che in un singolo GR possano esservi anche solo Tappe di una o dell’altra tipologia, anche se è preferibile che siano entrambe presenti in modo quanto più possibile bilanciato, per dare maggiore varietà al gioco e maggiore possibilità di espressione tecnica da parte dei partecipanti.

2.1 P.O.S. - Percorso Obbligato a Scenari

Sinteticamente, è definito POS il torneo nel quale ogni Squadra debba svolgere lo stesso percorso sequenziale, predefinito e obbligato, costituito da più OBJ a tempo, tra i quali non vi siano ingaggi o possibilità di navigazione arbitraria. Ogni squadra partecipante avrà perciò un orario di partenza definito, e le partenze saranno scaglionate in modo tale che non si verifichino sovrapposizioni di squadre o attese inutili su ciascun OBJ.

2.2 N.L.S. – Navigazione Libera a Scenari

Sinteticamente, è definito NLS il torneo nel quale vi siano degli OBJ “fissi” che degli OBJ facoltativi e anche “non combat”, che le squadre possono affrontare in sequenza libera, scegliendo sia la sequenza stessa che le modalità e direzione di avvicinamento e ingaggio/svolgimento, previa richiesta e concessione della “luce verde” da parte della DE sugli OBJ fissi, e che tra un obiettivo e l’altro preveda la possibilità di ingaggi con pattuglie di Contro. Le squadre in gioco iniziano perciò contemporaneamente o sfalsate a gruppi, da uno o più punti di infiltrazione nel campo di gioco, avendo eventualmente solo il primo OBJ fisso indicato come obbligatorio dall’Organizzazione per evitare “sovrapposizioni” iniziali sullo stesso OBJ.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

3 Organizzatori

3.1 Ammissibilità

Possono organizzare Tappe valide per i GR o per la Finale della CICS tutte le ASD di Softair regolarmente affiliate a CSEN nell'anno sportivo in corso, sull'intero territorio italiano.

3.2 Sicurezza e rispetto delle normative vigenti

3.2.1 Premessa

L'ASD Organizzatrice deve porre sempre al primo posto la sicurezza dei partecipanti, sia dal punto di vista di gioco, sia ambientale.

E' oggettivamente impossibile elencare tutte le condizioni da porre in essere, o le situazioni da evitare, per le quali debbono essere applicati i normali criteri di buon senso nella valutazione del rischio; così come sarebbe inappropriato dare indicazioni puntuali sui requisiti di sicurezza imposti dalla legge (come il numero di ambulanze necessarie, con quanti operatori, eventuale necessità di operatori dei VVFF, ecc.), fortemente variabili non solo in base al numero di partecipanti e all'orografia del campo di gioco, ma anche in base alla legislazione locale (comunale, regionale o di enti parco e simili) che potrebbe richiedere requisiti aggiuntivi rispetto alla legislazione nazionale.

Daremo quindi, qui di seguito, indicazioni di massima sugli aspetti da considerare.

La CTA del CR CSEN di competenza territoriale **è a disposizione delle ASD per coadiuvarle in questo processo di valutazione del rischio durante la compilazione della necessaria documentazione, e nella fase di adempimento degli obblighi scaturiti.**

3.2.2 Permessi e segnalazioni

L'ASD Organizzatrice dovrà essere in possesso dei permessi (es. proprietari dei terreni/aree e/o degli enti gestori) per lo svolgimento dell'evento nella località indicata.

L'ASD Organizzatrice dovrà procedere alla segnalazione dello svolgimento dell'evento agli organi di sicurezza competenti territorialmente (PS/CC, Polizia Locale, Forestale, ecc.).

In caso di area aperta al pubblico (es. parchi, boschi, aree urbane pubbliche, ecc.) si dovrà provvedere a segnalare con opportuni cartelli che è in corso di svolgimento un evento sportivo di Softair autorizzato. Tali cartelli dovranno essere posti almeno sulle principali vie di accesso e dovranno riportare il divieto di attraversamento dell'area con l'indicazione che le forze dell'ordine sono a conoscenza dell'evento stesso;



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

3.2.3 Rischi ambientali

L'ASD Organizzatrice dovrà evitare di includere nelle zone di gioco quelle parti che comportino un rischio idro-geologico o altro tipo di rischio oggettivo ambientale; ad esempio (ma non limitato a) edifici pericolanti, corsi d'acqua a rischio di piena, crinali ripidi o a rischio di valanga o smottamento, ecc.. Nel caso non sia possibile escluderle, esse dovranno essere opportunamente segnalate e/o delimitate con appositi cartelli e/o bandelle segnaletiche, come dettagliato in seguito, per evitare che i partecipanti possano attraversarle.

L'ASD Organizzatrice dovrà rendere noto in anticipo a tutti i partecipanti (giocatori, arbitri, personale dell'Organizzazione e DE, figuranti, Contro, ecc.) le limitazioni ed eventuali rischi di qualsiasi natura sul campo di gioco.

3.2.4 Personale medico e di soccorso

Per determinare il tipo/numero dei mezzi di soccorso e di operatori necessari, l'Organizzazione dovrà procedere alla compilazione del "MOD 113" (*MOD 113 Valutazione rischio - Algoritmo Maurer come da All. 1 della D.G.R. n. 2453/2014*), disponibile sul sito AREU, e del "MOD 111" (*MOD 111 Segnalazione Eventi / Manifestazioni - Rif. D.G.R. n. 2453 del 7 ottobre 2014*), che dovranno essere inviati all'ente che fornirà la presenza dei mezzi e del personale di soccorso (es. Croce Verde o simili), e che provvederà alla ritrasmissione dei moduli ad AREU e al 118 per la notifica dell'evento.

In caso sia entrata in vigore la legge che obbliga le ASD ad essere dotate di un proprio dispositivo DAE e di personale formato e certificato al suo utilizzo, essi dovranno essere presenti sul campo come richiesto dalla legge, indipendentemente dal fatto che siano già presenti anche sui mezzi di soccorso.

Nota bene:

- a) Nel caso in cui, durante l'evento, l'ambulanza (o le ambulanze) e/o i soccorritori si allontanino dal campo (es. per portare un infortunato in ospedale), **l'evento dovrà essere sospeso** fino alla loro sostituzione o al loro rientro: ossia, **in qualunque momento sul campo deve sempre essere disponibile il numero di ambulanze e di operatori richiesti dal piano, in base al grado di rischio emerso dal modulo di valutazione.**
- b) Si deve **segnalare sempre all'ente che fornirà i soccorritori che essi dovranno sempre indossare occhiali di protezione durante tutto l'evento.** Anche se saranno posizionati in una zona "no combat", quest'ultima sarà comunque vicina alle zone di gioco, e in ogni caso qualche "pallino" potrebbe essere sparato per errore, quindi come tutto il resto del personale dovranno avere sempre tale protezione.
Si consiglia all'ASD Organizzatrice di preparare degli occhiali balistici da fornire ai soccorritori, in quanto quelli eventualmente portati dai soccorritori stessi potrebbero non essere idonei.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

3.2.5 Equipaggiamento, abbigliamento e protezioni personali

L'ASD Organizzatrice dovrà assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano un idoneo equipaggiamento, abbigliamento e tutte le protezioni personali richieste obbligatoriamente per lo svolgimento della pratica del Softair, così come indicato nel Codice Etico, nel Regolamento Tecnico del Softair, negli Statuti delle ASD e infine nel Book specifico dell'evento stesso.

3.2.6 Invio della documentazione

Tutta la documentazione sopra indicata dovrà essere inviata in copia alla CTA del CR CSEN di competenza, assieme al resto della documentazione di gara, per la valutazione e validazione.

La mancata trasmissione di questa documentazione sarà motivo di rifiuto della richiesta di organizzazione della Tappa.

3.3 Richieste

La richiesta di organizzazione di una o più Tappe dei GR deve pervenire al CR di competenza regionale con un preavviso di almeno 2 mesi di anticipo rispetto la prima data prevista di svolgimento gara.

Unitamente alla richiesta, l'Organizzatore deve allegare tutte le specifiche riguardanti l'organizzazione delle tappe stesse, unitamente al Book di gara standard (su modello fornito da CSEN) e a tutte le informazioni e documentazione necessaria al CR per valutarne la consistenza e aderenza ai requisiti richiesti.

Il CR provvederà a confermare la richiesta e a inserirla nel Calendario Ufficiale, oppure a negarla fornendo le motivazioni e dando le informazioni necessarie all'Organizzatore per poter provvedere a modificare quanto non conforme per poter poi risottomettere la richiesta.

4 Partecipanti

4.1 Ammissibilità Formale

La partecipazione alla CICS è riservata alle ASD affiliate CSEN, ma le **singole tappe** sono considerate **"Open"**, e quindi sono ammesse all'iscrizione a una o più Tappe sia ASD affiliate CSEN, sia ASD affiliate ad altre Federazioni/Enti di Promozione Sportiva. **Le ASD non affiliate CSEN ovviamente concorrono normalmente alla classifica di ogni singola Tappa, ma non saranno incluse nella Classifica del GR ai fini della qualificazione alla Finale della CICS**, riservato appunto alle ASD CSEN.

Nota: in caso di esuberanza di richieste di partecipazione ad una Tappa rispetto ai posti disponibili, e nel caso non fosse possibile disputare la Tappa stessa in più "repliche" per permettere la partecipazione di tutti



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

i richiedenti, la precedenza sarà sempre data alle affiliate CSEN, e in ordine temporale di adesione alla Tappa stessa.

Condizione *sine qua non* per l'iscrizione a una o più Tappe della CICS è la forma sociale di **ASD regolarmente costituita e dotata di Assicurazione RC per i propri Soci.**

Non sono ammessi "gruppi" non costituiti in regolare ASD, né singoli Operatori "ospiti" (ossia non regolarmente tesserati) alle ASD iscritte.

Al GR possono anche partecipare più Squadre della stessa ASD, che dovranno essere iscritte differenziandole con un suffisso per non creare equivoci (ad esempio, due Squadre dell'ASD MAGNUM potranno iscriversi come "ASD MAGNUM ALFA" e "ASD MAGNUM BRAVO").

4.2 Composizione della Squadra

4.2.1 Numero di Operatori in gioco

Ogni Squadra deve essere costituita di norma da 8 Operatori. Eccezionalmente, a discrezione dell'Organizzazione, potranno essere ammesse anche Squadre con un minimo di 5 Operatori, ma tali Squadre non avranno diritto ad alcun vantaggio "a tavolino". Non saranno però neanche penalizzate in alcun modo, partendo già svantaggiate, visto che gli OBJ e la resistenza stessa delle Contro sono "tarati" per essere affrontati da 8 Operatori e come tali opereranno anche contro Squadre "ridotte".

Sotto i 5 Operatori, la Squadra non potrà prendere parte alla Tappa alla quale era iscritta, senza aver diritto ad alcun rimborso di quanto già versato.

4.2.2 Riserve e sostituzioni

Ogni Squadra può avere facoltativamente da 1 a massimo 5 Operatori di Riserva, che potranno essere utilizzati per sostituire i propri compagni "titolari" in Squadra prima dell'inizio della Tappa. A Tappa incominciata, non sarà più possibile effettuare sostituzioni, neanche in caso di infortunio/malore o necessità di abbandono per altri motivi di un Operatore, durante la Tappa stessa; la Squadra dovrà continuare con gli Operatori rimastigli.

4.2.3 Identità degli Operatori

Ogni Operatore iscritto a ciascuna Tappa deve obbligatoriamente essere regolarmente tesserato con la stessa ASD con la quale si presenta (non sono possibili Squadre "miste" con operatori di diverse ASD).

Gli Operatori di una Squadra possono anche cambiare da una Tappa all'altra, sempre restando nel limite sopra indicato (ossia devono essere della stessa ASD).



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Non oltre i 15 giorni dalla data di svolgimento della Tappa, ogni ASD dovrà comunicare all'Organizzazione i dati degli Operatori partecipanti (effettivi e riserve). Alla Tappa potranno perciò partecipare 8 Operatori tra i massimo 13 indicati per la Tappa stessa, ma non potranno partecipare Operatori non comunicati nei termini sopra indicati.

Nel caso una ASD abbia 2 o più Squadre iscritte alla stessa Tappa, potrà anche "mescolare", in caso di necessità, gli Operatori comunicati per le diverse Squadre, ma senza attingere ad altri Operatori non comunicati.

La lista degli Operatori (effettivi e riserve) di ogni Squadra potrà essere variata dall'ASD dandone comunicazione all'Organizzazione, ma sempre entro il limite dei 15 giorni dallo svolgimento della Tappa. Oltre tale limite non sarà più possibile apportare modifiche.

Per ciascun Operatore iscritto dovrà essere comunicato all'Organizzazione, nella documentazione di richiesta di iscrizione della Squadra:

³⁵/₁₇ nome e cognome

³⁵/₁₇ fotocopia (o almeno il numero) della Carta di Identità

³⁵/₁₇ fotocopia (o almeno il numero) della Tessera Associativa CSEN o dell'ASD di appartenenza, in questo caso ma recante chiara indicazione dell'Ente/Federazione di affiliazione.

Gli Operatori **sono tenuti ad avere con sé durante tutta la Tappa un documento di identità e la propria Tessera Associativa** CSEN o dell'ASD di appartenenza.

In qualsiasi momento, durante una Tappa, gli Arbitri avranno facoltà di richiedere ad ogni Operatore di mostrare documento personale e Tessera. In caso ne fosse ossia sprovvisto, dovrà inviarne copia all'Organizzazione entro le 48 ore successive l'evento.

Se non provvederà in tale termine, la sua Squadra subirà -10 Punti di penalizzazione nella CR.

4.3 Modalità di iscrizione ai Gironi Regionali e alle singole Tappe

Per le modalità di iscrizione ai Gironi Regionali e alle singole Tappe, e le relative limitazioni ed esclusioni, si faccia riferimento al relativo Regolamento, redatto di anno in anno da CSEN in base alle esigenze e disponibilità delle ASD organizzatrici aderenti.

4.4 Dotazioni, equipaggiamento e protezioni

Le dotazioni e gli equipaggiamenti delle Squadre e dei singoli Operatori sono indicate nell'apposita sezione dei Book di gara, nei quali oltre a dotazioni "standard" potranno essere richieste anche dotazioni speciali e/o autoprodotte dai partecipanti.

Per quanto non specificato dal Book, e in particolar modo per quanto riguarda le dotazioni di sicurezza (vestiario, equipaggiamento e protezioni obbligatorie e consigliate) ogni Squadra/Operatore dovrà basarsi su quanto richiesto/imposto dal Codice Etico CSEN e dal Regolamento del Softair di CSEN.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

5 Struttura della Coppa Italia CSEN Softair

5.1 Struttura generale

La CICS è costituita da Gironi Regionali di qualificazione (GR), e da una Finale Nazionale.

Ogni GR ha una propria Classifica di Girone Regionale (CGR); le migliori Squadre di ogni GR – le vincitrici di ogni GR e a seguire le altre, secondo le modalità più avanti descritte - avranno diritto ad accedere alla Finale Nazionale, che si svolgerà su un'unica Tappa.

Indipendentemente dal suo Punteggio nella CGR, un'ASD **dovrà aver disputato almeno 2 Tappe di GR per essere eventualmente ammessa alle Finali Nazionali.**

Ogni Tappa dei GR e la Finale Nazionale saranno disputati con qualsiasi condizione atmosferica. Gli Organizzatori e l'Arbitro (ovvero il responsabile del Collegio Arbitrale), di comune accordo o in ogni caso su parere ultimo e insindacabile dell'Arbitro, si riservano il diritto di interrompere una gara, ovvero di annullarla preventivamente, qualora ritengano non sussistere le minime condizioni per lo svolgimento in sicurezza di tutte le attività sul campo di gara. In tal caso tutto quanto interrotto o non disputato per tale particolare circostanza, sarà disputato in una nuova data comunicata dall'Organizzazione almeno 15 giorni prima dell'evento stesso.

5.1.1 Esclusione dell'Organizzazione dalla partecipazione concorrenziale all'evento

Per garantire l'imparzialità di comportamento da parte della DE e delle Contro (fisse su OBJ e/o mobili), ad una singola Tappa della CICS non potrà partecipare alcuna Squadra di ASD (potrebbero essere anche più di una) che siano coinvolte/parte nell'Organizzazione della Tappa stessa. Vedere il paragrafo successivo per l'attribuzione di punti "a tavolino" in compensazione di tale divieto.

Di preferenza, per garantire la massima imparzialità possibile, le ASD Organizzatrici dovranno impiegare come personale "operativo" e "combattente" (DE, Contro, Figuranti) Operatori che NON partecipino attivamente in Squadre durante i GR, impiegandoli eventualmente per compiti come la logistica, l'accoglienza, i test ASG, la sicurezza di perimetro e via discorrendo. Se necessario, per carenza di personale, far partecipare come personale operativo tali Operatori, l'Organizzazione dovrà farsi garante di un loro comportamento imparziale e consono al ruolo svolto.

Per gli stessi motivi di garanzia di imparzialità, in una Tappa non potranno essere impiegati Arbitri che appartengano ad una delle ASD partecipanti come concorrenti alla Tappa stessa.

5.1.2 Punteggi delle Tappe per la Classifica dei Gironi Regionali

In ogni Tappa, l'attribuzione dei Punti validi per la CGR alle sole ASD aventi diritto di partecipazione alla CICS (ossia affiliate CSEN) segue l'ordine di Punteggio e quindi di posizione nella Classifica Finale, secondo il seguente schema ufficiale:



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Pos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15...
															>
Punti	25	20	16	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Ai fini di non avere ex-aequo tra le Squadre partecipanti (univocità di posizione finale), nel redigere la Classifica Finale della Tappa, si seguiranno le seguenti regole:

- 1) A parità di Punti Torneo, avrà priorità di posizione la Squadra con il maggior numero complessivo di OBJ (principali, secondari e/o facoltativi) conquistati (portati a termine positivamente);
- 2) A parità di Punti Torneo e di numero di OBJ conquistati, avrà priorità di posizione la Squadra con il maggior numero di Colpiti al suo attivo;
- 3) A parità di Punti Torneo, di numero di OBJ conquistati e di Colpiti al suo attivo, avrà priorità di posizione la Squadra con il minor numero di propri Operatori Colpiti;
- 4) A parità di tutti i parametri sopra elencati, avrà priorità di posizione la Squadra che avrà la media temporale più bassa per il completamento (positivamente o meno) degli Obiettivi (somma di tutti i tempi singoli di completamento OBJ / numero di OBJ completati).

Nota: Vedere anche il paragrafo precedente per l'attribuzione "a tavolino" di punteggi compensativi per le ASD Organizzatrici di Tappa che abbiano una o più Squadre iscritte alla CICS.

5.1.2.1 Punteggi per Squadre ritirate o squalificate

Qualsiasi Squadra squalificata dall'Arbitro o che abbandoni il torneo prima del termine dello stesso è da considerarsi "non qualificata", e come tale non otterrà alcun punto (**punteggio zero**) sia ai fini della Classifica di Tappa sia per l'attribuzione di Punti per la CGR.

A totale e insindacabile discrezione dell'Arbitro, in caso di abbandono e qualora i motivi dell'abbandono siano da esso reputati di giustificata e provata forza maggiore, la Squadra potrà essere inserita comunque in Classifica di Tappa (con conseguente attribuzione dei Punti per la CGR) in base al punteggio ottenuto sino al momento dell'abbandono.

5.1.2.2 Penalità per Squadre iscritte e non presentatesi alla Tappa

Qualsiasi Squadra iscritta a una Tappa e che non si presenti alla stessa avrà una penalità di -10 Punti sul suo punteggio nella CGR.

5.1.2.3 Compensazione punteggio per Squadra/e non partecipanti dell'ASD Organizzatrice

Allo scopo di compensare la mancata attribuzione di punti all'ASD Organizzatrice di Tappa (od alle ASD, se più di una) che abbia/abbiano una o più Squadre iscritte al GR, che non possono partecipare alla tappa medesima per quanto sopra descritto, la classifica del Girone verrà stilata per tutte le asd partecipanti facendo la media tra i punti totali realizzati diviso il numero di tappa giocate, ad esempio :



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

ASD	1° TAPPA PUNTI	2° TAPPA PUNTI	3° TAPPA PUNTI	TAPPE GIOCATE	MEDIA PUNTI
LUPETTI	24	18	16	3	19,33
VOLPINI	24	18	X	2	21

Alla fine di ogni Tappa, ad ogni Squadra partecipante sarà richiesto di compilare un breve questionario (modello “Scheda di Valutazione Torneo” fornito da CSEN) con domande di valutazione della Tappa stessa (es. qualità della logistica – ricezione, servizi, ristoro, ecc.- comportamento della Contro, livello di “divertimento”, originalità degli OBJ, ecc.), chiedendo per ciascun “parametro” una valutazione da 1 (scadente) a 5 (ottimo).

I punteggi ottenuti daranno luogo ad una “ Classifica organizzatori “ ed a fine girone la/le ASD organizzatrice/i riceveranno un Premio per la migliore organizzazione di tappa.

5.2 Gironi Regionali

5.2.1 Ammissibilità

Ogni CR CSEN può organizzare il proprio GR.

I CR dovranno coordinarsi con CSEN Nazionale e con le ASD Organizzatrici delle singole Tappe per calendarizzarle in modo tale da poterle concludere in tempo utile per permettere agli aventi diritto di poter partecipare alla Finale Nazionale.

Il GR dovrà avere l’approvazione di CSEN a livello di organizzazione generale e di singole Tappe per poter essere definito “ufficiale” e quindi facente parte della CICS.

5.2.2 Tipologia di specialità

Ogni Tappa potrà essere una gara di specialità POS o NLS, organizzata secondo le regole espresse in questo stesso documento, a discrezione degli organizzatori. Non sono previste altre specialità di gioco.

5.2.3 Campi

Il campo di gioco, per ciascuna Tappa potrà essere di qualsiasi tipologia (solo boschivo, solo urbano o misto), compatibilmente con la tipologia di specialità scelta per la Tappa.

5.2.4 Numero di Tappe

Il Girone Regionale dovrà avere un numero dispari di Tappe, **con un minimo di 3**: sotto tale numero, non sarà possibile considerarlo facente parte della CICS.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

5.2.5 Numero di Squadre e possibilità di ripetizione della Tappa in diverse date

Ad ogni Tappa dovranno partecipare **almeno 6 Squadre** (in caso contrario non sarà valida ai fini della CICS), mentre il limite massimo sarà di anno in anno indicato nel Regolamento di iscrizione al GR, stabilito da CSEN con gli Organizzatori secondo la morfologia/dimensione del campo e del tipo di Specialità.

Ad una stessa Tappa possono anche partecipare più Squadre della stessa ASD.

Sempre in caso di eccesso di richieste di iscrizione rispetto al numero massimo previsto dall'Organizzazione, è possibile per l'Organizzazione "replicare" la stessa Tappa su due o più date, per permettere a tutte le ASD richiedenti di partecipare, nel rispetto dei limiti per ciascuna Tappa sopra espressi (minimo 6 Squadre a Tappa).

Nei limiti del possibile, nella suddivisione tra le date di svolgimento si considerino questi aspetti:

- 1) se vi sono più Squadre iscritte della stessa ASD, cercare di tenerle nella stessa data, per facilitarne la logistica;
- 2) svolgere le repliche possibilmente in domeniche consequenziali a partire da quella originale (quella originariamente comunicata);
- 3) tenere nella data originale tutte le Squadre affiliate CSEN (eventualmente aggiungendone non CSEN), e rimandate le restanti "Non CSEN" alle date successive.

E, ovviamente

- ³⁵/₁₇ ogni singola "replica" di Tappa avrà la sua Classifica Finale e l'attribuzione dei relativi premi e Punti della CGR per le aventi diritto;
- ³⁵/₁₇ Non sarà possibile per la stessa Squadra partecipare a due o più "repliche" della stessa Tappa.

Nel caso si utilizzi questa possibilità di suddivisione della stessa Tappa, **l'Organizzazione dovrà chiarire ai partecipanti il divieto di pubblicare qualsiasi foto, video o informazione riguardanti la Tappa svolta** fino al termine delle repliche, al fine di non avvantaggiare - volontariamente o meno - e/o guastare la sorpresa a chi la deve ancora svolgere.

Contravvenire a questo divieto significherà avere una penalizzazione per la Squadra di -10 Punti nella CGR.

5.2.6 Premi di Tappa

In ogni Tappa di GR l'Organizzazione dovrà prevedere **obbligatoriamente** almeno 1 Premio "simbolico" (ossia una coppa o una targa) **per ciascuna delle Squadre a podio (1°, 2° e 3° posto)**, possibilmente personalizzati con la posizione raggiunta o comunque differenziati visivamente (per dimensione, colore, ecc.).

E' facoltativo e a discrezione dell'Organizzazione prevedere anche un premio di partecipazione (coppe, targhe, medaglie o attestati cartacei) per tutte le Squadre partecipanti e non arrivate a podio.

Particolarmente **suggerito**, se possibile, è il "**Premio Fair Play**" per la Squadra riconosciuta da Arbitri, DE e Contro/figuranti come la più onesta e corretta sportivamente.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Se la Tappa prevede parti “recitative” da parte delle Squadre sugli OBJ, si potrà prevedere anche un “Premio Miglior Interpretazione” per incentivare i partecipanti ad entrare nel “mood” del gioco.

E’ facoltativo prevedere ulteriori premi speciali che possano incentivare l’impegno e il coinvolgimento dei partecipanti: ad esempio per il “Miglior Esplosivo” (nel caso si richieda di portare dei simulacri di esplosivi autoprodotti), o per il “Miglior Set-up” e così via.

E’ infine a discrezione dell’Organizzazione mettere in palio - a estrazione, collegate agli altri premi, o a tutti i partecipanti) oltre (e *NON in alternativa!*) ai premi “simbolici”, anche dei premi “fisici” – donati da Sponsor o acquistati dall’Organizzazione - come ASG, accessori, gadget, ecc.. In questa categoria di premi possono rientrare anche “buoni sconto” o “buoni acquisto” di negozi di ogni genere.

E’ invece da escludersi categoricamente in ogni caso l’elargizione di premi in denaro, valori bollati, metalli preziosi, pietre preziose, gioielli e simili.

5.3 Finale Nazionale

5.3.1 Tipologia di specialità

La **Finale Nazionale** sarà disputata su una singola Tappa in modalità **POS** per garantire la massima eguaglianza di condizioni e valutazione delle Squadre partecipanti, evitando l’aleatorietà di alcuni eventi presenti nella specialità NLS (e.g. ingaggi fortuiti con le pattuglie di Contro).

5.3.2 Campo

La Finale Nazionale sarà organizzata su un campo neutro (i.e. non in uso a una delle Squadre finaliste).

Il campo potrà essere di qualsiasi tipologia (solo boschivo, solo urbano o misto).

Se possibile logisticamente, sarà scelto un campo localizzato in un punto il più possibile equidistante per tutte le Squadre aventi diritto di partecipazione, per facilitarne il raggiungimento, ovvero locato nella zona a più alta concentrazione di Squadre finaliste, in caso di evidente squilibrio geografico delle stesse.

5.3.3 Organizzazione

L’Organizzazione della Finale Nazionale sarà a carico del CR della Regione indicata per lo svolgimento della stessa, che si potrà avvalere della collaborazione di tutte le ASD che possano/vogliono fornirlo, e che non abbiano una o più proprie Squadre tra le finaliste.

5.3.4 Numero di Squadre

Alla Finale saranno ammesse un **massimo di 20 Squadre**, secondo le modalità sotto elencate.

5.3.5 Convocazione alla Finale

Saranno convocate - in forma scritta - alla Finale Nazionale tutte le Squadre vincitrici (prime classificate) di ogni singolo GR (i.e. 1 Squadra per ogni GR), **indipendentemente dal loro punteggio**.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Se, una volta inserite le Squadre suddette, vi fossero ancora posti liberi al raggiungimento dei 20, potranno essere convocate (sempre in forma scritta) le Squadre in base alla media punti raggiunta da ciascuna Squadra indipendentemente dal GR disputato (numero di Punti totali nella CGR / il numero di Tappe disputate nel GR stesso).

In caso di ex-aequo di Punteggio medio - calcolato come sopra esposto - tra due o più Squadre, si considereranno i Punti Torneo (di Tappa) complessivamente accumulati.

In caso di ulteriore ex-aequo si considererà il numero di Tappe disputate.

5.3.6 Rinuncia alla partecipazione

In caso una Squadra convocata non intenda, per qualsiasi motivo, partecipare alla Finale, sarà suo dovere comunicarlo per iscritto al CR Organizzatore della Finale stessa, per permettergli di poter effettuare una convocazione in sostituzione nei tempi necessari.

La convocazione sarà fatta alla prima Squadra successiva – come media punti sopra descritta - a quella rinunciataria, utilizzando anche le regole sopra esposte per evitare gli ex-aequo.

La mancata comunicazione di rinuncia all'Organizzazione da parte di una Squadra che poi non si presenti alla Finale, sarà sanzionato una penalizzazione con l'esclusione dall'ASD di appartenenza della Squadra alla CICS dell'anno successivo.

5.3.7 Premi per la Finale

Nella Finale Nazionale saranno previsti i seguenti premi:

- $\frac{35}{17}$ 1° Classificata: Coppa Speciale, e Attestato di Vittoria CICS e Medaglia per ciascun Operatore
- $\frac{35}{17}$ 2° e 3° Classificata: Coppa e Attestato di finalista CICS
- $\frac{35}{17}$ Dalla 4° Classificata in giù: Targa di partecipazione personalizzata con la posizione raggiunta e Attestato di finalista CICS

Saranno inoltre previsti i seguenti premi speciali (conseguibili indipendentemente dalla posizione in classifica):

- $\frac{35}{17}$ Premio "Fair Play" per la Squadra più corretta
- $\frac{35}{17}$ Premio "Miglior Interpretazione" per la Squadra più "recitativa" durante il gioco
- $\frac{35}{17}$ Premio "Miglior Setup" per il miglior setup di gioco di Squadra

Eventuali altri premi "in natura" e gadget saranno comunicati in base alla disponibilità degli Sponsor.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

6 Regole Generali (valide per specialità POS e NLS)

6.1 Colpiti

Nota: con il termine “Operatore”, quando non viene specificato se di attacco o di Contro, si intende **qualsiasi** Operatore: quindi, sia quelli delle Squadre in attacco che quelli della Contro fissa e PCM.

6.1.1 Regole per colpire ed essere colpiti

- 1) **L'ASG**, così come **qualsiasi parte di corpo ed equipaggiamento** sull'Operatore, **fa corpo**
- 2) Anche un solo pallino a segno sull'Operatore causa il “Colpito” dell'Operatore stesso
- 3) I colpi devono essere diretti per essere validi: non valgono colpi di rimbalzo, se chiaramente identificabili come tali.
- 4) Nel dubbio, però, di essere stato colpito (o che il colpo fosse di rimbalzo), l'Operatore è tenuto moralmente, **SEMPRE**, a dichiararsi.
- 5) Non valgono tiri “a palombella” se effettuato per superare un ostacolo che impedisce un tiro diretto tra attaccante e bersaglio.
- 6) Vale invece “campanare” per allungare la gittata tiro, sempre se esista la visuale diretta con il bersaglio.
- 7) E' contemplato il “blu su blu” (fuoco amico), sia tra operatori della stessa Squadra di attacco, sia tra operatori di Contro fissa su OBJ che PCM.
L'Operatore colpito da un compagno dovrà dichiararsi “Colpito” e seguire la normale procedura come se fosse stato colpito da un avversario. Anche il relativo punteggio viene conteggiato normalmente (ossia, un blu su blu fra Operatori della Contro fa assegnare i Punti alla Squadra attaccante, quello tra Operatori della Squadra attaccante gli causa la penalità in Punti come per gli Operatori Colpiti dalla Contro).
- 8) E' severamente vietato a tutti gli Operatori sparare sporgendo l'ASG da una copertura senza guardare dove si sta sparando e senza essere almeno parzialmente visibile dall'avversario bersagliato (il tiro “alla Libanese”). Per questo motivo è ovviamente escluso anche poter tirare attraverso fori/fessure nelle pareti e negli infissi.
- 9) In generale è comunque richiesto di non prendere mai come bersaglio la testa degli operatori, se è possibile mirare al corpo o alle gambe.
Solo nel caso sia visibile solo la testa sarà ovviamente possibile colpirla, **ma facendo uso del buonsenso nello stimare la distanza e l'eventuale danno che si può arrecare**, specialmente se il bersaglio non abbia protezione sulla parte visibile (es. non ha elmetto, non usa maschera integrale, ecc.).
Si deve sempre tener conto che la sicurezza e l'incolumità degli Operatori (TUTTI!) è la priorità massima. Sul campo di gioco si può essere avversari, ma mai “nemici”: ci dobbiamo prendere cura l'uno dell'altro, e anche sportivamente (oltre che umanamente) è meglio rinunciare a qualche punto in più che arrecare un danno a un Operatore.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

10) A distanza ravvicinata (es. sotto i 5 metri) è sempre possibile sparare, per evitare infinite diatribe sulle cosiddette *silent kill* "chiamate" a voce dall'Operatore su uno o più altri Operatori avversari, che rendono impossibile determinare quanti avversari sarebbero stati effettivamente eliminati prima della reazione.

OVVIAMENTE deve essere usato il **buonsenso**:

- evitare sempre di sparare in caso di evidente pericolo di danni al bersaglio
- usare sempre colpi singoli, MAI raffiche anche se brevi
- come già detto, sparare sempre al busto e in subordine alle gambe, evitando di sparare alle testa, a meno che non sia visibilmente protetta da caschi e/o protezioni integrali adeguate

11) In caso un Operatore riesca a TOCCARE un Operatore avversario senza che questi si fosse accorto della sua presenza, potrà dichiararlo "colpito": è una vera "Silent Kill", ossia è come se il bersaglio fosse stato "accoltellato" silenziosamente. Per questo, il Colpito **NON dovrà gridare "Colpito!"** come da procedura standard, ma dovrà bensì stare in silenzio totale, posare (o lasciare a tracolla) l'ASG e mettersi la pettorina, sempre restando in silenzio.

Nota bene: il "tocco" dell'Operatore sul bersaglio può essere fatto tramite simulacro di coltello in gomma morbida, oppure semplicemente posando una mano sulla spalla dell'avversario. In entrambi i casi il "tocco" deve essere fatto in modo da non rischiare di arrecare danno all'Avversario, evitando di farlo su parti scoperte del corpo (es. collo e gola), e non deve risultare forte, aggressivo o violento. Basta un tocco!

12) Infine si chiarisce che mai, in nessun caso, un simulacro di coltello o altri oggetti possono essere lanciati verso un bersaglio per colpirlo!

6.1.2 Intervento degli Arbitri

Gli Arbitri, assieme ai RDO, sorvegliano sempre gli ingaggi. Nel caso di infrazioni alle regole sopra esposte, a partire da episodi di Highlander a tiri "alla libanese" ad altri comportamenti ritenuti scorretti, gli Arbitri potranno intervenire spontaneamente o su segnalazione del RDO, anche dichiarando "Colpiti" degli Operatori ed eventualmente applicando poi le sanzioni del caso.

Gli Operatori, come per qualsiasi istruzione e decisione arbitrale, sono tenuti a rispettarle alla lettera, rimandando eventuali contestazioni alla fine dell'Ingaggio.

L'Operatore che rilevi una situazione anomala può segnalarla all'Arbitro per richiedere il suo intervento, ma **solo se ciò è urgente, e se non arreca problemi alla giocata**, ossia **senza mettersi a gridare, senza interrompere l'azione**, o altri comportamenti simili. In caso l'Operatore non possa comunicare all'Arbitro il problema durante l'azione senza disturbarla, potrà farlo a fine ingaggio **tramite il proprio TL**, ed essa sarà sempre valutata al meglio possibile.

6.1.3 Procedura e comportamento dei Colpiti

Nelle specialità POS e NLS non esiste possibilità di "curare" un Operatore Colpito: per questo, un Operatore Colpito è eliminato dal proseguimento dell'Ingaggio e fino al termine dell'Ingaggio stesso.

Quindi la procedura da seguire è la seguente: appena l'Operatore sente anche solo un pallino raggiungerlo in qualsiasi parte del corpo o del suo equipaggiamento, deve...



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

1. **Gridare "COLPITO!"** in modo forte e chiaro, così che tutti possano udirlo, e specialmente chi lo ha colpito, in modo tale da evitare di essere colpito ulteriormente. **Se necessario ripeterlo**, con il rumore di un ingaggio e la distanza può non essere evidente la condizione, quindi non arrabbiatevi! **Unica eccezione la sopra descritta "Silent Kill"**, che prevede che l'Operatore Colpito **non riveli la sua condizione vocalmente**.
2. Mentre si grida il "Colpito", se possibile **lasciare andare l'ASG a tracolla oppure posarla a terra, e poi alzare un braccio o entrambe le braccia** e, se si era sdraiati o accucciati, **alzarsi in piedi**, in modo da rendere palese il proprio stato di Colpito anche visivamente.
3. **Indossare subito la pettorina ad alta visibilità**, o metterla in modo che sia il più visibile possibile (ad esempio "drappeggiandola sulla testa e sulle spalle, se è più visibile che indossata normalmente o se l'equipaggiamento lo ostacola).
4. **Restare in ASSOLUTO SILENZIO**. Non si parla, non si borbotta tra sé, **non si risponde alla radio né a richieste vocali** o gestuali dei compagni. **Unica eccezione è l'essere eventualmente interrogati dagli avversari**, se le regole dell'OBJ o della giocata lo prevedono: ad esempio se viene richiesto se si ha con sé codici o informazioni di intelligence, **il colpito dovrà rispondere** (si simula il fatto che si venga "perquisiti"). Non è invece tenuto a rispondere se interrogato su altri aspetti di gioco (es. posizione di OBJ, posizione/numero dei compagni, ecc.).
5. **Restare immobili sul posto dove si è stati colpiti**. Se restando in piedi si è in mezzo a una o più traiettorie di fuoco, e non è "soportabile", ci si potrà nuovamente accucciare o sdraiare ma sempre tenendo la pettorina ben visibile. **L'Operatore non si deve spostare dalla posizione dove è stato colpito per nessun motivo, tranne il caso nel quale sia un Arbitro a richiederli uno spostamento**, indicandogli anche il posto dove collocarsi. Il movimento dei Colpiti può disturbare l'Ingaggio, creare confusione e ostruzione alle linee di fuoco e anche rendere difficile per gli avversari capire quali/quantità e dove gli Operatori siano stati colpiti.
6. **Non dare alcuna indicazione gestuale per aiutare i propri compagni** (ad esempio indicando la posizione reale o presunta di forze ostili).
7. **Non trafficare con l'equipaggiamento** (es. ricaricare l'ASG) ed evitare di fumare. Si potrà mangiare o bere se si possono contenere i movimenti fatti.

Solo al termine dell'Ingaggio (su OBJ fissi segnalato dall'Arbitro tramite fischi e vocalmente, in scontri tra Squadra e pattuglia di Contro dichiarato vocalmente dalla pattuglia di Contro):

- ³⁵/₁₇ Su OBJ fissi, **SENZA TOGLIERE LA PETTORINA**, l'Operatore deve raggiungere l'Arbitro per permettere la conta dei Colpiti ai fini del punteggio. **Solo quando l'Arbitro glielo dirà esplicitamente, potrà togliere la pettorina e riprendere il gioco.**



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

³⁵/₁₇ In Ingaggi tra Squadre di interdizione e pattuglie di Contro, nei quali non conta il numero dei Colpiti ma esiste solo vittoria o sconfitta di una delle due parti, l'Operatore Colpito potrà riunirsi alla sua parte, attendere l'espletamento della formalizzazione dello scontro, quindi rientrerà in gioco con la sua Squadra/pattuglia a tutti gli effetti.

6.2 Fermo Gioco

6.2.1 Principi generali

Il Fermo Gioco è una situazione che ovviamente può condizionare negativamente l'intero evento, facendo slittare i tempi. L'Arbitro dovrà perciò ben valutare se chiamarlo, e una volta chiamato fare di tutto per risolverne la causa nel più breve tempo possibile.

6.2.2 Condizioni di chiamata

Il Fermo Gioco potrà essere chiamato da un qualsiasi Arbitro o dalla DE per:

- ³⁵/₁₇ Presenza di estranei all'evento (c.d. "civili") nell'area di gioco e in posizione o in movimento verso posizione anche solo potenzialmente pericolosa per la loro incolumità.
- ³⁵/₁₇ Situazione di pericolo personale (es. avvistato operatore senza protezioni oculari) o ambientale (es. instabilità di una struttura artificiale);
- ³⁵/₁₇ Situazione di infortunio di un operatore che necessiti verifiche e/o l'intervento del personale medico
- ³⁵/₁₇ Qualsiasi altra condizione che a parere insindacabile dell'Arbitro o della DE richieda un immediata sospensione del gioco.

Nota bene: NON sono validi Fermi Gioco chiamati da Operatori delle Squadre, o della Contro fissa e PCM, **tranne in condizioni di assoluta urgenza**, e il Fermo Gioco dovrà comunque essere appena possibile **confermato dall'Arbitro o dalla DE**, e sarà poi l'Arbitro o la DE a segnalare la ripresa del gioco, NON l'Operatore che l'ha chiamato inizialmente.

6.2.3 Modalità di chiamata (specialità POS)

Il Fermo Gioco coinvolgerà solo l'OBJ sul quale si siano verificate le condizioni per invocarlo, e dovrà essere segnalato subito via radio dall'Arbitro alla DE o viceversa, segnalando chiaramente su quale OBJ sia necessario, e subito dovrà essere chiamato anche a voce dall'RDO, in modo tale che tutti gli Operatori sull'OBJ coinvolto lo sentano chiaramente.

Il gioco sugli altri OBJ continuerà normalmente, a meno che le condizioni non siano tali, a giudizio della DE, da dover fermare completamente il gioco.

6.2.4 Modalità di chiamata (specialità NLS)

Il Fermo Gioco coinvolgerà tutti gli Operatori e tutta la Contro, sia "fissa" sugli OBJ che PCM, su tutto il campo di gioco, e dovrà essere segnalato subito via radio dall'Arbitro alla DE o viceversa, segnalando chiaramente la motivazione e la posizione del chiamante.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Dovrà essere quindi subito diramato via radio a TUTTI gli Arbitri, ai responsabili delle Contro mobili e ai marconisti delle Squadre. Ognuno di questi soggetti dovrà quindi chiamarlo anche a voce, in modo tale che tutti gli Operatori sul campo lo sentano chiaramente.

6.2.5 Effetti

Nel momento in cui un Operatore (d'attacco o della Contro) o un figurante sente un messaggio di Fermo Gioco (solo se invocato sull'OBJ che sta eseguendo, se il torneo è in specialità POS, o in generale, se è in specialità NLS), deve mettere l'ASG in sicura e **CONGELARSI: mantenere esattamente la posizione, astenersi dal parlare (a voce o per radio), ricaricare le ASG, fare qualsiasi cosa fino a che l'Arbitro o la DE non segnalerà chiaramente che "il gioco riprende"**.

Ogni Operatore della Squadra che non si attenga a questo congelamento farà prendere una sanzione di -10 Punti alla sua Squadra.

Ogni Operatore della Contro che non si attenga a questo congelamento sarà dichiarato "Colpito" dall'Arbitro, e la Squadra in quel momento ingaggiante guadagnerà i relativi punti (se applicabile nella situazione).

6.2.6 Ripresa del gioco

Quando la DE e/o l'Arbitro che sta gestendo il Fermo Gioco riterrà cessato il motivo che l'ha causato, segnalerà via radio e poi a voce che **"il gioco riprende"**.

Il segnale dovrà essere subito diramato a tutti gli Arbitri e RDO e poi a tutti gli Operatori, via radio e via voce, e il gioco riprenderà normalmente.

7 Strutture e Regole specifiche per specialità POS

7.1 Durata della Tappa

Una Tappa POS dovrà avere una durata massima di **4 ore di gioco complessive** per ogni Squadra partecipante, inclusi i tempi di spostamento e decompressione tra gli OBJ.

Nel creare l'evento e nel determinarne ora di inizio e durata, **l'Organizzazione dovrà cercare di garantire le stesse condizioni di luce a tutte le Squadre partecipanti** (ossia non farne iniziare alcune ancora con il buio mentre le successive avranno la luce, o viceversa iniziare con la luce e far terminare le ultime Squadre con il buio, condizioni che ovviamente sono più facili a verificarsi nei mesi invernali).

Le fasi preliminari (ricezione, registrazione, test ASG, ecc.) e quelle finali (conteggi, premiazione, ecc.) sono escluse da questo tempo massimo.

La premiazione dovrà avvenire il prima possibile compatibilmente con i tempi tecnici necessari per la raccolta informazioni, conteggi e tutte le altre operazioni necessarie alla compilazione della Classifica Finale.

7.2 Numero di OBJ

Ogni Tappa di specialità POS dovrà avere un numero di OBJ minimo di 6. Il numero di OBJ minimo è pensato per mediare l'incidenza sul risultato finale di effetti di "sfortune" subite da singole Squadre su un OBJ.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

7.3 Durata dei singoli OBJ

La durata di ogni OBJ dovrà essere commisurata al tempo massimo totale di gara, calcolando anche i necessari tempi di spostamento e decompressione. Per una Tappa con 8/9 OBJ si consiglia un tempo massimo a OBJ di 20'.

Ogni OBJ può avere una durata massima diversa dagli altri (se hanno complessità di svolgimento diverse), anche se per semplicità si suggerisce di tenerli tutti uguali (tarando la difficoltà sul tempo e non viceversa).

La durata di svolgimento di un OBJ è misurata con cronometro dall'AdA dal momento nel quale dà Luce Verde alla Squadra, fino al raggiungimento di una delle condizioni di fine OBJ.

Solitamente non vi è una durata minima indicata per gli OBJ, anche se OBJ particolari potrebbero richiederlo (ad esempio, se l'OBJ è "resistere" ad un attacco / contrattacco per un determinato tempo minimo).

7.4 Struttura / caratteristiche degli OBJ

Ogni OBJ deve avere:

- ³⁵/₁₇ Una zona di inizio OBJ (attesa e infiltrazione) denominata "GO", segnalata da apposito cartello ben visibile (almeno formato A4, o superiore) che riporti anche il numero di sequenza di OBJ (es. "OBJ 1 – GO").

IMPORTANTE: La zona GO deve essere posizionata in modo tale che da essa non sia possibile vedere l'OBJ: in caso contrario, una Squadra in attesa potrebbe vedere le difese mentre si dispongono, iniziare a farsi una idea di cosa ci sia sull'OBJ, in generale avvantaggiarsi.

Dalla zona "GO" potrà essere previsto/allestito un percorso obbligato di ingresso verso l'OBJ (delimitato da bandella bianco-rossa se non chiaramente identificabile, es. un sentiero nel bosco, una strada, la riva di un fiume, ecc.) oppure potrà essere consentito l'ingresso "libero".

- ³⁵/₁₇ Una zona di fine OBJ (esfiltrazione) denominata "END", segnalata da apposito cartello ben visibile (almeno formato A4, o superiore) che riporti anche il numero di sequenza di OBJ (es. "OBJ 1 – END").

La zona di fine OBJ deve essere disposta in modo tale da essere facilmente identificabile ma anche da non interferire con l'OBJ stesso.

Nota bene: in alcuni OBJ il termine dell'Obiettivo potrebbe non essere determinato dal raggiungimento dell'esfiltrazione sull'END, che comunque delimita l'area di "uscita" dall'OBJ.

- ³⁵/₁₇ All'interno dell'area di gioco effettivo sarà posizionato/presente l'OBJ principale, quello secondario e l'eventuale Bonus, come descritti nel Book. Potranno essere presenti strutture naturali e/o artificiali e allestite strutture temporanee e/o altri tipi di elementi scenici.

L'area di gioco effettivo dell'OBJ dovrebbe **essere circoscritta da bandelle a strisce BIANCO/ROSSE** per evitare che la Squadra possa uscirne. Qualora non fosse possibile per problemi/difficoltà legate alla morfologia del terreno o per eccessiva ampiezza dell'area stessa, dovrà essere indicato



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

chiaramente nel book e poi ripetuto dall'AdA alla Squadra prima di darle luce verde quale sia il limite di movimento attorno all'OBJ stesso, dando un'indicazione approssimativa in metri e/o indicando eventuali punti di riferimento naturali o artificiali utili.

Se fossero presenti, all'interno dell'area di gioco, delle **aree non transitabili** (ad esempio perché pericolose o per altri motivi anche solo di gioco), anch'esse saranno delimitate da **bandelle con strisce GIALLO/NERE, oppure indicate da appositi cartelli**. Attraverso queste aree è comunque possibile sparare (ossia i colpi di un operatore possono "sorvolare" questo tipo di area per bersagliare qualcosa che è all'interno o dalla parte opposta).

Se fossero presenti nell'area di gioco delle aree **completamente interdette** ai giocatori, ossia sulle quali **non si possa entrare/transitare ma nemmeno spararvi attraverso**, esse saranno delimitate da **bandelle con strisce di colore BIANCO/ROSSE**.

7.5 Disposizione e comportamento del personale nell'OBJ

7.5.1 Contro-Interdizione

Nell'area OBJ saranno presenti da un minimo di 1 ad un massimo di 3 o 4 operatori di Contro. Il numero massimo dovrebbe essere il più basso possibile per non creare troppo squilibrio, tenendo conto che un rapporto corretto attacco/difesa dovrebbe essere non superiore a 4:1 o 4:2, e che 2:1 (8 attaccanti, 4 difensori) è da adottare solo in caso di obiettivi grandi o frazionati, per essere comunque bilanciato.

E' a discrezione dell'Organizzazione comunicare o meno (sul Book, ossia a tutte le Squadre) quanti Operatori di Contro ci siano su uno o più specifici OBJ, in funzione anche delle finalità narrative/di trama della Tappa. Se il numero di Operatori di Contro su un OBJ non è stato comunicato, nessuno del personale – inclusi gli Arbitri - sull'OBJ può rivelarlo su richiesta della Squadra (es. "ma abbiamo eliminato tutta la contro?"), a meno che ad esempio l'eliminazione completa della Contro non sia di per sé l'OBJ da perseguire e sia esplicitamente permesso dal book che l'Arbitro possa rispondere o segnalare autonomamente questa condizione.

Normalmente gli Operatori di Contro non possono restare al di fuori dell'area di OBJ ed entravi successivamente alla Luce Verde, a meno che sia espressamente previsto dalle regole dell'OBJ stesso e a conoscenza delle Squadre, almeno a grandi linee (es. "...una volta iniziato l'attacco, sono previsti/possibili arrivi di rinforzi a difesa dell'OBJ...").

La loro disposizione iniziale sarà decisa dall'Organizzazione, e **dovrà tassativamente essere la stessa identica ad ogni volta che una nuova Squadra affronti l'OBJ**, per garantire parità di condizioni iniziali. Se necessario per facilitare la ridisposizione della Contro dopo ogni ingaggio, l'Organizzazione potrà mettere dei contrassegni (al suolo, o su muri/alberi, ecc.) per marcare le posizioni di inizio di ciascun operatore.

7.5.1.1 Comportamento della Contro-interdizione

Sempre per garantire parità di condizioni, nei limiti del possibile il comportamento e il livello di "aggressività" degli Operatori nei confronti di ogni Squadra dovrebbe essere lo stesso.

E' importante anche che gli Operatori di Contro sappiano che il loro compito non è di "vincere", annientando gli attaccanti o mettendoli in scacco tattico, bensì di far divertire i partecipanti, opponendo



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

una giusta e impegnativa resistenza, ma nel contempo dando modo, in caso la Squadra sappia muoversi bene, di perseguire l'obiettivo. Questo non vuol dire che deve sempre essere garantita la vittoria, che deve essere ben guadagnata dalla Squadra attaccante, ma deve essere sempre una "sfida possibile".

7.5.2 Figuranti

Nell'OBJ potranno essere presenti anche "figuranti", ossia persone che recitano una parte "scenica", e che in certi casi possono anche avere un ruolo "combattente" (ossia ad esempio nascondere armi corte o bombe per usarle se non venissero perquisite bene, o al verificarsi di dati eventi, ecc.). I Figuranti non possono fare resistenza aperta e attiva come la Contro (altrimenti rientrano nella stessa anche come conteggio di Operatori).

La loro disposizione iniziale sarà decisa dall'Organizzazione, e **dovrà tassativamente essere la stessa ad ogni volta che una nuova Squadra affronti l'OBJ**, per garantire parità di condizioni iniziali.

7.5.2.1 Comportamento dei Figuranti

I figuranti hanno un ruolo più complesso dei combattenti, perché devono conoscere bene la loro "parte" che non è solo sparare: devono recitare bene il loro ruolo, essere "scenici", ma anche saper bene a quali eventi devono "reagire", ad esempio passando in una modalità aggressiva, o quando e se devono chiedere o rivelare informazioni, effettuare azioni, e così via.

Sarà quindi cura dell'Organizzazione istruire bene queste persone, che giocano un ruolo fondamentale per la riuscita di OBJ complessi.

7.5.3 Responsabile di OBJ (RdO)

L'RdO è una persona dell'Organizzazione che ha il compito di organizzare, dirigere e controllare l'OBJ durante tutto il Torneo. L'RdO è fisso sullo stesso OBJ dall'inizio alla fine della Tappa. Non ha una posizione "fissa", dovrà posizionarsi in modo tale da poter svolgere il suo ruolo di controllo senza essere d'intralcio alle linee di fuoco e alla visuale degli Operatori.

Nei "tempi morti" tra una Squadra e l'altra l'RdO deve verificare che Contro e figuranti si preparino (ricarica ASG, re-disposizione di oggetti scenici nelle giuste posizioni, bisogni fisiologici ecc.) in modo tale da essere pronti non appena arriverà la Squadra successiva.

A fine OBJ (segnalato sempre e solo dall'Arbitro) verificherà che tutta la difesa (Contro e figuranti) si radunino, e dovrà aiutare l'Arbitro a valutare i Colpiti, il raggiungimento degli obiettivi, e segnalare eventuali problemi rilevati, sia attinenti il comportamento degli attaccanti e della Contro/Figuranti, sia di natura logistica.

7.5.4 Arbitro

L'Arbitro sarà assegnato dall'Organizzazione ad una Squadra, che seguirà per l'intera Tappa. L'Arbitro, terminato il "circuito" di OBJ con una Squadra, potrà gestirne un'altra, fatto salvo un giusto tempo di "recupero" fisico.

Il suo ruolo è di accompagnare la Squadra durante l'intera Tappa, portandola da un OBJ all'altro e arbitrandone lo svolgimento, effettuando dopo ciascun OBJ i relativi conteggi e verbalizzazioni.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

La sua posizione sarà normalmente a inizio ingaggio “dietro” la Squadra o comunque in posizione tale da poter svolgere il suo ruolo di controllo senza essere d'intralcio alle linee di fuoco e alla visuale degli Operatori.

7.6 Dinamica e dettagli di svolgimento della Tappa

7.6.1 Nota iniziale

Per semplificare la comprensione di regole e situazioni, dettagliamo lo svolgimento sequenziale delle varie fasi di una Tappa POS.

Ovviamente non è inclusa tutta la parte preliminare di allestimento del campo, preparazione delle postazioni per la DE, per la ricezione Squadre, per lo svolgimento dei test ASG ecc., che l'Organizzazione è libera di gestire come meglio ritiene efficace nell'ottica di un buono svolgimento della manifestazione.

7.6.2 Orario di arrivo sul campo

Anche se l'Organizzazione è libera di gestire questo aspetto come meglio ritiene, normalmente alle Squadre deve essere dato un orario massimo di arrivo sul campo scaglionato in base all'ordine di partenza, in modo tale da non avere Squadre che arrivino con troppo anticipo (e quindi inutilmente).

Se possibile, si dovrà facilitare le Squadre che arrivino da più lontano dandogli un orario di arrivo/ingresso più avanzato nella giornata.

Lo scaglionamento deve essere calcolato in modo tale da garantire lo svolgimento di tutte le operazioni preliminari con la dovuta attenzione e cura, ma il rispetto dell'orario di inizio stabilito per quella Squadra.

Si può ipotizzare quindi di convocare ogni Squadra con almeno 45 minuti prima dell'inizio della sua prova. Ad esempio, se la tabella di timing prevede come inizi effettivi scaglioni di 30', iniziando dalle 08:00 (quindi le 8:00 per Squadra 1, le 8:30 per Squadra 2, ecc.), si dovrà indicare le 07:15 per la Squadra 1, le 07:45 per la Squadra 2, ecc..

7.6.2.1 Gestione dei ritardi e sanzioni

La Squadra che preveda di arrivare in ritardo **deve tassativamente comunicarlo all'Organizzazione.**

Se una Squadra arriva al campo con un ritardo minimo o comunque “gestibile” (ossia che consenta la partenza in orario della Squadra, a valutazione insindacabile dell'Organizzazione) non vi sarà alcuna sanzione a suo carico.

Se, invece, la Squadra ha un ritardo che non consenta più di poter svolgere tutte le operazioni preliminari e partire all'orario stabilito, l'Organizzazione avrà tre possibilità, sempre a suo completo e insindacabile giudizio:

- 1) Se è presente sul campo un'altra Squadra che è già pronta a partire (o che può essere pronta entro l'ora di partenza prevista per la Squadra in ritardo), si possono “invertire” le due Squadre nell'ordine di partenza.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

- 2) Se non è possibile fare questa "inversione" di Squadre, l'Organizzazione può valutare se sia possibile mettere la Squadra in ritardo "in fondo" all'ordine di partenza. Questo comporta ovviamente l'allungamento della durata complessiva dell'evento di circa 40' ed è quindi da valutare bene se sia accettabile per gli altri partecipanti.
- 3) Se nessuna delle due strade precedenti è percorribile, la Squadra sarà squalificata e non potrà prendere parte all'evento. La Squadra guadagnerà 0 (Zero) Punti in CGR. Nessun rimborso sarà previsto in questo caso, fatta salva la volontà dell'Organizzazione in tal senso.

Nota bene: Se una Squadra arriva in ritardo senza averlo comunicato all'Organizzazione ma venga comunque ammessa come sopra descritto, subirà una penalità iniziale di -50 Punti per ogni 30' o frazione di ritardo dopo i primi 15' (di franchigia).

7.6.3 Arrivo sul campo, riconoscimento, preparazione

La Squadra arrivata sarà accolta dall'Organizzazione, che darà eventuali indicazioni su area di parcheggio e/o area di vestizione/preparazione (se diversa dal parcheggio), e darà indicazione anche dell'area di prova libera ASG appositamente allestita.

L'Organizzazione chiederà alla Squadra, come prima operazione, di fare un controllo dei documenti per verificare l'identità dei giocatori rispetto a quella indicata all'iscrizione (Operatori titolari e riserve).

Effettuato questo controllo la Squadra dovrà prepararsi nel minor tempo possibile (vestizione, montaggio ASG, ecc.). Le ASG si potranno provare esclusivamente nell'area appositamente predisposta dall'Organizzazione.

7.6.4 Test ASG

Man mano che gli Operatori saranno pronti (non è necessario attendere che l'intera Squadra sia pronta!) si dovranno presentare all'apposita postazione per il Test crono ASG.

Tutte le ASG di Squadra vanno testate! Quindi sia l'ASG primaria che secondaria (es. pistole o arma personale di backup) di ogni operatore, più eventuali ASG di backup di Squadra (fino a un massimo di 3 per ogni Squadra).

Il Test sarà effettuato da un addetto dell'Organizzazione, sempre in presenza di un Arbitro che ne certifichi la correttezza.

Le ASG, di qualsiasi tipo, per essere ammesse in gara devono rientrare nel valore imposto dalla legge italiana, di 0,99 Joule. Non saranno ammesse per alcun motivo repliche oltre il limite stabilito (neanche eventuali ASG "bolt action" come i fucili da sniper).

Se l'operatore con ASG fuori limite non possiede o non può farsi prestare un ASG di backup a norma di legge con la quale disputare la gara, la sua Squadra potrà proseguire il Torneo rinunciando all'Operatore, o potrà ritirarsi, a propria discrezione.

Ogni ASG testata (a norma e non) sarà segnata con relativi valori nell'apposito Verbale di Test Crono ASG, e il suo proprietario dovrà controfirmare il verbale di test.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Ogni ASG testata e risultata entro i valori di legge dovrà essere marchiata con fascetta colorata non rimuovibile, o adesivi antistrappo, o simili metodi per garantirne il test.

Qualunque ASG trovata agli Operatori priva del contrassegno farà scattare le sanzioni previste.

Nel caso un sigillo/marcatura si danneggi o si rimuova, **sarà obbligo dell'Operatore segnalarlo subito a un Arbitro**, che provvederà alla verifica e nuova marcatura.

7.6.5 Assegnazione Arbitro, Timing ufficiale e sincronizzazione orologi

L'Arbitro assegnato si presenterà alla Squadra, e farà sincronizzare gli orologi degli operatori sul proprio, che è l'unico timing ufficiale per la Squadra da quel momento in avanti.

7.6.6 Inizio del circuito OBJ

L'Arbitro accompagnerà la Squadra al punto di GO del primo OBJ.

7.6.7 Sull'OBJ – Zona GO

Durante la permanenza in zona GO la Squadra potrà fare qualsiasi operazione di ricarica/manutenzione ASG e decompressione (es. mangiare, bere, scambiarsi informazioni, pianificare le proprie azioni, ecc.), ma dovrà **tassativamente astenersi dallo sparare** (per prove ASG e simili) se non espressamente autorizzata dall'Arbitro.

La Squadra dovrà altresì **evitare di fare rumore, di tenere un tono di voce alto e qualsiasi altro comportamento che possa arrecare disturbo agli altri giocatori sul campo.**

Contravvenire a tali indicazioni costerà alla Squadra -10 Punti di penalità sull'OBJ.

7.6.7.1 Rispetto della zona di attesa

La Squadra in attesa in Zona GO non potrà in nessun caso superare il cartello (ossia oltrepassarlo nella direzione di lettura dello stesso) né allontanarsi (nelle altre direzioni) dal cartello stesso più di 5 metri circa.

Un Operatore che venga sorpreso oltre il cartello GO o al di fuori del limite sopra indicato farà comminare alla sua Squadra **una Penalità di -50 Punti se non era in vista dell'OBJ**, mentre **farà perdere completamente l'OBJ alla sua Squadra in caso sia arrivato in vista dell'OBJ stesso** (e quindi in grado potenzialmente di "acquisire informazioni" sull'OBJ stesso – posizione, difese, ecc. - prima della Luce Verde). In tal caso, la penalità sarà segnata dall'Arbitro di Attacco sulla Scheda OBJ, e la Squadra sarà portata dallo stesso all'OBJ successivo.

In caso un Operatore debba allontanarsi per qualsiasi motivo (bisogno fisiologico, ad esempio) **dovrà chiederne preventivamente il consenso all'Arbitro**, che fornirà anche limiti ed istruzioni del caso che andranno tassativamente rispettate.

7.6.7.2 Briefing Arbitro

Durante l'attesa, l'Arbitro darà alla Squadra eventuali informazioni aggiuntive sull'OBJ non presenti nel Book, ad esempio sul tipo di ingresso utilizzabile (percorso obbligato o "apertura" libera), e su eventuali condizioni di sicurezza speciali, ricordando inoltre eventuali limitazioni specifiche dell'OBJ (es. uso del colpo singolo, parti recitative, ecc.).



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Qualora la Squadra non abbia capito qualcosa delle Regole del Book o di quelle illustrate dall'Arbitro è il momento per chiedere chiarimenti. **Si consideri però che NON può essere un briefing che sostituisce l'aver studiato il Book in precedenza!**

7.6.7.3 Ready e richiesta di Luce Verde

Terminato il tempo di decompressione/preparazione, l'Arbitro richiederà al TL il Ready della sua Squadra. Se il TL ritiene che la Squadra non sia pronta potrà richiedere qualche altro minuto, ma eventuali ritardi oltre i 5' oltre il termine della decompressione comporteranno una penalità di -10 Punti.

Al "Ready" del Leader, l'Arbitro richiederà Luce Verde comunicando all'RdO il nome della Squadra pronta a partire. (es.: "OBJ 1, qui Arbitro, RED DEVILS richiedono Luce Verde su OBJ 1").

7.6.8 Luce Verde! Inizio OBJ

L'RdO, ricevuta la comunicazione, verificherà un'ultima volta che la Contro e i figuranti siano effettivamente pronti e nelle giuste posizioni, che l'eventuale materiale scenico sia pronto, quindi confermerà via radio la Luce Verde per l'attacco all'Arbitro (es. "Arbitro, qui OBJ 1, i RED DEVILS hanno Luce Verde").

L'Arbitro confermerà la ricezione (es. "OBJ 1, qui Arbitro: confermo Luce Verde, RED DEVILS iniziano OBJ 1 in 3... 2... 1... LUCE VERDE"), farà partire il tempo sul cronometro e darà il via alla Squadra, che inizierà la sua missione.

7.6.9 Svolgimento OBJ

La Squadra svolge la sua missione secondo le regole e con gli obiettivi indicati dal Book.

L'Arbitro la seguirà in modo da non creare intralcio ma da avere sempre una buona visione di ciò che succede, intervenendo se necessario e segnando tutti gli eventi/infrazioni significative ai fini del punteggio. E' compito specifico dell'Arbitro controllare costantemente il timing.

L'RdO si dovrà tenere in una zona dell'area OBJ che non sia di intralcio allo sviluppo dell'azione, ma allo stesso tempo gli renda possibile una buona visuale su ciò che accade, specialmente sugli Operatori della Contro e sui figuranti.

Dovrà tener conto di infrazioni che vengano commesse per dettagliarle all'Arbitro a fine OBJ, eventualmente intervenendo se necessario (ad esempio dichiarando Colpito un Operatore "highlander").

E' anche compito congiunto di Arbitro e RdO verificare eventuali operazioni che la Squadra di attacco debba fare nell'OBJ (es. disinnescare un ordigno, inserire codici in un sistema, interrogare degli ostaggi, ecc.) e valutarne la "recitazione", qualora sia richiesta.

Gli Arbitri e gli RdO dovranno nei limiti del possibile non interrompere l'Azione in caso di problemi ma cercare invece di risolverli nel modo migliore e più rapido possibile, gestendo invece i Fermi Gioco laddove previsto e necessario.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

7.6.10 Termine dell'OBJ e conseguenze sui conteggi

Le condizioni di termine di ogni OBJ, positive e negative, possono essere molteplici e complesse: possono esservi casi in cui un Obiettivo Primario sia conquistato anche con l'eliminazione completa della Squadra, altre dove invece perdere anche solo un Operatore può far fallire completamente l'Obiettivo.

Per questo si delega al Book di gara – o ad eventuali istruzioni date alle Squadre durante il gioco stesso, sotto forma ad esempio di documenti di Intelligence - lo specificare esattamente e chiaramente quali siano tali condizioni, in modo tale da non lasciare alcun dubbio né possibilità di interpretazione o incomprensione sia all'Arbitro che ai partecipanti delle Squadre.

7.6.11 Conteggi e verbale OBJ

Quando un OBJ è Terminato (vedi paragrafo precedente), l'Arbitro:

1. Fermerà il tempo al suo cronometro
2. Segnerà la "FINE OBJ", sia vocalmente sia via radio, avvisando anche la DE
3. Chiamerà a sé tutti i colpiti della Contro e della Squadra d'attacco, per verificare il numero di Colpiti da ambo le parti
4. Determinerà e comunicherà le condizioni di vittoria/sconfitta ed eventuali sanzioni alla Squadra, anche confrontandosi se necessario con l'RdO
5. Ascolterà **eventuali contestazioni** su quanto accaduto durante l'OBJ o per i conteggi finali, **che dovranno essere fatte esclusivamente dal TL della Squadra**: eventuali rimostranze portate da altri che non sia il TL, in sua presenza o meno, nonché eventuali sovrapposizioni di esposizioni da parte degli operatori della Squadra, se non richieste esplicitamente dall'Arbitro, potranno essere ulteriormente sanzionati a suo insindacabile giudizio.
6. Compilerà la Scheda OBJ con tutti i dati rilevati (Colpiti Squadra e Contro/Figuranti, tempo impiegato, conquista degli Obiettivi Primario/Secondario/Bonus, ecc.) e la farà firmare al TL. Da questo momento **non sarà più possibile alcuna contestazione sul risultato dell'OBJ** così come è stato verbalizzato e siglato dal TL della Squadra, né da parte dell'Organizzazione, né da parte di altre Squadre o della Squadra stessa oggetto del verbale.

L'Arbitro darà quindi il via libera all'RdO per la riorganizzazione dell'OBJ per la Squadra successiva.

7.6.12 Spostamento su prossimo OBJ / End Game

L'Arbitro accompagnerà quindi la Squadra allo START dell'OBJ successivo. La Squadra dovrà seguire rapidamente l'Arbitro, tenendosi in massimo SILENZIO e assolutamente SENZA SPARARE, in quanto potrebbe disturbare il gioco ad altre Squadre – anche se non in vista – che si trovino a giocare nei pressi della zona di transito. Infrazioni a questa regola potranno dar luogo a un primo richiamo verbale, e successivamente a sanzioni di punteggio.

Arrivato sull'OBJ successivo, la sequenza si ripete come sopra esposta, fino al termine dell'ultimo OBJ, quando l'Arbitro dichiarerà l'End Game per la Squadra e la riaccompagnerà nell'area di accoglienza.

Qui consegnerà al TL la Scheda di Valutazione Evento: attenderà che sia compilata e firmata dal TL, quindi la firmerà a sua volta. A questo punto si congederà dalla Squadra.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

7.6.13 Conteggi finali per Squadra

Dopo aver lasciato la Squadra, l'Arbitro dovrà recarsi dalla DE per consegnare il Verbale di Squadra e la Scheda di Valutazione Evento, e dovrà assistere la DE durante il conteggio delle totalizzazioni di punteggio e di tempi per garantirne la correttezza.

Appena terminato e verificato questo conteggio, l'Arbitro firmerà il Verbale di Squadra e potrà, se previsto, passare ad accompagnare un'altra Squadra, oppure attendere in loco il termine del Torneo, **restando comunque a disposizione completa dell'Organizzazione** per eventuali necessità impreviste. Non è previsto che l'Arbitro si allontani dall'area senza il consenso dell'Organizzazione stessa.

7.6.14 Redazione Classifica Finale

Quando anche l'ultima Squadra avrà finito il circuito di OBJ e il suo conteggio sarà stato effettuato, almeno 1 Arbitro dovrà presenziare alla redazione del Verbale di Classifica Finale, verificando che i punteggi e i tempi ottenuti dalle Squadre siano ordinati e utilizzati correttamente (ossia eventuali ex-aequo siano risolti secondo le regole previste da questo regolamento), e che quindi la Classifica finale sia giusta. Al termine di questa verifica e compilazione, l'Arbitro firmerà il Verbale di Classifica Finale.

7.6.15 Premiazione e terzo tempo (o viceversa...)

L'Organizzazione potrà quindi procedere con la lettura della Classifica e l'assegnazione dei premi (prima o dopo un eventuale terzo tempo "collettivo", se previsto).

Almeno 1 Arbitro dovrà restare con l'Organizzazione fino al termine della lettura della Classifica Finale e della relativa Premiazione.

7.6.16 Fine evento

Terminata la premiazione, l'Arbitro dovrà raccogliere tutta la documentazione ufficiale, redigere e siglare il Verbale di Gara, e provvedere entro massimo 5 giorni alla consegna di tutto il materiale al CR di competenza; in caso di impedimento in tal senso dovrà far pervenire almeno le scansioni (copie elettroniche) via email, in attesa di poter consegnare la documentazione cartacea.

8 Caratteristiche per Tappa di Specialità NLS

Nota iniziale importante

La specialità NLS differisce per pochi aspetti dalla specialità POS. **Per questo, ci si riferirà a quanto già descritto per la POS quando non vi siano differenze, andando a dettagliare solo gli aspetti differenti.**

8.1 Durata della Tappa

Una Tappa NLS dovrà avere una durata massima complessiva di 8 ore di gioco complessiva per Squadra. Le fasi preliminari (ricezione, registrazione, test ASG, ecc.) e quelle finali (conteggi, premiazione, ecc.) sono escluse da questo tempo massimo.

Nel creare l'evento e nel determinarne ora di inizio e durata, **l'Organizzazione dovrà cercare di garantire le stesse condizioni di luce a tutte le Squadre partecipanti** (ossia non farne iniziare alcune ancora con il buio



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

mentre le successive avranno la luce, o viceversa iniziare con la luce e far terminare le ultime Squadre con il buio, condizioni che ovviamente sono più facili a verificarsi nei mesi invernali).

La premiazione dovrà avvenire il prima possibile compatibilmente con i tempi tecnici necessari per la raccolta informazioni, conteggi e tutte le altre operazioni necessarie alla compilazione della Classifica Finale.

8.2 Numero di OBJ

Invariato rispetto a specialità POS (vedi §7.2)

8.3 Durata dei singoli OBJ

8.3.1 OBJ Fissi

La durata di ogni OBJ dovrà essere commisurata al tempo massimo totale di gara, calcolando anche i necessari tempi di spostamento "libero" tra gli OBJ e le eventuali "complicazioni" che le Squadre possono dover affrontare durante gli spostamenti stessi (es. ingaggi con le PCM, aggiramenti di ostacoli orografici, ecc.).

Il resto è invariato rispetto a specialità POS (vedi §8.3)

8.3.2 OBJ Recon facoltativi

Gli OBJ Recon non necessitano di "luce verde" per essere eseguiti, e non hanno un tempo minimo o massimo per la loro esecuzione, se non previsto diversamente dal Book dell'evento.

8.4 Struttura / caratteristiche degli OBJ

- ³⁵₁₇ Ogni OBJ deve avere un'area di gioco effettivo non superiore a 50 metri di diametro (in boschivo, in urbano ci si regoli secondo i casi), all'interno della quale sarà posizionato/presente l'Obiettivo Principale, quello Secondario e l'eventuale Bonus, come descritti nel Book. Potranno essere presenti strutture naturali e/o artificiali e allestite strutture temporanee e/o altri tipi di elementi scenici.
- ³⁵₁₇ Ogni OBJ deve avere un'Area di Rispetto di 100 metri di diametro, all'interno della quale è **PROIBITO ENTRARE** sia per le PCM (sempre) sia per le Squadre, a meno che non abbiano ricevuto Luce Verde dall'Arbitro sull'OBJ stesso. E' anche proibito ingaggiare dall'esterno dell'Area di rispetto verso l'interno e viceversa. E' ovviamente possibile all'interno dell'Area di Rispetto un ingaggio tra la Contro fissa sull'OBJ e la Squadra con Luce Verde di attacco sull'OBJ stesso.
- ³⁵₁₇ Se fossero presenti, all'interno dell'area di gioco, delle **aree non transitabili** (ad esempio perché pericolose o per altri motivi anche solo di gioco), anch'esse saranno delimitate da **bandelle con strisce BIANCO/ROSSE, oppure indicate da appositi cartelli**. Attraverso queste aree è comunque possibile sparare (ossia i colpi di un operatore possono "sorvolare" questo tipo di area per bersagliare qualcosa che è all'interno o dalla parte opposta).



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

³⁵₁₇ Se fossero presenti nell'area di gioco delle aree **completamente interdette** ai giocatori, ossia sulle quali **non si possa entrare/transitare ma nemmeno spararvi attraverso**, esse saranno delimitate da bandelle con strisce di colore **GIALLO/NERO**.

8.5 Disposizione e comportamento del personale nell'OBJ

8.5.1 Contro-Interdizione fissa su OBJ

Invariato rispetto a specialità POS (vedi §7.5.1)

8.5.1.1 Comportamento della Contro-interdizione fissa su OBJ

Invariato rispetto a specialità POS (vedi §7.5.1.1)

8.5.2 Pattuglie di Contro-Interdizione Mobile (PCM)

8.5.2.1 Ruolo e compito

Le Pattuglie di Contro mobile sono un ostacolo sul territorio che serve per far sì che le Squadre in gioco debbano muoversi in stealth tra gli OBJ, pianificando i percorsi che possano evitare le strade di pattugliamento più probabile, e così via.

Come già detto per le Contro fisse sugli OBJ, il loro compito è ostacolare le Squadre che si facciano "beccare", non di vincere il Torneo!

Ogni PCM ha il compito di percorrere le strade/sentieri/percorsi/zone a essa assegnate, solitamente in atteggiamento "rilassato", ossia come se non fosse "in caccia" dei nemici, ma stessa appunto pattugliando un territorio, ignara dei "nemici" infiltratisi, a meno che non sia specificamente indicato nel Book fornito alle Squadre (es. "*Le pattuglie di Contro mobili sono state avvisate della vostra presenza e vi stanno cercando*"), o in caso vengano "allertate" dalla DE o in base a determinate condizioni che si verifichino durante il gioco e previste quindi dal Book.

Ovviamente, in caso di avvistamento di Squadre in transito, sarà loro compito cercare di ingaggiarle, nei limiti di movimento a loro imposti (vedi apposito paragrafo).

8.5.2.2 Numero di Operatori e di Pattuglie

In ambito boschivo ogni PCM dovrà avere da 2 a 4 Operatori. In ambito "urbano" potrà avere da 1 a 3 Operatori.

Dovranno essere previste almeno 2 Pattuglie sul campo: non esiste un numero massimo, l'Organizzazione dovrà tarare questo fattore in base all'estensione e alla composizione morfologica del campo, e alla distanza tra gli OBJ.

8.5.2.3 Responsabile Pattuglia Contro Mobile (RPCM)

In ogni PCM, uno degli Operatori dovrà essere nominato dall'Organizzazione come RPCM. Avrà il compito di comandare la sua Pattuglia, verificarne il rispetto delle regole di movimento e di ingaggio, e di redigere il Verbale di Contro-Interdizione dopo ogni ingaggio con le Squadre in gara.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Il suo ruolo è simile a quello di un Arbitro, ossia dovrà cercare, durante e a seguito di ingaggi, di risolvere autonomamente eventuali problemi o dispute nati con le Squadre ingaggiate, sempre nel rispetto delle Squadre stesse, ricordando il suo ruolo.

Non ha invece alcun potere di comminare sanzioni di nessun genere. In caso di gravi problemi non risolvibili "pacificamente" e rapidamente, sarà suo compito chiamare subito un Arbitro a intervenire sul posto per dirimere la disputa e prendere le eventuali decisioni sanzionatorie necessarie, su ambo i fronti (la PCM e la Squadra).

In caso di necessità di sostituzione di uno o più degli Operatori della sua PCM dovrà contattare la DE perché provveda alla sostituzione: **non è concesso agli Operatori della PCM, se non in caso di malori o infortuni, abbandonare la PCM stessa** prima di aver ricevuto dalla DE il cambio, o comunque l'autorizzazione.

8.5.2.4 Dislocazione, movimento e limitazioni

In ambito boschivo, L'Organizzazione dovrà tracciare i percorsi di pattugliamento in modo tale da coprire determinate aree del campo, ma lasciando comunque aree completamente "libere" o in ogni caso che siano libere in determinati momenti, secondo il movimento delle Pattuglie stesse.

Le PCM dovranno preferibilmente essere posizionate su strade, sentieri, tracce di sentiero, perimetri di campi aperti e simili, in modo tale che le Squadre in movimento possano cercare di "intuire" e pianificare quali aree del campo evitare per cercare di non essere visti dalle PCM.

Qualora sia necessario la PCM potrà anche essere messa a pattugliare un'area non identificabile dalla mappa (es. una porzione di un bosco o un determinato tragitto nel bosco anche non su sentiero o traccia), ma questa dovrà essere un'eccezione e non la regola. E in questo caso dovrà essere ben chiaro al RPCM quali limiti abbia l'area o il percorso da seguire, e attenersi scrupolosamente.

In ambito Urbano (ossia se vi siano degli edifici coinvolti nel gioco NLS), le PCM potranno essere ad esempio posizionate per pattugliare il perimetro di un edificio, o per svolgere ronde interne agli edifici. Anche in questo caso si dovrà ben definire il movimento da loro svolto.

Un chiarimento: le PCM sono **mobili**, devono **continuamente** spostarsi lungo il tragitto a loro assegnato! Non possono stazionare in un certo punto, neanche brevemente, se non per necessità imprescindibili (es. bisogni fisiologici di un Operatore o infortunio/malore) o per esplicita indicazione ricevuta da un Arbitro o dalla DE.

Inoltre, gli Operatori di una PCM **non possono mai dividersi**. Durante il loro movimento di normale pattugliamento dovranno essere a una distanza massima di 2/3 metri uno dall'altro. Durante un Ingaggio, potranno "allargarsi" fino ad una distanza massima di circa 10 metri tra un Operatore e l'altro.

L'Organizzazione dovrà aver cura, nel progettare i tragitti e le aree di competenza delle PCM, di rispettare i seguenti limiti:

- 1) Due o più tragitti (su sentieri, strade, ecc. o tracciati arbitrariamente dall'Organizzazione) e/o aree (margini di un campo, corso di un fiume, perimetro di un edificio, ecc.) pattugliate dalle PCM non possono mai sovrapporsi, e dovrà anche esserci una distanza minima di rispetto di circa 50 metri tra un tragitto/area e l'altra. Questo serve a garantire che una Squadra non possa, per pura sfortuna, arrivare ad essere ingaggiata da due o più PCM contemporaneamente.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

- 2) Il tragitto percorso dalla PCM non può mai passare all'interno dell'Area di Rispetto attorno agli OBJ mobili (100 metri di diametro dall'OBJ) né a meno di 50 metri da OBJ Recon.

8.5.2.5 regole di Ingaggio e di movimento durante l'Ingaggio

La PCM può:

- 1) Cercare di Ingaggiare qualsiasi Squadra che le arrivi in vista. NON può organizzare "Imboscate", neanche dopo averla avvistata, deve sempre restare in movimento.
- 2) Rispondere al fuoco iniziato da parte di una Squadra (situazione che non dovrebbe mai accadere, ma comunque possibile).

La PCM può seguire (o inseguire) una Squadra, sia dopo averla solo avvistata che dopo l'inizio dello scontro (anche se non ancora Ingaggiata), ma **senza lasciare il suo percorso/area stabilita**.

Ovviamente, anche se la PCM non può lasciare il suo percorso/area, **può sparare al di fuori di esso/a**: ad esempio, sparare dal sentiero che sta pattugliando verso l'interno del bosco dove ha visto uno o più Operatori della Squadra di interdizione. A quel punto, se la Squadra non ha subito perdite (quindi non si considera Ingaggiata) e scappa, non avrebbe senso per la PCM inseguirla in giro per il campo, lasciando tra l'altro scoperta la sua zona di competenza; se invece la Squadra ha subito almeno un Colpito da parte della PCM, essa è Ingaggiata non potrà andarsene fino al termine dell'Ingaggio, quindi sarà lei a dover contrattaccare la PCM per cercare di eliminarla (dimezzando così la perdita di Punti) e terminare il prima possibile l'Ingaggio.

L'ingaggio termina solo quando l'intera PCM o l'intera Squadra vengono eliminate.

Al termine dell'Ingaggio il RPCM redigerà il Verbale dello scontro e lo farà firmare al Team Leader della Squadra ingaggiata. A questo punto la PCM resterà ferma sul posto per 5 minuti, dando modo alla Squadra di allontanarsi, prima di riprendere il proprio pattugliamento (senza ovviamente inseguirla). Sarà comunque attiva qualora arrivasse una diversa Squadra.

La PCM non potrà cercare di Ingaggiare una Squadra che abbia già Ingaggiato (sempre inteso come scontro portato a termine, non solo come avvistamento!) nei 30 minuti precedenti. Qualora ciò si verifichi per errore, appena ci si renda conto (da ambo le parti) dell'errore, l'Ingaggio dovrà cessare immediatamente e lo scontro sarà nullo ai fini del punteggio (nessuna penalità prevista per la Squadra). Oltre i 30' tale situazione è invece possibile e valida.

8.5.2.6 Comportamento della PCM

Valgono le stesse considerazioni espresse per la Contro fissa (vedi §8.5.1.1)

8.5.3 Figuranti

Invariato rispetto a specialità POS (vedi §7.5.2), tranne che per questa aggiunta:

E' esclusa la presenza di figuranti al di fuori delle aree di OBJ, principalmente per ragioni di sicurezza (es. difficoltà a distinguere civili "figuranti" da eventuali veri civili transitanti nell'area), ma anche per non elevare troppo il grado di aleatorietà/imprevisti affrontabili da ciascuna Squadra.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

8.5.3.1 Comportamento dei Figuranti

Invariato rispetto a specialità POS (vedi §7.5.2.1)

8.5.4 Responsabile di Obiettivo (RdO)

Invariato rispetto a specialità POS (vedi §7.5.3).

8.5.5 Arbitro

E' fisso sull'OBJ al quale è stato assegnato dall'Organizzazione. Il suo ruolo è di arbitrare lo svolgimento dell'OBJ, dalla richiesta di Luce Verde di una Squadra fino al termine dell'OBJ, con relativi conteggi e verbalizzazioni.

La sua posizione sarà normalmente tale da poter svolgere il suo ruolo di controllo senza essere d'intralcio alle linee di fuoco e alla visuale degli Operatori. L'Organizzazione può anche stabilire, su uno o più OBJ, che l'Arbitro non resti sull'OBJ durante un "attacco", ma che invece raggiunga la Squadra al punto di attesa e da lì dia la Luce Verde, poi seguirla come un "normale" Arbitro della specialità POS. Naturalmente questo "comportamento" dovrà essere tenuto con tutte le Squadre su quell'OBJ.

8.6 Dinamica e dettagli di svolgimento della Tappa

8.6.1 Nota iniziale

Per semplificare la comprensione di regole e situazioni, dettagliamo lo svolgimento sequenziale delle varie fasi di una Tappa NLS.

Ovviamente non è inclusa tutta la parte preliminare di allestimento del campo, preparazione delle postazioni per la DE, per la ricezione Squadre, per lo svolgimento dei test ASG ecc., che l'Organizzazione è libera di gestire come meglio ritiene efficace nell'ottica di un buono svolgimento della manifestazione.

8.6.2 Orario di arrivo sul campo

Anche se l'Organizzazione è libera di gestire questo aspetto come meglio ritiene, alle Squadre deve essere dato un orario massimo di arrivo sul campo calcolato tenendo conto dell'arrivo più o meno simultaneo di tutte le Squadre, e che deve garantire lo svolgimento di tutte le operazioni preliminari con la dovuta attenzione e cura, nonché poi permettere a tutte le Squadre di raggiungere le proprie coordinate/posizioni di infiltrazione per l'orario previsto.

In caso vi sia molta differenza di posizioni di infiltrazione, potrebbe essere una buona norma dare un orario diversificato di arrivo, specialmente in caso di orari di infiltrazione diversificati, oppure dare la priorità di espletamento delle operazioni iniziali alle Squadre che dovranno poi fare uno spostamento maggiore per portarsi in posizione di infiltrazione.

8.6.2.1 Gestione dei ritardi e sanzioni

La Squadra che preveda di arrivare in ritardo **deve tassativamente comunicarlo all'Organizzazione.**

Se una Squadra arriva al campo con un ritardo minimo o comunque "gestibile" (ossia che consenta la partenza in orario della Squadra, a valutazione insindacabile dell'Organizzazione) non vi sarà alcuna sanzione a suo carico.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Se, invece, la Squadra ha un ritardo che non consenta più di poter svolgere tutte le operazioni preliminari e partire all'orario stabilito, l'Organizzazione avrà tre possibilità, sempre a suo completo e insindacabile giudizio:

- 1) Sostituire la Squadra in ritardo con un'altra con la partenza prevista più avanti e **che dia il suo consenso a farlo, che sia già pronta alla partenza e che non sia penalizzata in alcun modo da questa scelta**, invertendo orari e punti di infiltrazione delle due Squadre.
- 2) Squalificare la Squadra, che non potrà prendere parte all'evento. La Squadra guadagnerà 0 (Zero) Punti per il GR. Nessun rimborso sarà previsto in questo caso, fatta salva la volontà dell'Organizzazione in tal senso.
- 3) Permettere comunque la partenza in ritardo della Squadra, se necessario eventualmente cambiando il punto di infiltrazione.
E' chiaro che **la partenza in ritardo NON dà alla Squadra un "estensione" dell'orario di esfiltrazione** (fine evento) previsto, che rimane invariato: semplicemente, avrà meno tempo totale a disposizione.

Nota bene: Se una Squadra arriva in ritardo **senza averlo comunicato all'Organizzazione** ma venga comunque ammessa come sopra descritto, subirà una penalità iniziale di -50 Punti per ogni 30' o frazione di ritardo dopo i primi 15' (di franchigia).

8.6.3 Arrivo sul campo, riconoscimento, preparazione

Invariato rispetto a specialità POS (vedi §7.6.3)

8.6.4 Test ASG

Invariato rispetto a specialità POS (vedi §7.6.4), tranne il primo paragrafo, che si modifica con:

Ogni Squadra dovrà presentarsi unita (con tutti gli operatori) al Test ASG per semplificare le operazioni ed evitare possibili errori.

8.6.5 Timing ufficiale e sincronizzazione orologi

L'Arbitro presente alle operazioni di Test ASG farà anche sincronizzare gli orologi degli operatori sul proprio, che è l'unico timing ufficiale dell'evento.

8.6.6 Disposizione delle Squadre ai punti di Infiltrazione e attesa.

Al termine delle operazioni preliminari, ogni Squadra dovrà raggiungere autonomamente (se non previsto un trasporto da parte dell'Organizzazione) il proprio punto di infiltrazione.

Se sul punto di infiltrazione è presente un Arbitro o un addetto dell'Organizzazione (**opzione vivamente raccomandata**), la Squadra dovrà segnalargli il suo arrivo, e provvederà lui a comunicarlo alla DE. In caso contrario, dovrà darne comunicazione direttamente alla DE, via radio o telefono cellulare. **Non è ammissibile che una Squadra non comunichi il suo arrivo in zona di infiltrazione.**



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Durante l'attesa dell'orario di infiltrazione, la Squadra potrà terminare la propria preparazione, testare le ASG, ecc., ma dovrà evitare di arrecare disturbo (con tono di voce alto, musica o altro) specialmente nel caso in cui il punto di infiltrazione sia nei paraggi di edifici e abitazioni.

Alla Squadra in attesa è tassativamente vietato "addentrarsi" sul campo lasciando il punto di infiltrazione, anche se da parte solo di uno o più operatori e temporaneamente, prima della Luce Verde di inizio infiltrazione.

In caso di infrazione a questa regola la Squadra potrà essere sanzionata anche con l'espulsione dall'evento, nei casi più gravi.

8.6.7 Infiltrazione

All'orario indicatole per l'infiltrazione, ogni Squadra dovrà richiedere Luce Verde; nel caso ci sia un Arbitro o un addetto dell'Organizzazione sul punto di infiltrazione, sarà da richiedere a lui, che a sua volta comunicherà con la DE e confermerà la Luce Verde di infiltrazione. In caso contrario, dovrà chiederla direttamente alla DE, via radio o telefono cellulare.

Non è ammissibile che una Squadra non attenda la Luce Verde della DE prima di infiltrarsi sul campo.

8.6.8 Navigazione

Ogni Squadra, dal momento dell'infiltrazione, è completamente libera di "navigare" come vuole per l'intero campo di gioco (usando qualsiasi mezzo come mappe cartacee, bussole, GPS/Satellitari, Tablet, Smartphone, ecc.), e di scegliere in quale sequenza affrontare gli OBJ fissi, con le seguenti limitazioni:

- ³⁵/₁₇ Nel caso vi siano vincoli di sequenza di OBJ indicati dal Book, essi vanno rispettati: ad esempio, l'obbligo di fare come primo OBJ della Squadra un OBJ specificato, che di solito si usa per garantire una certa distribuzione iniziale delle Squadre su OBJ diversi tra loro.
- ³⁵/₁₇ E' proibito uscire dai confini dell'area di gioco dell'evento, indicati sulla cartina fornita con il Book.
- ³⁵/₁₇ E' proibito usare mezzi propri o pubblici, a motore e non, per spostarsi all'interno o all'esterno dell'area di gioco, a meno che non siano quelli eventualmente messi a disposizione dall'Organizzazione a tal scopo.
- ³⁵/₁₇ E' proibito tagliare/danneggiare recinzioni, steccati o altri manufatti di delimitazione di aree private, e penetrare all'interno delle stesse anche se da varchi preesistenti (quindi attraversare ad esempio giardini, aree industriali o pascoli o comunque private ben delimitate e palesemente interdette al transito).
- ³⁵/₁₇ E' proibito oltrepassare eventuali bandelle a strisce rosso/bianco o giallo/nere poste dall'Organizzazione a delimitazione e "protezione" di aree pericolose o comunque non transitabili e di limiti di campo di gioco.
- ³⁵/₁₇ E' proibito per due o più Squadre "unirsi" e/o spostarsi sul campo "unite" o comunque vicine, per non causare confusione in caso di ingaggio con Contro mobili.
- ³⁵/₁₇ E' proibito per una Squadra "suddividersi" in sotto-unità che agiscano indipendentemente su OBJ diversi: dovrà sempre viaggiare e svolgere gli OBJ unita. Ovviamente, gli scout e le retro potranno tenersi a distanza dalla Squadra durante il movimento, ma mai distaccarsi troppo dalla stessa. Una



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

volta sull'OBJ la Squadra potrà suddividersi per effettuare attacchi da fronti diversi, o inviare scout o cecchini a svolgere specifici compiti, ma sempre operando sullo stesso OBJ (fisso o Recon).

³⁵₁₇ E' proibito avvicinarsi a meno di 100 metri da ogni OBJ **noto (ossia indicato sul Book o in altre istruzioni in possesso della Squadra)**, senza aver chiesto e ottenuto la Luce Verde. Eventuali "errori di navigazione" non potranno essere adottati come scusante per tale comportamento.

La Squadra che fosse sorpresa a violare uno o più di questi vincoli potrà incorrere in sanzioni che possono arrivare anche all'immediata SQUALIFICA dall'evento.

Nota bene: si raccomanda sempre l'utilizzo di sistemi GPS ben tarati e verificati, e soprattutto correttamente configurati a livello di Sistema di Coordinate e di DATUM utilizzato, come indicato nel Book. Eventuali errori di configurazione o utilizzo dei sistemi di navigazione **non saranno accettati come scusante per violazioni ai divieti sopra esposti.**

8.6.9 Ingaggio di OBJ fissi – Zona di Stand-By e richiesta Luce Verde

Quando una Squadra voglia ingaggiare un OBJ fisso, deve arrivarvi in prossimità, ma sempre senza entrare nella zona di rispetto, ossia restare a NON MENO di 100 metri dalle coordinate dell'OBJ.

A questo punto potrà sintonizzarsi sul canale radio dell'OBJ (sul quale si trovano sia L'Arbitro che il RdO) e aprire il contatto comunicando le proprie generalità (es. "OBJ 2, qui RED DEVILS, ci copiate?") e, ricevuta risposta dall'OBJ 2 ("Qui Arbitro OBJ 2, avanti RED DEVILS"), richiedere la Luce Verde ("RED DEVILS chiedono Luce Verde su OBJ 2").

Nel caso l'OBJ non risponda sul canale assegnato, la Squadra dovrà cercare di contattare la DE tramite radio o cellulare, per segnalare la condizione e il problema e permetterne la rapida risoluzione.

Dall'OBJ, l'Arbitro farà le verifiche del caso (se necessario) e potrà comunicare una Luce Verde immediata, oppure potrà richiedere alla Squadra di restare in Stand-By, comunicando anche il tempo previsto di attesa, se l'attesa sia dovuta a sistemazione OBJ o se vi sia un'altra Squadra attualmente in ingaggio sull'OBJ, ed eventualmente se vi siano altre Squadre in Stand-By che abbiano già richiesto Luce Verde, per permettere alla Squadra di decidere se le convenga attendere o se invece cambiare OBJ.

Durante lo Stand-By di Luce Verde, è vietato per la squadra in attesa fare rumore e testare le ASG, per non arrecare disturbo ad un'altra Squadra che stia eventualmente ingaggiando sull'OBJ.

Inoltre, la Squadra **deve sempre considerarsi in gioco**, e quindi potenzialmente ingaggiabile dalle Contro mobili o, per errore, anche da altre Squadre in transito.

Qualora la Squadra, ad un certo punto dell'attesa, decida di lasciare l'OBJ senza ingaggiarlo, dovrà comunicarlo all'Arbitro dell'OBJ.

8.6.9.1 Rispetto della zona di attesa

Sempre, in ogni caso, finché non riceva la Luce Verde dall'Arbitro dell'OBJ, **è tassativamente proibito per la Squadra avvicinarsi a meno di 100 metri dall'OBJ.**

La violazione di questa disposizione può comportare sanzioni che vanno dalla perdita a tavolino dell'OBJ, fino all'espulsione dall'evento.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

E' facoltà dell'Arbitro sull'OBJ, all'atto della ricezione della richiesta di Luce Verde, richiedere alla Squadra le sue coordinate, e anche lasciarla in Stand-By per raggiungerla e verificarne fisicamente la posizione.

E' altresì sua facoltà procedere autonomamente a questa verifica, anche senza chiedere le coordinate alla Squadra in Stand-By.

Una volta raggiunta la Squadra e verificata la posizione, rientrerà sull'OBJ prima di dare Luce Verde, oppure (se deciso dall'Organizzazione in tal senso) darà Luce Verde dal posto e seguirà la Squadra durante il suo approccio. In quest'ultimo caso si toglierà il giubbino catarifrangente per non rendere visibile la Squadra durante l'approccio all'OBJ, per rimetterselo appena iniziano gli ingaggi.

8.6.10 Luce Verde! Inizio OBJ

A OBJ pronto a ricevere la Squadra, l'Arbitro - di persona, se ha raggiunto e seguirà la Squadra, oppure via radio dall'OBJ stesso, comunicherà la Luce Verde (es. "Qui Arbitro OBJ 2, i RED DEVILS hanno Luce Verde in 3... 2... 1... LUCE VERDE"), farà partire il tempo sul cronometro e la Squadra inizierà la sua missione sull'OBJ.

8.6.11 Svolgimento OBJ

Invariato rispetto a specialità POS (vedi §7.6.9)

8.6.12 Termine dell'OBJ e conseguenze sui conteggi

Invariato rispetto a specialità POS (vedi §7.6.10)

8.6.13 Conteggi e verbale OBJ

Invariato rispetto a specialità POS (vedi §7.6.11), tranne nel paragrafo finale che viene sostituito da:

L'Arbitro chiederà quindi alla Squadra di **liberare subito l'OBJ senza attardarsi**, e darà quindi il via libera alla riorganizzazione dell'OBJ per la Squadra successiva.

8.6.14 OBJ Recon

Gli obiettivi "Recon" sono solitamente rappresentati da installazioni o punti specifici sul campo, con azioni da svolgere a carico della Squadra (es. fotografare un bunker, rilevare delle coordinate, piazzare dell'esplosivo su un ponte, recuperare un oggetto, ecc.).

Gli OBJ Recon possono essere presidiati da Operatori di Contro (al massimo 2 per ogni OBJ Recon, e sempre entro 50 metri dall'OBJ), oppure essere completamente "liberi". Possono anche avere Figuranti, senza limite di numero.

Di norma, gli OBJ Recon sono facoltativi, e sono considerati dei "Bonus" che le Squadre possono o meno effettuare. Le coordinate GPS degli OBJ Recon (e le eventuali istruzioni di svolgimento, se non indicate nel Book) dovranno essere reperibili all'interno dell'area degli OBJ fissi.

La Squadra che riesca ad acquisire le coordinate/istruzioni per effettuare l'OBJ Recon potrà tenerle e utilizzarle anche in caso di mancata conquista degli Obiettivi sull'OBJ.

E' sempre possibile che una Squadra, durante la navigazione sul campo, si imbatta casualmente in un OBJ Recon senza averne precedentemente trovato le coordinate.

E' consigliato per l'Organizzazione non includere le istruzioni di svolgimento direttamente nel Book, se non necessario, per evitare che possano essere svolti quindi senza trovare le Coordinate.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

In caso contrario, ossia se le istruzioni di svolgimento sono già indicate nel Book, sarà consentito per la Squadra decidere di effettuarlo, ma tenendo conto che il suo valore in Punti, in questo caso, sarà minore (normalmente, almeno dimezzato). Oppure potrà abbandonarlo per farlo poi successivamente al ritrovamento "ufficiale" delle coordinate, che sarà segnato dall'Arbitro sull'OBJ nel relativo verbale.

Al termine dell'evento, in fase di attribuzione dei punteggi sarà chiesta alla Squadra la prova di svolgimento degli OBJ Recon, e verificato sul verbale OBJ se le relative coordinate fossero state trovate o meno, per l'attribuzione del punteggio pieno o di quello ridotto.

8.6.15 Ingaggi con PCM

Scopo della Squadra è ovviamente non farsi ingaggiare dalle PCM sul territorio. Quindi, nel caso una Squadra ingaggi o sia ingaggiata da una PCM, in ogni caso perderà punti.

Una Squadra **NON si intende Ingaggiata in caso di identificazione visiva** (ossia è stata "Vista" dalla PCM) **o anche nel caso la PCM apra il fuoco ma non Colpisca alcun Operatore**. In questi casi sarà nell'interesse della Squadra allontanarsi il più possibile rapidamente e far perdere le proprie tracce. Non vi saranno penalità a suo carico.

Nota bene: Una Squadra si intende Ingaggiata nel momento in cui un suo Operatore sia Colpito da uno della PCM. Da questo momento la Squadra non potrà più "fuggire", e dovrà portare a termine lo scontro, condizione che si verifica solo quando o la Contro o la Squadra stessa siano state completamente eliminate.

In questo caso quindi non si conteggiano i singoli operatori colpiti da ambo le parti: eliminare completamente la Contro permetterà alla Squadra di dimezzare i Punti persi, mentre perdere lo scontro (ossia avere tutti i propri Operatori eliminati dalla PCM) significherà invece prendere la piena Penalità prevista.

Al termine dell'Ingaggio il RPCM redigerà il Verbale dello scontro e lo farà firmare al Team Leader della Squadra ingaggiata. A questo punto la PCM resterà ferma sul posto per 5 minuti, dando modo alla Squadra di allontanarsi, prima di riprendere il proprio pattugliamento (senza ovviamente inseguirla). Sarà comunque attiva qualora arrivasse una diversa Squadra.

Una singola Squadra non potrà essere Ingaggiata dalla stessa PCM entro 30 minuti di gioco dall'Ingaggio precedente (sempre inteso come scontro portato a termine, non solo come avvistamento!). Qualora ciò si verifici per errore, appena ci si renda conto (da ambo le parti) dell'errore, l'Ingaggio dovrà cessare immediatamente e lo scontro sarà nullo ai fini del punteggio (nessuna penalità prevista per la Squadra). Oltre i 30' tale situazione è invece possibile e valida.

8.6.16 Ingaggi con altre Squadre concorrenti

E' possibile che, durante la navigazione sul campo, due Squadre concorrenti si incontrino.

Non è previsto alcun tipo di punteggio, positivo o negativo, se le Squadre si dovessero ingaggiare.

Questo ingaggio non fa parte degli eventi di gioco previsti, per cui è da evitare: le due (o più) Squadre che si incontrassero possono semplicemente ignorarsi e proseguire ciascuno per la sua strada. Ovviamente, nel



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

caso si stessero dirigendo nello stesso punto o direzione, sarà possibile per loro parlarsi e decidere come agire per non ostacolarsi.

In caso vi sia lo stesso un ingaggio casuale, non appena le Squadre si rendano conto dell'errore, potrà cessare immediatamente e i Colpiti rientreranno in gioco subito, senza alcun tipo di penalità o guadagno di Punti... anche se ovviamente entrambe le Squadre avranno perso tempo prezioso, oltre ad aver potenzialmente segnalato, con il rumore dell'ingaggio, la propria posizione a pattuglie di Contro nei paraggi!

8.6.17 Esfiltrazione della Squadra

Ad ogni Squadra sarà comunicato un **luogo** e un **orario** precisi per la loro esfiltrazione dal "territorio nemico", azione che termina la prestazione della Squadra esfiltrata.

Per la Squadra è TASSATIVO essere in quel preciso luogo ENTRO l'orario indicato. Potrà quindi decidere di esfiltrare in qualsiasi momento PRIMA dell'orario indicato, ma non DOPO.

Nel caso vi sia un Arbitro o un addetto dell'Organizzazione sul luogo indicato per l'esfiltrazione (opzione vivamente raccomandata), la Squadra si identificherà e sarà l'Arbitro o l'addetto a registrare l'ora di esfiltrazione e comunicarla subito alla DE.

In caso contrario, dovrà essere la Squadra stessa a comunicare con la DE, via canali radio o via telefono cellulare, l'avvenuta esfiltrazione.

Qualsiasi ritardo anche minimo oltre l'ora UFFICIALE di esfiltrazione darà luogo a pesanti sanzioni in termini di punteggio, che possono arrivare, **in caso di ritardo oltre i 15' ma non oltre i 30', al dimezzamento del punteggio conseguito, ed oltre i 30' al completo azzeramento del punteggio conseguito** (la Squadra si considera abbia "perso" l'appuntamento con l'elicottero di esfiltrazione e sia rimasta perciò abbandonata in territorio nemico).

Per questo motivo, è meglio raccomandare alle Squadre di non attendere l'ultimo secondo per esfiltrare, perché non sarà accettato addurre eventuali problemi di comunicazione radio o cellulare con la DE come motivo del ritardo nella comunicazione di esfiltrazione.

Da notare che **in caso una Squadra sia sorpresa** in modo inoppugnabile (ad esempio vista da un Arbitro, un RdO, una PCM, un membro della DE, o documentato fotograficamente da un'altra Squadra) **a dare comunicazione di esfiltrazione senza essere effettivamente e completamente** (ossia con tutti gli Operatori) **nel punto esatto di esfiltrazione assegnatole, la Squadra sarà SQUALIFICATA dal Torneo.**

Solo a comunicazione di esfiltrazione effettuata, la Squadra potrà lasciare il luogo di esfiltrazione e tornare al punto di ritrovo generale (se diverso dal punto stesso, ovviamente), **avendo cura – nel caso l'evento non sia ancora terminato – di non attraversare l'area di gioco**. Se questo fosse necessario logisticamente, dovrà attendere il termine ufficiale dell'evento comunicato dalla DE prima di spostarsi e rientrare.

8.6.18 Fine Evento e conteggi

Al ricevimento della segnalazione di Fine Evento:

- ³⁵/₁₇ gli Arbitri dovranno recarsi dalla DE per consegnare i Verbali OBJ;
- ³⁵/₁₇ le pattuglie Contro mobili dovranno recarsi dalla DE per consegnare i Verbali Contro-Interdizione;
- ³⁵/₁₇ le Squadre che non l'abbiano ancora fatto, dovranno raggiungere la DE per consegnare le prove di eventuali OBJ Recon (es. mostrare le foto fatte con i cellulari, consegnare codici o altro materiale recuperato, ecc.).



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Almeno 1 Arbitro dovrà assistere l'Organizzazione durante il conteggio delle totalizzazioni di punteggio e di tempi per garantirne la correttezza.

8.6.19 Redazione Classifica Finale

Invariato rispetto a specialità POS. Vedi §7.6.14.

8.6.20 Premiazione e terzo tempo (o viceversa...)

Invariato rispetto a specialità POS. Vedi §7.6.15. , tranne l'aggiunta di questa parte:

Prima della premiazione, l'Arbitro presente consegnerà ad ogni TL di Squadra la Scheda di Valutazione Evento. Tale scheda dovrà essere compilata dalla Squadra e firmata dal TL, quindi riconsegnata all'Arbitro, che la firmerà a sua volta.

8.6.21 Fine evento

Invariato rispetto a specialità POS. Vedi §7.6.16.

9 Tabella Punteggi di gioco

9.1 Punteggi Standard

Qui di seguito sono elencati i Punteggi Standard che sono stati studiati da CSEN per garantire un buon bilanciamento di gioco, e per semplificare il compito agli Organizzatori, che possono applicarli direttamente al loro gioco.

Ovviamente qui si tratta di punteggi, per quanto riguarda gli Obiettivi, che sono del tipo "tutto o niente" (ossia possono essere solo conquistati o no, senza vie di mezzo o "Gradi" di completamento).

Motivo	Punteggio
Obiettivo Primario conquistato	+100
Obiettivo Secondario	+75
Obiettivo Secondario/Bonus conquistato	+50
<i>Solo specialità NLS:</i> Obiettivo Recon acquisito, con coordinate	+50
<i>Solo specialità NLS:</i> Obiettivo Recon acquisito, senza coordinate	+20
Per ogni Operatore di Contro fissa su OBJ eliminato	+20
Per ogni Operatore della Squadra eliminato durante l'attacco a un OBJ (esclusi gli OBJ Recon)	-10



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Motivo	Punteggio
<i>Solo specialità NLS:</i> Ingaggio con Contro VINTO dalla Squadra	-25
<i>Solo specialità NLS:</i> Ingaggio con Contro PERSO dalla Squadra	-50
<i>Solo specialità NLS:</i> Ritardo di Esfiltrazione non oltre i 10'00" Per ogni minuto di ritardo dall'orario di Esfiltrazione indicato nel Book, oltre i primi 5' (di "franchigia"), e fino ad un massimo di 10' (es. 9' di ritardo dall'orario – 5' di franchigia = 4' x 20 Punti -80 Punti)	-20/Minuto
<i>Solo specialità NLS:</i> Ritardo di Esfiltrazione da 10'01" ma entro i 15'00"	-200
<i>Solo specialità NLS:</i> Ritardo di Esfiltrazione oltre i 15'00"	Squadra non esfiltrata, Punteggio totale 0 (ZERO)

9.2 Punteggi speciali/personalizzati

In caso si vogliano creare Obiettivi complessi, ad esempio che prevedano diversi "gradi" di raggiungimento, o magari subordinati l'uno al raggiungimento di un altro, oppure se si voglia alterare il valore dei punteggi sopra elencati, il punteggio potrà essere attribuito dall'Organizzazione e dovrà essere indicato chiaramente nel Book, e approvato dal CR CSEN che li valuterà comunque preventivamente e potrà imporre modifiche per garantirne il bilanciamento secondo le sue linee guida (ad esempio che il valore di un Obiettivo Primario conquistato sia sempre superiore alla somma delle perdite di punti per Colpiti che la Squadra può subire per conseguirlo).

Nota bene: tutti i punteggi e le sanzioni previste da questo Regolamento sono state studiate e "bilanciate" sul valore di riferimento di Obiettivo Primario = 100 Punti.

Se l'Organizzazione modificherà questo valore di riferimento, **TUTTI** gli altri valori dovranno essere modificati di conseguenza in proporzione (es. se Obiettivo Primario = 200 Punti, allora Obiettivo secondario = 150 Punti, Operatore Contro colpito = 40 Punti, proprio Operatore colpito = -20, Sanzione per "Colpito che parla" = -100 Punti, e così via).

Esempio di punteggio per Obiettivo personalizzato: se l'Obiettivo principale è sminare un campo nel quale sono nascoste 10 mine, l'Obiettivo Principale può essere definito dal Book come "raggiunto" trovando anche solo 1 mina, oppure trovando almeno il 50% delle mine presenti, ma assegnando il Punteggio non al raggiungimento dell'Obiettivo bensì ad ogni singola mina trovata, per stimolare la Squadra a trovarne il più possibile, ad esempio 10 Punti a mina. In questo modo il totale dell'Obiettivo, se fatto completamente (10 mine trovate), resta ancora nei 100 Punti previsti dal punteggio standard.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

10 Tabella Penalità per infrazioni

10.1 Situazioni e Sanzioni previste

Qui di seguito sono elencate le Penalità Standard al Punteggio di Gara, applicabili durante ogni Tappa dall'Arbitro.

10.1.1 Situazioni e Sanzioni non critiche

Cod.	Titolo / infrazione	Sanzione (Punti)	Descrizione ed eventuali sanzioni AGGIUNTIVE alla Sanzione
P1	"Colpito" che parla/cammina	-50	Operatore che da Colpito parla o da indicazioni verbali o visive ai compagni e non espressamente consentire dalle regole del Book, o che si muove senza necessità dalla sua posizione. In caso di recidiva può essere espulso dalla Tappa.
P2	Highlander	-150	Operatore che non si dichiara quando viene Colpito, alla prima infrazione sanzionata. L'Operatore viene anche dichiarato "Colpito" dall'Arbitro (con relativa perdita di punti aggiuntiva). In caso di recidiva dello stesso operatore l'intera Squadra viene espulsa dalla Tappa con conseguente azzeramento dei punti (ZERO Punti GR).
P3	Passaggio fuori dai limiti esterni indicati di campo	-200	Uno o più Operatori di una Squadra che transitano fuori dai limiti esterni del campo di gioco.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Cod.	Titolo / infrazione	Sanzione (Punti)	Descrizione ed eventuali sanzioni AGGIUNTIVE alla Sanzione
P4	Transito in aree interdette allo stesso	-100	Uno o più Operatori di una Squadra che transitano in aree chiaramente delimitate dall'interdizione al transito per motivi di sicurezza o di gioco.
P5	Colpito che non usa il giubbino ad alta visibilità	-20	L'Operatore, dopo essersi dichiarato Colpito, non indossa il giubbino ad alta visibilità.
P6	Grida, schiamazzi, imprecazioni	-100	Uno o più Operatori della Squadra disturbano lo svolgimento della Tappa con comportamenti chiassosi e/o irrispettosi ingiustificati. A discrezione dell'Arbitro ogni singolo Operatore responsabile può essere dichiarato Colpito (con relativa perdita aggiuntiva di punti).
P7	ASG priva di contrassegno	-200	Un'ASG viene trovata priva del contrassegno apposto in fase di test Crono. Se non è possibile testare l'ASG nuovamente senza ritardare lo svolgimento della Tappa, l'ASG viene presa in consegna dall'Arbitro. Se l'Operatore non può rimpiazzarla con un backup (suo o di un compagno di Squadra), egli ne resterà privo sino a fine Tappa. Se è possibile testarla, se entro i limiti di Joule la Squadra avrà solo la sanzione prevista, altrimenti ricadrà nel caso successivo.
P8	ASG overjoule (a Tappa iniziata)	-400 e espulsione dell'Operatore	Un'ASG con il contrassegno del test Crono viene trovata palesemente overjoule (ossia con un valore difforme oltre la tolleranza del 5% rispetto al test Crono effettuato con l'ASG a inizio Tappa), a Tappa già iniziata (controllo eseguito a campione o per sospetto di Overjoule avanzato da un Arbitro o di altro Operatore). L'Operatore viene anche espulso dalla Tappa.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Cod.	Titolo / infrazione	Sanzione (Punti)	Descrizione ed eventuali sanzioni AGGIUNTIVE alla Sanzione
P9	Operatore a meno di 100 metri dall'OBJ senza Luce Verde sullo stesso (specialità NLS)	-100	L'Operatore entra nel raggio di 100 metri da un OBJ senza che la sua Squadra abbia avuto Luce Verde dall'Arbitro. In caso l'Arbitro giudichi in atto una vera azione di "ricognizione fraudolenta" sull'OBJ da parte della Squadra prima della richiesta di LV, egli potrà anche dichiarare Perso l'OBJ per la Squadra, che non potrà ripeterlo.
P10	Operatore oltre l'area "GO" in direzione dell'OBJ o fuori dal raggio di sosta di 5mt dallo stesso, senza autorizzazione dell'Arbitro (specialità POS)	-100	L'Operatore supera il cartello di "GO" in direzione dell'OBJ senza che la sua Squadra abbia avuto Luce Verde dall'Arbitro. In caso l'Arbitro giudichi in atto una vera azione di "ricognizione fraudolenta" sull'OBJ da parte della Squadra prima della richiesta di LV, egli potrà anche dichiarare Perso l'OBJ per la Squadra, che non potrà ripeterlo.
P11	Attacco a OBJ senza Luce Verde	-100	La Squadra attacca un OBJ senza aver ricevuto Luce Verde dall'Arbitro.
P12	Mancato rispetto del Fermo Gioco	-50	L'Operatore o la Squadra viene rilevata in movimento significativo durante un Fermo Gioco.
P13	Mancato uso delle protezioni oculari	-100	L'Operatore viene trovato privo di protezioni oculari durante lo svolgimento della Tappa e non in condizioni di sicurezza e senza il consenso/permesso di un Arbitro



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Cod.	Titolo / infrazione	Sanzione (Punti)	Descrizione ed eventuali sanzioni AGGIUNTIVE alla Sanzione
P14	Togliersi la pettorina da Colpito prima che sia consentito	-50	L'Operatore si toglie la pettorina da Colpito prima che l'Ingaggio sia stato dichiarato terminato, oppure prima che l'AdA lo abbia potuto conteggiare tra i Colpiti e gli abbia dato quindi l'esplicito permesso di toglierla.
P15	Mancata consegna Arbitrale	-50	L'Operatore ha volontariamente disobbedito a una consegna (ordine!) impartitagli esplicitamente da un Arbitro.
P16	Ingresso in area interdetta	-20	L'Operatore è entrato in un'area interdetta al gioco, delimitata da bandelle giallo-neri o bianco-rosse e/o da appositi cartelli.
P17	Fuoco da, in o attraverso area interdetta "NO GAME"	-50	L'Operatore ha fatto fuoco da, in o attraverso un'area interdetta al fuoco e/o all'attraversamento dai parte dei colpi, delimitata da bandelle giallo-neri e/o da appositi cartelli
P18	Uscita dai limiti di OBJ durante lo svolgimento	-50	L'Operatore è uscito dai limiti di Area dell'OBJ durante lo svolgimento dello stesso (solo se l'Area è chiaramente delimitata con bandella e/o da cartelli)



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Cod.	Titolo / infrazione	Sanzione (Punti)	Descrizione ed eventuali sanzioni AGGIUNTIVE alla Sanzione
P19	Arrivo della Squadra sul campo in ritardo non comunicato di oltre 15'	-50 ogni 30' o frazione	-50 Punti per ogni 30' o frazione (es. orario previsto: 08:00. Orario tollerato: 8:15. Orario effettivo di arrivo: 09:00. 45' di ritardo sanzionato, = 30' più frazione = -100 Punti)
P20	Ritardo di esfiltrazione (o comunque di comunicazione di esfiltrazione alla DE)	-100 ogni 5' o frazione fino a 15', poi da 15'01" a 30' DIMEZZAMENTO punteggio, oltre i 30' AZZERAMENTO del punteggio	-100 Punti per ogni 5' o frazione, fino al 15' (es. orario di esfiltrazione imposto: 13:00. Orario effettivo di comunicazione: 13. 06'; ritardo sanzionato, = 5' più frazione = -200 Punti) Oltre i 15' ed entro i 30' (quindi tra 15'01" e 30'00" all'orario ufficiale) non si applica quanto sopra ma i punti totali guadagnati della Squadra sono DIMEZZATI. Oltre i 30' (quindi a 30'01" all'orario ufficiale) non si applica quanto sopra ma i punti totali guadagnati della Squadra sono AZZERATI.

10.1.2 Situazioni e Sanzioni critiche

Le seguenti situazioni sono considerate **critiche**, in quanto ad esempio lesive dell'ambiente, della dignità e integrità personale, della reputazione dell'Organizzazione che può portare anche alla perdita del campo di gioco, ecc..

Come tali, **sono tutte sanzionate con l'immediata espulsione dalla Tappa dell'intera Squadra alla quale appartiene l'Operatore (o gli Operatori) che hanno commesso l'infrazione, con conseguente azzeramento del punteggio guadagnato nella Tappa fino a quel momento.** Inoltre non sarà attribuito alcun Punto per la classifica del GR (neanche quello di "presenza"), e in alcuni casi sono previste anche sanzioni aggiuntive.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Cod.	Titolo / infrazione	Descrizione e sanzioni aggiuntive all'espulsione dalla Tappa
PG1	Highlander recidivo	Operatore che non si dichiara quando viene Colpito e già sanzionato come Highlander durante la stessa Tappa.
PG2	Insulti e/o minacce e/o gesti ostili – ma senza contatto fisico - verso altre persone in gioco o dell'Organizzazione Evento	Un Operatore insulta e/o minaccia personalmente un'altra persona (sia essa un Operatore della propria o di altra Squadra, Contro, figuranti, Arbitri, DE, ecc.).
PG3	Contrasti verbali e/o gesti ostili – ma senza contatto fisico) con "civili" estranei alla Tappa	L'Operatore ha avuto contrasti verbali e/o gesti ostili personali con civili estranei all'evento presenti nell'area della Tappa.
PG4	Contatto fisico ostile con chiunque (anche con terzi estranei all'evento)	Un Operatore effettua un contatto fisico ostile nei confronti di un'altra persona (chiunque), anche se lieve (spintoni e simili). La Squadra viene anche espulsa dal Girone Regionale, segnalata a CSEN, e bandita da qualsiasi altro suo evento ufficiale.
PG5	Utilizzo di materiali pirotecnici o fumogeni non espressamente previsti/autorizzati dal Book, accensione di fuochi e utilizzo di fiamme libere	Un Operatore utilizza materiale pirotecnico o fumogeno o accende un fuoco o usa fiamme libere senza che questo sia previsto e autorizzato nella situazione contingente e specifica.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Cod.	Titolo / infrazione	Descrizione e sanzioni aggiuntive all'espulsione dalla Tappa
PG6	Danneggiamento doloso e ingiustificato di elementi naturali, disturbo della fauna	L'Operatore danneggia volontariamente e senza alcun motivo piante o altri elementi naturali, o disturba – ad esempio bersagliandola con l'ASG) la fauna.
PG7	Danneggiamento doloso di materiale scenico, cose e/o strutture artificiali	L'Operatore danneggia volontariamente cose e/o strutture artificiali (es. cartelli demaniali, recinzioni, muri, ecc. ma anche materiale scenico dell'Organizzazione).
PG8	Abbandono di rifiuti	L'Operatore abbandona dei rifiuti nell'ambiente, indipendentemente dal loro genere e quantità.
PG9	Comunicazione di esfiltrazione fraudolenta	La Squadra che comunichi la sua Esfiltrazione quando non si trova ancora con tutti gli Operatori in area di Esfiltrazione (ossia stia BARANDO). Subirà inoltre una penalizzazione di -10 Punti nella Classifica del GR
PG10	Manomissione/alterazione volontaria di documentazione di gioco (es. Verbali OBJ, Verbali PCM, ecc.)	



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

10.2 Situazioni Regolate dal Book della Tappa

Il Book della Tappa creato dall'Organizzazione con il modello fornito da CSEN può contenere ulteriori comportamenti che siano reputati come sanzionabili, e le relative sanzioni sia in termini di penalità di Punteggio di Gara, sia in termini di provvedimenti disciplinari – es. perdita dell'OBJ, espulsione dalla Tappa - personali (sul singolo Operatore) o collegiali (ossia sull'intera Squadra).

Nota bene: In caso di contraddizione / conflitto tra quanto indicato nel Book e quanto esposto nella Tabella del paragrafo precedente - ossia nel caso sia presente in entrambi la stessa infrazione, ma regolamentata in modo diverso - **sarà sempre applicata quella di questo Regolamento**, ignorando quanto indicato nel Book.

10.3 Situazioni e Sanzioni non espressamente previste

Per qualsiasi comportamento non espressamente previsto dalla tabella precedente o dal Book della Tappa, ma che l'Arbitro reputi sanzionabile, egli **avrà l'autorità di imporre la sanzione che riterrà opportuna e commisurata all'infrazione stessa**, sia in termini di penalità di Punteggio di Gara, sia in termini di provvedimenti disciplinari – es. perdita dell'OBJ, espulsione dalla Tappa - personali (sul singolo Operatore) o collegiali (ossia sull'intera Squadra).

11 Documenti e Moduli ufficiali

11.1 Descrizione e utilizzo

CSEN mette a disposizione delle ASD Organizzatrici tutti i documenti e moduli necessari per la richiesta e per la successiva gestione dell'evento, sia ad uso "Interno" (es. per DE, Arbitri, Controfissa e PCM, ecc.) sia da fornire alle Squadre Partecipanti. Alcuni documenti, come questo regolamento, possono essere utili a entrambi.

Per gli eventi Ufficiali CSEN, l'uso di questa documentazione e modulistica è obbligatorio. Per uniformità di raccolta e gestione dati da parte delle CR CSEN, non è infatti ammissibile che ogni ASD Organizzatrice possa "inventarsi" quali informazioni raccogliere e quali no, e la forma nella quale raccoglierle e fornirle.

Nel caso vi fossero altri moduli o documenti, oltre a quelli forniti, che l'Organizzazione ritenesse necessario utilizzare, essa sarà libera di crearli nella forma che preferisce, non essendo comunque da riportare successivamente a CSEN.

Tutti i moduli sono scaricabili dal sito internet della CR CSEN di competenza, o richiedibili alle stesse via email all'indirizzo riportato in calce a questo documento: **prima di utilizzarli, accertarsi sempre di essere in possesso dell'ultima versione disponibile!**

Nota bene: i documenti sono forniti sia in formato PDF, sia in formato MS Office Word (.docx), per permetterne la personalizzazione (con loghi/intestazioni dell'ASD) e la pre-compilazione evitando di doverla fare a mano successivamente.



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Le modifiche si devono limitare a questi elementi, è **proibito cambiare il formato al documento, togliere o aggiungere “campi” informativi, intestazioni, ecc..**

Non saranno accettati moduli “manomessi” da un punto di vista informativo e strutturale!

11.2 Per l'Organizzazione

Questi sono i documenti ad uso dell'Organizzazione e del personale addetto alla gestione dell'evento (DE, Arbitri, Contro fissa e PCM, ecc.) nelle varie fasi dell'Evento.

Nome Documento (.PDF e .DOCX)	Descrizione/utilizzo
CSEN - Codice Etico SA	Codice Etico ufficiale per il Softair
CSEN - Regolamento Tecnico SA	Regolamento Tecnico generale ufficiale per il Softair
CSEN - Regolamento Coppa Italia CSEN Softair	Regolamento generale per l'organizzazione e gestione delle tappe di Gironi Regionali e Finali della Coppa Italia
CSEN - Regolamento Tecnico Arbitrale	Regolamento generale per la descrizione di funzioni, richiesta e gestione degli Arbitri Federali per eventi Ufficiali
Regolamento Coppa Italia C.S.E.N. Airsoft	



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

CSEN - Scheda Contatti Radio e Cellulari - Per ORGANIZZAZIONE

Scheda con tutti i contatti radio (canali/frequenze) e cellulari di Squadre, DE, Arbitri, Contro OBJ e Contro Mobili, Emergenze

CSEN - Scheda e Verbale Contro-interdizione

Verbale per i responsabili delle pattuglie di Contro mobili

CSEN - Scheda Valutazione Condotta Arbitrale

Scheda per la DE per la valutazione finale della condotta degli Arbitri Federali durante l'evento

CSEN - Verbale Classifica Finale Torneo

Verbale di Classifica Finale dell'evento

CSEN - Verbale Test Crono ASG - Frontespizio

Frontespizio del Verbale dei test crono delle ASG

CSEN - Verbale Test Crono ASG - Tabella Squadra

Tabella per Squadra del Verbale dei test crono delle ASG

Regolamento Coppa Italia C.S.E.N. Airsoft

Pag. 56 di 59

Versione 1.4 del 11/11/2018



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

CSEN - Verbale OBJ specialità POS - Frontespizio

Frontespizio Verbale di risultati OBJ per specialità POS (con Arbitro fisso con la Squadra, 1 verbale per ogni Squadra)

CSEN - Verbale OBJ specialità POS – Tabella Squadra

Tabella Verbale di risultati OBJ per specialità POS (con Arbitro fisso con la Squadra, 1 verbale per ogni Squadra)

CSEN - Verbale OBJ specialità NLS - Frontespizio

Frontespizio Verbale di risultati OBJ per specialità NLS (con Arbitro fisso su OBJ, 1 verbale per ogni OBJ)

CSEN - Verbale OBJ specialità NLS – Tabella OBJ

Tabella di risultati OBJ per specialità NLS (con Arbitro fisso su OBJ, 1 verbale per ogni OBJ)

11.3 Per le Squadre concorrenti

Questi sono i documenti che l'Organizzazione deve fornire alle Squadre nelle varie fasi dell'evento

Nome Documento (.PDF e .DOCX)	Descrizione/utilizzo
-------------------------------	----------------------



CSEN - Codice Etico SA

C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Codice Etico ufficiale per il Softair

CSEN - Regolamento Tecnico SA

Regolamento Tecnico generale ufficiale per il Softair

CSEN - Regolamento Coppa Italia CSEN Softair

Regolamento generale per l'organizzazione e gestione delle tappe di Gironi Regionali e Finali della Coppa Italia

CSEN - Modulo Iscrizione al Girone Regionale Coppa Italia CSEN Softair

Modulo per iscrizione di Squadra ASD CSEN all'intero Girone Regionale della Coppa Italia

CSEN - Modulo Iscrizione Singola Tappa di Girone Regionale Coppa Italia CSEN Softair

Modulo per iscrizione di Squadra ASD (CSEN o NON CSEN) a una singola Tappa Open di GR della Coppa Italia

CSEN - Scheda Canale Radio e Contatti - Per SQUADRE

Scheda con tutti i contatti radio (canali/frequenze) e cellulari Emergenze, DE e Arbitri

Regolamento Coppa Italia C.S.E.N. Airsoft

Pag. 58 di 59

Versione 1.4 del 11/11/2018



C.S.E.N. AIRSOFT

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

CSEN - BOOK Evento – Modello Ufficiale

Modello di BOOK per le Squadre (uso OBBLIGATORIO!)

CSEN - Scheda di Valutazione Evento

Scheda questionario per valutare la qualità dell'Evento ed eventualmente determinare il punteggio compensativo dell'Organizzazione (se partecipante anch'essa con una o più Squadre al GR)

12 Approvazione documento

Il presente Regolamento è stato redatto dalla Commissione Tecnica Arbitrale, nella persona dei membri:

Simone "Becks" Polastri
Fabio "Jacknife" Paulotto
Ruggero "Junio" De Lazzari

E successivamente revisionato assieme agli altri membri del Consiglio Direttivo del Comitato Lombardia, nella persona dei membri:

Gabriele "Gabo" Mazzarisi
Giorgio "Jurgen" Mazzurana
Massimo "Atropo" De Bosis
Luca "Puglia" Parisi
Davide "Tistru" Caturano