



REGOLAMENTO CISA
MANIFESTAZIONE A PATTUGLIA RICOGNITIVA
ED. 01 REV. 02 DEL 16.02.2017

INDICE

TITOLO I ° PRINCIPI	pag. 3
TITOLO II ° TIPOLOGIA, COMPOSIZIONE E SPECIFICHE DELLA PTG RICOGNITIVA	pag. 3
TITOLO III ° DESCRIZIONE SETTORI E TIPOLOGIA OBIETTIVI	pag. 5
TITOLO IV ° MODALITA PER INIZIO E FINE ATTACCO DEGLI OBIETTIVI	pag. 5
TITOLO V ° MOVIMENTO E COMPORTAMENTO DIFENSORI OBIETTIVO	pag. 5
TITOLO VI ° CONTROINTERDIZIONE, COMPOSIZIONE, MOVIMENTO E COMPORTAMENTO ...	pag. 6
TITOLO VII ° COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI COLPITI	pag. 6
TITOLO VIII° NORME GENERALI DELLE MANIFESTAZIONI A PATTUGLIA RICOGNITIVA	pag. 7
TITOLO IX ° ATTREZZATURA DEGLI ATLETI PARTECIPANTI	pag. 8
TITOLO X ° FASE PRE-MANIFESTAZIONE E MODALITA TEST ASG	pag. 9
TITOLO XI° COMPITI E DOCUMENTI UFFICIALI DELLO STAFF ARBITRALE	pag. 10
TITOLO XII° GESTIONE CONTROVERSIE	pag. 11
TITOLO XIII° GESTIONE ATTRIBUZIONE PUNTEGGI NEGATIVI	pag. 11
TITOLO XIV° GESTIONE ATTRIBUZIONE PUNTEGGI POSITIVI	pag. 11
TITOLO XV° ISCRIZIONE, QUOTE E PUNTEGGI DEL CAMPIONATO CISA	pag. 12
TITOLO XVI° COMPITI DELL'ORGANIZZAZIONE IN UNA MANIFESTAZIONE	pag.13

TITOLO I ° - PRINCIPI

Art. 1 : Principi Generali e definizioni

lett. a. Il softair è un gioco basato sulla fiducia e la correttezza dei partecipanti, mancando queste caratteristiche fondamentali ed il rispetto per l'avversario se ne tradiscono i valori e viene a mancare la caratteristica che contraddistingue un vero evento sportivo.

lett. b. : Il softair è una simulazione non violenta di un'azione tattica, dove ogni contatto fisico violento teso a far valere le proprie ragioni nei confronti dello staff arbitrale o di altri giocatori con l'uso della forza, non è ammesso e sarà punito con l'immediata espulsione dell'atleta dall'area di gioco.

lett. c. : Per “**Organizzazione (ORG)**” si intende l'associazione o il gruppo di associazioni che organizzano una manifestazione sportiva di softair, competitiva o meno.

lett. d. : Per “**Area Operativa (AO)**” si intende l'area o l'insieme di più aree utilizzate per una manifestazione, segnalate dall'organizzazione su una o più mappe topografiche consegnate alle squadre partecipanti.

lett. e. : Per “**Obiettivo (Obj)**” si intende un luogo, utile o necessario al completamento della missione di tutte le PI, attrezzato o costruito dall'organizzazione, mobile o immobile, difeso da 2 o più difensori, nel quale le PI potranno sostenere una o più prove di abilità appositamente elaborate dall'organizzazione.

lett. f. : Per “**Pattuglia di Interdizione (PI)**” si intende la pattuglia che avrà per missione la ricerca e l'eliminazione, parziale o totale, di tutti gli Obj presenti nella AO come disposto dall'organizzazione.

lett. g. : Per “**Pattuglia di Contointerdizione (PC)**” si intende la pattuglia che avrà per missione la ricerca e l'eliminazione, parziale o totale, di tutti le PI presenti nella AO come disposto dall'organizzazione.

lett. h. : Per “**Operatore (OPR)**” si intende uno dei giocatori facenti parte di una PI (**OPR-PI**) o di una PC (**OPR-PC**)

lett. i. : Per “**Difensore (DF)**” si intende uno dei giocatori a cui è stato assegnato il compito di difendere un Obj.

lett. l. : Per “**Comparsa (CP)**” vengono identificati tutti i giocatori che su un Obj o in qualunque altra parte della AO, devono recitare una parte o svolgere un compito senza l'impiego di ASG.

N.B. potranno indossare o imbracciare ASG ma non potranno utilizzarle.

lett. m. : Per “**ASG**” si intende lo strumento (replica in plastica o metallo di armi da sparo reali) atto a lanciare pallini detti “**BB**” (del diametro di 6mm, in plastica o materiale biodegradabile) per mezzo di aria o gas compresso, indispensabili per lo sport del softair.

lett. n. : “**Ingaggio**” : scontro tra uno o più giocatori dotati di ASG.

lett. o. : “**Ingaggio Positivo**” : scontro, dove almeno un (1) giocatore (OPR-PI, OPR-PC, DF o CP) è rimasto colpito.

lett. p. : “**Opord**”(Book): ordini di missione recanti specifiche istruzioni utili allo svolgimento della missione, consegnate dall'ORG a tutte le PI, prima e/o durante la manifestazione.

TITOLO II ° - TIPOLOGIA, COMPOSIZIONE E SPECIFICHE DELLA PATTUGLIA RICOGNITIVA

Art. 2 : Gioco a Pattuglia

lett. a. : In questo tipo di manifestazioni le pattuglie s'infiltrano nell'AO nelle modalità più opportune ed eque scelte dall'organizzazione. Il tempo di missione deve essere uguale per tutti e la navigazione all'interno dell'AO sarà decisa dall'Organizzazione.

Art. 2.1 : Specifiche per le Pattuglie di Interdizione

lett. a. : La pattuglia per partecipare e iniziare una manifestazione dovrà essere composta da un massimo di otto (8) giocatori e un minimo di quattro (4).

lett. b. : Durante una manifestazione nella fase diurna o notturna, la pattuglia o parte di essa, che senza nessun tipo di accorgimento difensivo areale a protezione, permette alla Controinterdizione di sorprenderli, si vedrà assegnare la penalità di “Scoperta del Bivacco”.

lett. c. : Se dopo la sua infiltrazione la pattuglia decide di nascondere del materiale nell'AO, da recuperare per usufruirne in seguito, se trovato dalla Controinterdizione, verrà requisito e portato all'organizzazione che lo custodirà fino a fine manifestazione. Se la pattuglia ne vorrà rientrare in possesso durante lo svolgimento della manifestazione, dovrà contattare l'organizzazione che si occuperà di organizzare la consegna, ma si vedrà assegnare la penalità di “Scoperta del Bivacco”.

lett. d. : Per motivi di sicurezza, la pattuglia in AO non potrà frazionarsi in team con meno di due (2) unità, e dovrà agire con una distanza massima tra gli operatori che permetta agli stessi d'essere visibili tra loro ad

occhio nudo. Operatori della pattuglia Interdizione trovati nell'AO senza il compagno, comporteranno l'attribuzione di punti negativi.

lett. e. : Il comportamento del giocatore dovrà essere civile e improntato al rispetto dell'avversario, dello staff Arbitrale e delle decisioni da loro prese, il mancato rispetto di questa norma verrà sanzionato con punti negativi. Nei casi di infrazione più gravi si potrà anche passare alla squalifica dell'operatore.

lett. f. : Ha la facoltà di parlare con lo Staff Arbitrale, il Capo Pattuglia o un responsabile di essa in caso di sua assenza, rivolgendosi sempre con modi civili e rispettosi, pena l'assegnazione di punti penalità.

lett. g. : La Pattuglia, potrà spostarsi solo a piedi, il contravvenire a questa regola assegnerà la squalifica, se l'organizzazione prevede altre modalità dovrà renderlo noto e specificarlo nell'Opord.

lett. h. : L'uso di fumogeni o di altro materiale pirotecnico, se non autorizzato o messo a disposizione dell'organizzazione, è severamente vietato. Il contravvenire a questa regola farà squalificare la pattuglia.

lett. i. : L'accendere fuochi nell'AO, se non autorizzato dall'organizzazione, è vietato . Il contravvenire a questa regola farà squalificare la pattuglia.

lett. l. : E' vietato lasciare precedentemente alla manifestazione qualsiasi tipo di materiale nell' AO, che verrà usato, durante lo svolgimento della missione, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica.

lett. m. : Se nella carta dell'AO l'organizzazione ha evidenziato porzioni di terreno ritenute pericolose o interdette al passaggio il trasgredire a questa regola comporterà la squalifica della pattuglia, indipendentemente da quanti operatori vi sono transitati.

lett. n. : Nessun aiuto esterno potrà essere dato alle pattuglie partecipanti se non è previsto dall'organizzazione nell'Opord, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica.

lett. o. : Durante lo svolgimento della missione, le pattuglie non potranno aiutarsi tra loro o passarsi informazioni, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica delle pattuglie coinvolte.

lett. p. : Le mappe fornite dall'organizzazione dovranno essere perfettamente leggibili in scala (non superiore 1 a 25.000). In caso di mappe non convenzionali sarà obbligatorio, inoltre, inserire un apposita legenda.

lett. q. : Le squadre che partecipano alla manifestazione non possono effettuare ricognizioni o sopralluoghi dell'AO nei cinque (5) giorni precedenti la manifestazione, pena la squalifica.

Art. 2.2 : Esfiltrazione anticipata e gestione ritiri per infortuni

lett. a. : L'esfiltrazione anticipata dovuta a infortuni od altro, di qualsiasi operatore deve essere immediatamente comunicata all'organizzazione sul Canale radio di Emergenza (se irreperibile mandare un sms per dare l'ora certa) affinché l'operatore possa essere recuperato dall'organizzazione. Gli operatori che non esfiltrano con tale modalità saranno considerati come ancora in gioco e se intercettati si vedranno attribuire la relativa penalità.

lett. b. : Gli operatori esfiltrati anticipatamente e recuperati dell'organizzazione saranno considerati eliminati dal gioco e tutto il materiale valido che possa attribuire del punteggio alla loro pattuglia non sarà preso in considerazione.

lett c. : Una pattuglia che si ritira, per un qualsiasi motivo potrà consegnare la scheda punti agli organizzatori. Che calcoleranno i punti acquisiti sugli obj svolti e lo applicheranno in classifica torneo e successivamente in

lett. d. : L'esfiltrazione delle pattuglie di interdizione non potrà avvenire prima dell'orario previsto dall'organizzazione, esse dovranno obbligatoriamente rimanere in AO in occultamento.

lett. e. : La pattuglia di interdizione avrà una penalità di 10 punti per ogni minuto di ritardo rispetto all'orario previsto di esfiltrazione, la ASD organizzatrice potrà modificare il suddetto punto comunicandolo nel book di gara.

Art. 2.3 : Regole d'Ingaggio per le Pattuglie di Interdizione

lett. a. : La pattuglia si deve ritenere agganciata dalla Controinterdizione, quando uno (1) operatore, sia esso degli Incursori o della Controinterdizione, sia rimasto colpito (ingaggio positivo). Se questo non accade la pattuglia può disimpegnarsi dandosi alla fuga, altrimenti dovrà portare a termine l'ingaggio.

lett. b. : La pattuglia dal momento che ha riportato un ingaggio positivo con la Controinterdizione, potrà ridurre del 50% la penalità se riuscirà ad eliminare tutti gli operatori che formano la pattuglia di Controinterdizione.

lett. c. : L'arbitro (capo squadra della contro che sarà riconoscibile da una fascia sul braccio) presente, cronometrerà una "durata d'ingaggio" che durerà 5 min. Trascorso il quale decreterà il fine ingaggio (tre fischi brevi). Nel caso in cui la pattuglia non elimini tutta la contro interdizione, riporterà la massima penalità sulla scheda punti. L'arbitro si assicurerà inoltre che la pattuglia di contro interdizione abbia un comportamento reattivo.

lett. d. : la pattuglia di interdizione in fase di ingaggio sull'obiettivo che scopre uno o più operatori di un'altra se identificherà in maniera palese e inconfutabile l'identità dell'altra pattuglia. In questa eventualità l'arbitro pattuglia di interdizione sullo stesso obiettivo avrà diritto a chiedere all'arbitro di ripetere l'ingaggio ma solo

dovrà penalizzare la pattuglia di interdizione presente sull'obiettivo senza aver avuto luce verde dandogli obiettivo perso.

lett. e.: la pattuglia di interdizione in fase di ingaggio su un di un obiettivo non potrà iniziare discussioni con i difensori e con le decisioni arbitrali, ciò comporterà l'assegnazione di un punteggio negativo da parte dell'arbitro (vedi punteggi e penalità)

Art. 2.4 : Gestione delle Penalità

lett. a. : In tutti quei casi dove la pattuglia, infrangendo il Regolamento, incorrerà nella penalità della "squalifica", sarà esclusa dalla Classifica. Nel Campionato CISA per la stesura della classifica di fine Campionato la prova effettuata verrà conteggiata per l'attribuzione con punteggio pari a 0 (zero).

TITOLO III ° - DESCRIZIONE SETTORI E TIPOLOGIA DEGLI OBIETTIVI

Art. 3 : Settori presenti sull'Obiettivo

lett. a. : "Area Obiettivo" è uno spazio al cui interno si posizionano i Difensori Obiettivo che hanno un movimento limitato pari a cinque metri rispetto alla posizione stabilita dall'organizzazione.

lett. b. : "Zona di Rispetto" è lo spazio esterno all'Area Obiettivo per un raggio che, a discrezione dell'organizzazione, può variare dai 100 ai 200 metri. Esso sarà specificato sul book.

lett. c. : La Controinterdizione non potrà ingaggiare le pattuglie di interdizione a meno di 250 mt dagli obiettivi ma potrà verificare il rispetto della distanza minima e dell'occultamento nella zona di rispetto. Nel caso di violazione della zona di rispetto interverrà assegnando la perdita dell'obiettivo, nel caso invece di scoperta di una pattuglia non occultata verrà assegnata una penalità di 20 punti.

lett. d. : La Controinterdizione può muoversi liberamente esternamente alla Zona di Rispetto.

TITOLO IV ° MODALITA PER INIZIO E FINE ATTACCO DEGLI OBIETTIVI

Art. 4 : Finestra d'Attacco

lett. a.: Per attaccare un obiettivo sarà necessario chiedere luce verde allo stesso sul canale radio predefinito. Sarà presente almeno un arbitro, capo obiettivo, non giocatore, che potrà autorizzarvi all'attacco o comunicarvi il tempo di attesa. La pattuglia, a questo punto, potrà decidere se restare in attesa o proseguire verso altri obiettivi.

lett. b.: Attaccare un obiettivo, senza aver ricevuto luce verde, comporterà la perdita dello stesso e l'impossibilità di poterlo attaccare in un secondo momento.

lett. c.: La chiamata, sul canale prestabilito, dovrà essere effettuata nel seguente modo:

Esempio:

Pattuglia: "Obj Miniera qui Turco 1, mi ricevete? Passo";

OBJ: "Turco 1 qui Obj Miniera ti riceviamo forte e chiaro, passo";

Pattuglia: "Obj Miniera, Turco 1 chiede luce verde, passo";

OBJ: "Turco 1 qui Obj Miniera avete luce verde a partire da adesso, passo"

Pattuglia: "Obj Miniera qui Turco 1, ricevuto, luce verde da adesso, passo e chiudo".

Oppure:

OBJ: "Turco1 qui Obj Miniera, tempo di attesa di 60 minuti datemi conferma";

Pattuglia: "Obj Miniera qui Turco 1 rimaniamo in attesa e attendiamo luce verde".

Oppure:

Pattuglia: " Obj Miniera qui Turco 1 andiamo via, passo e chiudo".

lett. c.: Anche nell'attesa la pattuglia di interdizione dovrà avere sempre un atteggiamento difensivo e vigile in quanto potrebbe essere attaccata dalla contro interdizione che non sarà avvisata dalla presenza della pattuglia ma potrebbe transitare nella zona.

TITOLO V ° MOVIMENTO E COMPORTAMENTO DIFENSORI OBIETTIVO

Art. 5 : Operatori presenti sugli Obiettivi

lett. a. : Vengono identificati con il nome di "Difensori Obiettivo" quegli operatori che hanno il compito di controllare e difendere il proprio obj, il loro numero può variare da un minimo di 2 ad un massimo di 8 a discrezione dell'Organizzazione.

lett. b. : vengono identificati con il nome di "Comparsa Obiettivo" tutti i giocatori che su un Obj o in qualunque altra parte della AO, devono recitare una parte o svolgere un compito senza l'impiego di ASG.

Non ci sono limiti al numero di comparse.

N.B. potranno indossare o imbracciare ASG ma non potranno utilizzarle.

Art. 5.1 : Movimento e Comportamento dei Difensori Obiettivo

lett. a. : I difensori saranno dislocati sempre all'esterno dell'obj salvo in casi particolari che possono dipendere dal tipo di obj, orografia del terreno o prove da svolgere.

lett. b. : I difensori dell'obj dovranno ingaggiare la pattuglia di interdizione a distanza di tiro utile e non dovranno aspettare che essi si avvicinino all'obj

lett. c. : I Difensori Obiettivo sugli obj di sera non potranno usare il visore notturno e dovranno obbligatoriamente in fase di sparo accendere la luce posta sull'ASG;

lett. d. : In fase notturna non potranno esserci difensori occultati in postazioni mimetizzate e/o non potranno utilizzare mimetiche tipo "ghillie". Potranno esserci solo sentinelle, ferme o in movimento, che, in caso di ingaggio, potranno appostarsi dietro il riparo più vicino o dove riterranno più opportuno.

lett. e. : I difensori possono muoversi all'interno della postazione loro assegnata in un raggio di 3 metri e dovranno garantire la stessa posizione a tutte le pattuglie partecipanti alla gara.

Art. 5.2 : Specifiche dei Difensori Obiettivo

lett. a. : il numero di difensori obiettivo deve restare invariato per tutta la durata dell'evento e deve avere la stessa tipologia di ASG a disposizione per tutta la durata dello stesso per garantire il regolare svolgimento della gara durante tutti i passaggi delle pattuglie incursori.

lett. b. : Si vieta a tutti i Difensori Obiettivo di usare in un ingaggio la propria ASG facendola esclusivamente sporgere dai ripari (tiro alla Libanese) e rimanendo con tutto il corpo protetto dietro di essi. Sarà compito dello staff Arbitrale valutare se questo accade o meno.

TITOLO VI° - CONTROINTERDIZIONE, COMPOSIZIONE, MOVIMENTO E COMPORTAMENTO

Art. 6 : La Controinterdizione

lett. a. : Il controllo difensivo dell'AO durante la manifestazione è affidato a pattuglie di Controinterdizione.

lett. b. : Possono essere composte da un minimo di 2 a un massimo di 8 operatori.

lett. c. : Possono disporre e muoversi con mezzi di qualunque natura (auto, autocarri, fuoristrada, moto, quad, aerei, elicotteri etc. etc.) sia internamente all'AO sia esternamente secondo le esigenze organizzative.

lett. e. : Non è permesso l'ingaggio "a" e "da" mezzi, se non esplicitamente previsto, regolamentato e comunicato dall'organizzazione nell'Opord.

Art. 6.1 Riconoscimento e movimento della Controinterdizione

lett. a. : Ogni operatore, dovrà essere riconoscibile tramite l'esposizione di una fascia di colore bianco/rosso al braccio, in caso di pioggia dovrà essere messa esternamente e visibile all'altezza delle spalle.

lett. b. : La non esposizione della fascia bianco/rossa da parte dell'operatore di Controinterdizione od il suo mal posizionamento comporterà, l'annullamento dell'ingaggio positivo con gli Incursori, se il responsabile della pattuglia Incursori sposterà reclamo allo staff Arbitrale.

lett. c. : Le pattuglie di Controinterdizione, si muoveranno principalmente su carrabili e sentieri di una certa importanza, o in zone dove l'organizzazione ritiene importante la loro vigilanza. Sarà l'organizzazione che predisporrà anticipatamente il loro movimento, segnalando direttamente sul terreno o consegnando delle carte topografiche con l'area o il percorso a cui si dovranno attenere.

lett. d. : Le PC, durante il gioco notturno (dal tramonto all'alba), saranno obbligate ad avere una luce di colore rosso sempre accesa e in posizione ben visibile.

Art. 6.2 Atteggiamento della Controinterdizione e Regole di ingaggio

lett. a. : La Controinterdizione, durante tutto lo svolgersi della manifestazione potrà controllare incroci, muoversi lungo i percorsi indicati dall'organizzazione, tendere imboscate o compiere rastrellamenti con il consenso dell'organizzazione.

lett. b. : La Controinterdizione, potrà ritenere agganciata una Pattuglia Incursori e portare a termine l'ingaggio quando uno (1) operatore (Incursori/Controinterdizione), e' rimasto colpito (ingaggio positivo).

lett. c. : La pattuglia di controinterdizione può inseguire la pattuglia fino al confine dell'aria operativa

TITOLO VII° COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI COLPITI

Art. 7 : Il colpito

lett. a. : Un qualsiasi giocatore partecipante ad una manifestazione agonistica (dell'Interdizione o della Controinterdizione o dei Difensori Obbiettivo) è considerato "colpito" e quindi impossibilitato a proseguire nell'azione, quando è toccato da un pallino, che lo raggiunge in qualsiasi parte del corpo, buffetteria, attrezzatura o asg, anche se questo è stato espulso da un' asg amica (Blu su Blu).

lett. b. : Nel momento in cui un giocatore è toccato da un pallino (anche se da fuoco amico) si deve ritenere colpito e dichiararsi tale, gridando ad alta voce "colpito".

lett. c. : Se durante un ingaggio lo staff Arbitrale (senza alcun consiglio o visione dei difensori)vede in maniera Certa ed inequivocabile un operatore della pattuglia Incursori "colpito" non dichiararsi tale ,considererà il giocatore Un Highlander e lo chiamerà ad alta voce "Highlander" (questo si allontanerà dal gioco),riporterà in seguito sulla Scheda punti una penalità di punti 200.Alla seconda segnalazione la pattuglia si vedrà assegnare una penalità di 500pt. Alla terza segnalazione ci sarà la squalifica della squadra .Nel caso in cui l'arbitro percepisce la buona fede Del giocatore ,ossia,si rende conto che il giocatore non si rendeva conto di essere colpito gli intimerà di uscire.

lett. e. : La pattuglia Incursori verrà squalificata dalla manifestazione se durante lo svolgimento della missione le verranno assegnati due (2) penalità "Highlander".

lett. f. : L'operatore della pattuglia Incursori colpito, non deve in alcun modo comunicare informazioni ai compagni ancora in gioco, se ciò accadesse lo staff Arbitrale sanzionerà la pattuglia con la Squalifica dell'operatore + la penalità di Comportamento antisportivo.

lett. g. : Se durante la manifestazione due (2) pattuglie Incursori erroneamente si ingaggiano positivamente, l'accaduto non produrrà nessuna penalità e le pattuglie coinvolte continueranno la loro missione.

TITOLO VIII° NORME GENERALI MANIFESTAZIONI A PATTUGLIA RICOGNITIVA

Art. 8 : Norme Generali

lett. a. : L'Infiltrazione o punto di partenza sarà "scelto" o indicato come "libero" dall'organizzazione, lungo i margini dell'AO o in una porzione di essa e comunicato nell' Opord.

lett. b. : Esfiltrazione o punto di fine missione saranno indicati dall'organizzazione sull'Opord con una coordinata, un orario massimo e un orario minimo per rendere valido lo svolgimento della missione e il punteggio acquisito alla pattuglia Incursori.

lett. c. : La mancata esfiltrazione comporterà la squalifica della pattuglia Incursori e l'esclusione dalla classifica.

lett. d. : E' tassativamente vietato lasciare qualsiasi tipo di rifiuto sul terreno di gioco come segno di civiltà, educazione e rispetto dell'ambiente.

lett. e. : Non è permessa l'uscita dall'AO alle pattuglie Incursori per tutta la durata della manifestazione, pena la loro squalifica.

Art. 8.1 : Uso di Strutture e Ubicazione degli Obiettivi

lett. a. : Se già presenti sul terreno sotto forma di edifici o simili, potranno essere usate dall'organizzazione come Obj. o altro, tenendo presente che qualsiasi struttura usata deve essere sicura e agibile per non mettere a rischio l'incolumità dei giocatori.

lett. b. : Nel caso l'organizzazione usi un edificio come Obj. e per ragioni di operatività venga fatto l'uso di asg anche all'interno di esso e le distanze di ingaggio siano molto ravvicinate, si fa obbligo a tutti (Incursori e Difensori Obbiettivo) dell'uso esclusivo di un'arma corta (pistola) azionata a colpo singolo o nel caso di asg azionata anch'essa a colpo singolo.

lett. c. : Nelle scenografie e nei ripari utilizzati, siano esse strutture murarie esistenti o costruite artificialmente o barriere naturali, non dovranno essere usati come punti di fuoco piccole aperture, crepe o pertugi.

lett. d. : Sarà a discrezione dell'organizzazione comunicare nell'Opord l'ubicazione parziale o totale di qualsiasi Obj. tramite coordinata o tramite identificazione di un settore nell'AO.

lett. e. : L'ubicazione degli Obj. presenti nell'AO, ma non segnalati nell'Opord potrà essere compiuta durante lo svolgimento della manifestazione tramite :

- un'azione ricognitiva eseguita liberamente, che ne permetta l'individuazione.
- un'azione suggerita nell'Opord, che ne permetta l'individuazione.
- il recupero di informazioni nell' AO che ne permetta l'individuazione.

lett. f. : Se l'organizzazione si rende conto che una pattuglia Incursori ha per caso o accidentalmente identificato uno o più Obj. non segnalati nell'Opord, si procederà all'annullamento del punteggio assegnato.

Art. 8.2 : Durata della manifestazione e Esfiltrazione

lett. a. : Il gioco è articolato sullo svolgimento di una missione per una durata variabile e stabilita di volta in volta dall'organizzazione a secondo delle caratteristiche del terreno e della lunghezza del percorso, ma non dovrà essere comunque inferiore alle quattro (4) ore.

lett. b. : Allo scadere del tempo di missione devono essere interrotte tutte le attività di gioco, le pattuglie ancora nell'AO devono in ogni caso raggiungere l'esfiltrazione per rendere valida la gara e vedersi assegnato il punteggio.

lett. c. : Il tempo di Esfiltrazione sarà preso nella coordinata indicata dall'organizzazione, dopo che tutti gli operatori della pattuglia Incursori sono presenti (esclusi gli Incursori ritirati) e avranno consegnato tutto il materiale necessario per farsi assegnare il relativo punteggio.

lett. d. : Nel caso l'orario di Esfiltrazione, sia in eccesso, saranno attribuiti punti negativi.

TITOLO IX ° ATTREZZATURE DEGLI ATLETI PARTECIPANTI

Art. 9 : Equipaggiamento dei giocatori (Incursori, Difensori Obiettivo e Controinterdizione).

lett. a. : Durante ogni fase di gioco è consentito ai giocatori l'uso di una (1) sola replica (non il trasporto) ad aria compressa o a gas, sia essa lunga o corta.

lett. b. : E' consentito durante lo svolgimento di una manifestazione sostituire, il Gear Box o qualunque altra parte Dell' ASG per "riparazione" senza che la riparazione effettuata possa influire sulle prestazioni della stessa quindi Rendendola OVERJOULE, il contravvenire a quanto sopra descritto decreterà la squalifica di tutta la squadra

lett. c. : Non c'è nessun limite per il numero di ASG da portarsi al seguito durante lo svolgimento della manifestazione.

lett. d. : E' ammesso l'uso ed il porto di lame consentite dalle vigenti leggi, ma viene sanzionato con la squalifica del giocatore l'uso ed il porto di lame proibite dalle vigenti leggi.

lett. e. : E' consentito l'uso di apparecchi radio trasmettenti. Ogni possessore è civilmente e penalmente responsabile del proprio apparecchio, nel caso sia necessario avere delle autorizzazioni particolari che ne consentano l'utilizzo.

lett. f. : E' consentito l'utilizzo di binocoli, bussole, rilevatori di calore, sistemi di navigazione satellitare o di apparecchi per la visione notturna, purché autorizzati dalle leggi vigenti, tenendo presente che ogni possessore è civilmente e penalmente responsabile del proprio apparecchio, nel caso sia necessario avere delle autorizzazioni particolari che ne autorizzano il possesso.

lett. g. : Non ci sono limiti da parte dei giocatori al rifornimento dei pallini (bb) biodegradabili, salvo che l'organizzazione non comunichi nell' Opord alle pattuglie partecipanti altre modalità.

lett. i. : Ogni giocatore è libero di indossare l'abbigliamento che ritiene più opportuno e consono in base alle caratteristiche del terreno e dell'ambiente circostante.

lett. l. : Non si possano indossare, e dovranno nel caso essere rimossi dalle BDU, stemmi, mostrine e gradi attuale o passata. Il contravvenire a questa regola impedirà al giocatore l'accesso alla manifestazione. che possano in qualche modo richiamare la gerarchia militare dell'Esercito Italiano o di un'altra forza armata

Art. 9.1 : Uso protezione di sicurezza

lett. a. : Tutti i giocatori e gli Arbitri stessi, dovranno obbligatoriamente indossare le protezioni di sicurezza per gli occhi, dall'Infiltrazione fino all'Esfiltrazione. E' vivamente consigliato l'utilizzo delle protezioni Bocca/Viso e nel caso di un loro mancato utilizzo, l'operatore si assume in proprio ogni qualsiasi responsabilità, per eventuali danni che debba subire, mallevando l'organizzazione da ogni responsabilità in merito.

lett. b. : Ai fini delle coperture assicurative chiunque non indossi la maschera integrale o le sostitutive protezioni, come occhiali balistici e paradenti, sarà escluso da eventuali rimborsi in caso di infortunio.

lett. c. : E' compito degli Arbitri allontanare durante lo svolgersi della manifestazione con la penalità della squalifica, quei giocatori sorpresi senza la protezione obbligatoria per gli occhi.

lett. d. : Qualora un giocatore sia trovato sprovvisto di protezioni da un giocatore avversario, quest'ultimo, una volta dichiarato ad alta voce "Sotto Tiro", dovrà astenersi dall'azionare l'asg e l'operatore sprovvisto di protezioni si dichiarerà "colpito". Sarà compito dello staff Arbitrale provvedere alla squalifica dell'operatore senza protezioni.

Art. 9.2 : Condizioni d'uso e trasporto delle ASG

lett. a. : Saranno identificate apposite aree al cui interno sarà possibile provare le asg prima dell'inizio della manifestazione e tutte le asg saranno tenute in sicura fino all'infiltrazione.

lett. b. Nel caso in cui un operatore durante la manifestazione arrechi danni materiali a cose, persone o animali che niente hanno a che fare con la manifestazione, ne risponderà personalmente civilmente e penalmente e l'organizzazione provvederà alla sua squalifica.

Art. 9.3 : Caratteristiche delle ASG usate in gioco

VELOCITA' MASSIMA CONSENTITA MISURATA IN JOULE

Grammi BB 0,20

Mt al secondo 99,99

TITOLO X° FASE PRE-MANIFESTAZIONE E MODALITA' TEST ASG

lett. a. : E' obbligatorio l'uso delle asg regolarmente autorizzate dalla Commissione Consuntiva del Ministero degli Interni, che al test crooning , misurano una velocità di uscita del pallino alla volata dell'asg inferiore a un joule

lett. b. : Tutte le asg impegnate nella manifestazione, (Controinterdizione, Difensori Obbiettivo e Incursori), saranno testate prima dell'inizio della manifestazione esclusivamente con pallini biodegradarli del peso di gr.0.20

lett. c. : Le asg dovranno essere idonee unicamente all'utilizzo di pallini di 6 millimetri di diametro, prodotti con materiale biodegradabile.

lett. d. : Le asg impegnate nella manifestazione potranno essere testate dall'organizzazione anche durante lo svolgersi della manifestazione o all'esfiltrazione.

lett. e. : Le asg verranno testate con hop-up regolato così come da operatore e con pallini dell'organizzazione

Art. 10 : Registrazione e Identificazione degli Atleti

lett. a. : Prima dell'inizio della manifestazione, l'organizzazione provvederà a controllare per ogni giocatore facente parte della pattuglia Incursori il suo regolare tesseramento e la sua identità.

lett. b. : I capi pattuglia dei Club partecipanti alla manifestazione dovranno presentarsi dagli organizzatori con il modulo opportuno debitamente compilato nelle parti di loro spettanza.

lett. c. : Per motivi di sicurezza prima dell'infiltrazione dovranno essere, annotati dall'organizzazione i numeri telefonici di almeno due (2) responsabili della pattuglia Incursori, mentre l'organizzazione deve mettere a disposizione delle squadre partecipanti almeno due (2) telefoni cellulari per comunicazioni di estrema urgenza ed emergenza.

Art. 10.1 : Test ASG

lett. a. : L'organizzazione della manifestazione dovrà provvedere a segnalare nell'Opord:

- Orario del Test Ufficiale pre-gara per le asg usate dalle pattuglie di Controinterdizione e dei Difensori Obbiettivo
- Orario del Test Ufficiale pre-gara per le asg usate dalle pattuglia Incursori
- La marca dei pallini usati nel Test
- La marca ed il tipo di strumento usato per la misurazione delle asg.

lett. b. : Le asg saranno tutte testate da un incaricato dell'organizzazione con pallini biodegradabili del peso di grammi 0,20 che effettuerà cinque (5) tiri singoli, se uno (1) di questi supererà i parametri imposti da questo Regolamento si ripeterà il test. Se anche nel secondo test si misureranno tiri superiori ai parametri imposti l'asg sarà considerata Over Joule e verrà ritirata dall'organizzazione fino alla fine della manifestazione.

lett. c. : Alle asg Over Joule e quindi non in regola, nel Test Ufficiale pre-gara, non verrà assegnata nessuna penalità . Viene data la possibilità alla pattuglia Incursori di sostituirla con un'altra che dovrà essere presentata al Test. Nei Test effettuati, invece, durante e dopo la gara verrà anche attribuita una penalità.

lett. d. : Tutte le asg regolarmente testate saranno contrassegnate dall'organizzazione, nel caso una pattuglia Incursori si accorga di aver perso il contrassegno, per non incorrere in penalità, dovrà immediatamente segnalarlo contattando l'organizzazione (se irreperibile mandare un sms) che provvederà all'apposizione del nuovo contrassegno.

lett. e. : Nel caso la manifestazione inizi diverse ore dopo, le asg testate, dovranno essere depositate, divise per Team di appartenenza, in apposito luogo riparato e chiuso, fino all'inizio della manifestazione.

lett. f. : L'organizzazione potrà effettuare quanti Test Asg ritiene opportuno, dall'infiltrazione fino all'esfiltrazione. Le asg verranno testate con hop-up regolato come da operatore, e con pallini dell'organizzazione

Let. g.: nel caso in cui, una ASG, dovesse risultare negativa ai test pregara e positiva ad altri test, non potrà essere ritirata ma l'ORG la dovrà controllare a fine gara con lo stesso strumento utilizzato nei test pregara. Nel caso in risulti ancora positiva la squadra riceverà il doppio della penalità assegnata per ASG overjoule.

Art. 10.2 : Briefing pre-gara e inizio Manifestazione

lett. a. : Prima dell'inizio della manifestazione l'organizzazione prevederà ad eseguire un briefing ai componenti della pattuglia di Interdizione, per discutere i dati significativi della manifestazione che si apprestano ad iniziare.

lett. b. : L'orario del briefing e gli operatori che vi potranno partecipare saranno indicati nell'Opord, nel caso una pattuglia Incursori si presenti in ritardo riceverà una penalità per ogni minuto trascorso e sarà a discrezione dell'Organizzazione ripetergli la parte non ascoltata.

lett. c. : Il briefing si dovrà effettuare almeno un'ora prima dell'infiltrazione, salvo indicazioni diverse date dall'organizzazione nell'Opord.

TITOLO XI ° COMPITI E DOCUMENTI UFFICIALI DELLO STAFF ARBITRALE

Art. 11 : Giudizio Arbitrale

lett. a. : Durante la fase di gioco, il giudizio valutativo finale degli arbitri è insindacabile, le pattuglie Incursori in gara potranno solo fare reclamo esclusivamente nelle Note delle schede punti.

Art. 11.1 : Compiti

lett. a. : L'Organizzazione della manifestazione agonistica deve prevedere e provvedere al corpo arbitrale se non messo a disposizione dal CISA e gli Arbitri dovranno essere riconoscibili tramite una pettorina a colori vivaci.

lett. b. : Il compito dell'Arbitro è quello di vigilare sulla correttezza dei giocatori e compilare la scheda punti delle PI sia sugli Obj. che sugli ingaggi con la Controinterdizione.

lett. c. : E' facoltà dell'Arbitro se lo ritiene opportuno, sentire il parere del personale della Controinterdizione o dei Difensori Obbiettivo.

lett. d. : Su ogni Obj. dovrà esserci minimo un (2) Arbitri "non giocante", che avrà la responsabilità dell'Obj e di tutto il personale presente su di esso.

Sarà suo compito avvertire a voce o con segnale acustico (fischio) :

- Inizio obj (1 fischio)
- Fine attacco o difesa (2 fischi)
- Il termine Obj. Osituazione di pericolo (3 Fischi)

lett. f. : Alla fine di ogni ingaggio sugli Obj. e con le PC l'Arbitro provvederà a marcare sulla "Scheda Punti" l'operatività della PI, in base alle perdite subite da entrambi le parti e dalle prove eventualmente svolte.

lett. g.: In ogni ingaggio l'arbitro porrà la sua attenzione per rilevare se un giocatore della controinterdizione o dei Difensori Obbiettivo, colpito da un pallino non si dichiara tale. Quando accadrà e ne sarà inequivocabilmente certo si comporterà come indicato dagli *Art. 7 lett. d, lett. e.*

lett. h: Su ogni obj dovrà essere allestita una zona bindellata dove dovranno recarsi tutti i colpiti

lett. i. : Gli arbitri dovranno essere 2 per obj, inoltre se un obj è affidato ad una ASD "amica", almeno 1 arbitro del suddetto obj dovrà essere della ASD organizzatrice.

lett. l. : l'arbitro della contro deve seguire la suddetta ma non ne farà parte poiché disarmato

Art. 11.2: Scheda Punti PI, Scheda Punti Arbitrali e Tabella Note e Contestazioni

lett. a. : Sono documenti ufficiali della manifestazione e devono essere compilate scrupolosamente dallo staff Arbitrale in ogni sua parte e riconsegnate al responsabile dell'organizzazione per il calcolo di punteggi e penalità

lett. b. : Il corpo arbitrale presente sugli Obj. avrà a sua disposizione:

- Scheda Punti Arbitrale : da compilare per annotare l'operatività complessiva della pattuglia Incursori.
- Tabella Arbitrale Note e Contestazioni: dove vengono annotate eventuali contestazioni.
- Eventuali cambiamenti inerenti al proprio obj da consegnare alle squadre prima che inizino il suddetto onde evitare incomprensioni e malintesi riguardo lo svolgimento. Sono tenuti ad osservare lo svolgimento ,senza influenzare le scelte della squadra, bensì assicurarsi che venga svolto nel rispetto del regolamento e della sicurezza.

- Nastro bianco/rosso per eventuali segnalazioni da fare o per individuare zone pericolose
- Fischio: per le segnalazioni acustiche previste dal Regolamento.

lett. c. : Le PI avranno a disposizione:

- Una o più schede punti secondo quanto stabilito dall'organizzazione.

Le PI sono obbligate a riconsegnare, a fine gara, la scheda o le schede punti all'organizzazione. Se ciò non fosse possibile si vedranno decurtare parzialmente o totalmente tutti i punti con la seguente squalifica.

lett. d. : E' compito dell'Organizzazione fornire allo staff Arbitrale e alle PI tutto il materiale necessario per poter annotare correttamente quanto è stato rilevato sugli Obj e negli ingaggi della Controinterdizione.

lett. e. : E' fatto obbligo alle associazioni organizzatrici di trasmettere, a mezzo posta elettronica, entro tre (3) giorni dallo svolgimento della manifestazione tutte le schede Punti Arbitrali a tutte le squadre partecipanti alla manifestazione.

TITOLO XII° GESTIONE DELLE CONTROVERSIE

Art. 12 : Reclami e contestazioni

lett. a. : Per evitare controversie le schede punti verranno inviate a tutti i partecipanti dopo la premiazione

lett. b. : Le contestazioni valide che verranno prese in considerazione, esaminate e discusse per una loro valutazione, saranno solo quelle riportate sulle "Tabelle Arbitrali Note e Contestazioni" firmate dallo staff Arbitrale e dal Responsabile della pattuglia Incursori. Qualsiasi altra contestazione sollevata ma non scritta precedentemente sulle "Tabelle Arbitrali Note e Contestazioni" non verrà presa in esame o discussa.

lett. c. : Eventuali reclami per decisioni prese dall'organizzazione dopo l'esame delle "Tabelle Arbitrali Note e Contestazioni" dovranno essere presentati tramite posta elettronica dall'associazione partecipante, all'organizzazione della manifestazione e al Presidente CISA, entro ventiquattro (48) ore dalla lettura della classifica. Il CD, valuterà la contestazione e si dovrà esprimere entro quindici (15) giorni dalla data di presentazione del ricorso.

lett. d. : Eventuali errori di sommatorie o trascrizione potranno essere contestati entro il quinto (5) giorno dalla data di svolgimento della manifestazione, tramite posta elettronica dalla associazione partecipante, all'organizzazione della manifestazione e al Presidente CISA.

TITOLO XIII° GESTIONE ATTRIBUZIONE PUNTEGGI NEGATIVI

Art. 13: Distribuzione Punti Negativi alle Pattuglie Incursori

lett. a. : **Non dichiarato 1^ penalità "Highlander": 200 punti negativi 2^ penalità Highlander 500 negativi**

lett. b. : **Somma di Penalità nella manifestazione: Squalifica di tutto il team per tre (3) Highlander**

lett. c. : **Over Joule nel Test durante la manifestazione: per ogni asg 300 punti negativi**

lett. d. : **Interferenza sulle decisioni Arbitrali : 500 punti negativi.**

lett. e. : **Comportamento incivile e antisportivo: 500 punti negativi.**

lett. f. : **Ingaggio con la Controinterdizione perso: 100 punti negativi.**

lett. g. : **Ingaggio con la Controinterdizione vinto ma con perdite: 50 punti negativi.**

lett. h. : **Ingaggio con la Controinterdizione vinto ma senza perdite: 0 punti**

lett. i. : **Scoperta del Bivacco : 300 punti negativi.**

lett. j. : **Ritardo Esfiltrazione: 10 punti negativi ogni minuto, su esfiltrazione ultimo operatore**

lett. k. : **Operatori non in coppia: 1000 punti negativi**

lett. l. : **Marcatura ASG non presente: 250 punti negativi**

lett. m. : **Mancanza Scheda Punti Incursori: squalifica**

lett. n. : **Contatto fisico tra due o più operatori: espulsione dei soggetti e 400 punti negativi alla squadra di appartenenza**

lett. o. : **Rottura, manomissione o danneggiamento della scenografia: 200 punti negativi.**

TITOLO XIV° GESTIONE ATTRIBUZIONE PUNTEGGI POSITIVI

Art. 14 : Distribuzione Punti positivi alle Pattuglie di Incursori

lett. a. : Obj conquistato verrà attribuito il massimo del punteggio previsto, calcolate le perdite subite della pattuglia di interdizione, le perdite dei difensori ed aggiunto il bonus tempo:

lett. b. : Obj perso verrà attribuito un punteggio minimo, calcolate le perdite subite della pattuglia di interdizione e le perdite dei difensori.

lett. d. : Obj non raggiunto o raggiunto fuori finestra non verrà attribuito alcun punteggio.

lett. e. : Punti difensore colpito +20 – attaccante colpito -20.

lett. f. : Bonus tempo: 10 punti ogni minuto di anticipo rispetto al tempo previsto su ogni obj

lett. g. : I punti per ogni Obj conquistato potranno variare da un minimo di 400 ad un massimo di 600 in base all'importanza dello stesso e a discrezione dell'organizzazione. I punti per Obj perso saranno proporzionali al punteggio massimo dello stesso.

lett. h. : C'è la possibilità di trovare, su alcuni obj, delle prove speciali, se acquisite garantiranno un bonus in più rispetto all'obj conquistato, tutto questo a discrezione dell'organizzazione.

Art. 14.1 : Way Point (WP)

lett. a. : All'arrivo sui WP la pattuglia incursori deve prelevare il tagliando corrispondente alla propria squadra, inoltre, il caposquadra dovrà apporre la sua firma per esteso e l'ora di arrivo sul relativo modulo presente sul WP stesso.

lett. b. : I punti per ogni WP raggiunto sarà pari a + 20.

lett. c. : Il bonus per tutti i WP raggiunti sarà pari a +100 punti.

TITOLO XV ° ISCRIZIONE, QUOTE E PUNTEGGI DEL CAMPIONATO CISA

Art. 15 : Iscrizione e partecipazione al Campionato Agonistico

lett. a. : Possono partecipare alle tappe di campionato CISA tutte le associazioni che abbiano regolare iscrizione ad un ente di promozione sportiva, siano iscritte nel registro del CONI ed abbiano i soci regolarmente iscritti ed assicurati.

lett. b. : E' vietata la partecipazione dei minori nelle tappe CISA, sia esso facente parte dell'organizzazione che delle pattuglie di interdizione.

Art. 15.1 : Svolgimento del Campionato CISA

lett. a. : Il Campionato si svolge nell' arco di tempo di un biennio, e deve terminare per motivi organizzativi entro i primi 15 (quindici) giorni di Giugno.

Art. 15.2: Iscrizione alle tappe:

lett. a. : Le associazioni che intendono partecipare alla tappa del campionato, dovranno comunicare la loro adesione entro e non oltre il decimo (10) giorno prima dell'inizio della manifestazione. Per considerarsi definitivamente iscritti alla manifestazione si dovrà saldare l'intera quota di partecipazione entro e non oltre una settimana dalla data dell'evento, salvo indicazioni diverse dell'organizzazione.

Art. 15.3: Quote d'iscrizione alle Tappe :

lett. a. : Le quote da versare per la partecipazione alle Tappe del Campionato CISA, saranno stabilite dal Direttivo di anno in anno, in base alla durata della manifestazione.

Art. 15.4 : Punteggi acquisiti per la classifica CISA:

lett. a. : Ai fini del punteggio, per la classifica , per ogni manifestazione si applicheranno i seguenti valori:

1° Classificato 30,00

2° Classificato 25,00

3° Classificato 22,00

4° Classificato 20,00

5° Classificato 18,00

6° Classificato 16,00

7° Classificato 14,00

8° Classificato 12,00

9° Classificato 10,00

10° Classificato 8,00

A scalare -2 punto per ogni posizione in meno

In caso d'ex equo si attribuirà la media del posto in classifica ottenuto + quello subito successivo. La squadra seguente sarà scalata di un posto per ogni squadra in ex equo.

Esempio: 2 squadre al 3° posto: $(22,00+20,00)/2 = 21$ pt. cadauna e la squadra successiva inserita al 5° posto in classifica.

lett. b. : All'Associazione organizzatrice della manifestazione ed alle squadre in aiuto sarà attribuito un punteggio pari alla media dei punti ottenuti nelle manifestazioni partecipate, arrotondato per difetto. Nel caso

in cui un'associazione ha al suo attivo solo l'organizzazione o l'aiuto ad una delle prove di campionato, le saranno attribuiti d'ufficio cinque (5) punti.

lett. c. : Nel caso in cui un'associazione non si presenterà con i propri operatori a dare l'aiuto necessario a chi organizza la manifestazione, come disposto dal calendario di campionato, non gli sarà attribuito il punteggio della miglior gara disputata.

lett. d. : In caso di parità di punteggio a fine campionato si attribuirà un ex equo.

TITOLO XVI ° COMPITI DELL'ORGANIZZAZIONE IN UNA MANIFESTAZIONE

Art. 16 : Principi generali a cui è tenuta l'Associazione organizzatrice

lett. a. : Provvedere alla presenza in AO di un servizio di pronto soccorso munito di ambulanza.

lett. b. : Richiedere e ricevere dalle forze dell'ordine, da eventuali enti competenti e dai proprietari dei terreni racchiusi nell'AO, il nulla osta per lo svolgimento della manifestazione.

lett. c. : Apporre lungo il perimetro dell'AO e sulle principali carrabili dei cartelli ben visibili indicanti il tipo di manifestazione il giorno e l'ora.

lett. d. : Controllare il regolare tesseramento degli atleti e verificare che non vi siano minori nelle pattuglie di interdizione iscritte alla manifestazione, nel caso ci fossero delle irregolarità, gli atleti irregolari non verranno fatti partecipare.

lett. e. : Tenere un briefing con i responsabili delle pattuglie d'interdizione, almeno un (1) ora prima dell'inizio della gara

lett. f. : Inviare il book alle squadre partecipanti, dopo che hanno effettuato il pagamento, almeno dieci (10) giorni prima della manifestazione, indicando: l'orario del test ASG, del briefing, infiltrazione ed esfiltrazione, canale radio emergenza e le indicazioni di come arrivare al parcheggio della manifestazione.

lett. g. : L'Associazione organizzatrice ha ampia libertà su come e quando informare i partecipanti della dislocazione degli obj, sulla loro tipologia e su come poter acquisire il relativo punteggio durante lo svolgimento della gara

lett. h. : Deve garantire la massima copertura radio possibile specialmente sugli obj.

SCARICO RESPONSABILITA': si accetta in toto il regolamento