

REGOLAMENTO DI GIOCO A.S.N.W.G.

INDICE ANALITICO

TITOLO I ° PRINCIPI

Articolo - 1 Principi Generali

TITOLO II ° TIPOLOGIA DEGLI AVVENIMENTI AGONISTICI.

Articolo - 2 Pattuglia Offensiva

Articolo - 3 Pattuglia Ricognitiva

TITOLO III ° COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Articolo – 4 Composizione delle squadre d'Interdizione e Contro-Interdizione

TITOLO IV ° NORME DEL REGOLAMENTO DELLE MANIFESTAZIONI A PATTUGLIA OFFENSIVA

Articolo – 5 Regolamento Pattuglia Offensiva

Articolo – 5 .1 Durata della manifestazione

TITOLO V ° NORME DEL REGOLAMENTO DELLE MANIFESTAZIONI A PATTUGLIA RICOGNITIVA

Articolo – 6 Regolamento Pattuglia Ricognitiva

Articolo – 6 .1 Finestra di Attacco con Richiesta

Articolo – 6 .2 Tipologia e Identificazione degli Obiettivi

Articolo – 6 .3 Ubicazione degli Obiettivi

Articolo – 6 .4 Durata della manifestazione

TITOLO VI ° ATTREZZATURE DEGLI ATLETI NELLE MANIFESTAZIONI

Articolo – 7 Equipaggiamento dei giocatori

Articolo – 7.1 Condizioni d'uso e trasporto delle ASG

Articolo – 7.2 Caratteristiche delle attrezzature di gioco

Articolo – 7.3 Uso protezione Occhi – Bocca - Viso

Articolo – 7.4 Fase Pre - gioco

TITOLO VII ° CORPO ARBITRALE E TABELLE ARBITRALI

Articolo – 8 Arbitri e Aiuti Arbitrali

Articolo – 8.1 Tabelle Arbitrali

TITOLO VIII ° COMPORTAMENTO DEL GIOCATORE

Articolo – 9 Il Colpito

Articolo – 9.1 Specifiche dell'operatore dell'Interdizione

Articolo – 9.2 Specifiche dei Difensori di Postazione e degli Operatori della Contro-Interdizione

Articolo – 9.3 Comportamento dei Difensori di Postazione e della Contro-Interdizione nelle Manifestazioni a Pattuglia Offensiva

Articolo – 9.4 Comportamento dei Difensori di Postazione e della Contro-Interdizione nelle Manifestazioni a Pattuglia Ricognitiva

Articolo – 9.5 Comportamento in un ingaggio tra Contro-Interdizione e Incursori

Articolo – 9.6 Registrazione e Identificazione dei giocatori

TITOLO IX ° ATTRIBUZIONE PUNTEGGI

Articolo – 10 Punteggi

Articolo – 10.1 Distribuzione Punti negativi alle squadre di Incursori

Articolo – 10.2 Distribuzione Punti positivi alle squadre di Incursori

Articolo – 10.3 Metodo dei Tagliandi

Articolo – 10.4 Gestione dei Punteggi

Articolo – 10.5 Punteggi acquisiti per la Classifica Regionale o Nazionale

Articolo – 10.6 Riassunto dei Punteggi

TITOLO X ° GESTIONE DELLE CONTROVERSIE

Articolo – 11 Controversie

TITOLO XI ° NORME GENERALI

Articolo – 12 Compiti delle Squadre

Articolo – 12.1 Compiti delle Associazioni Affiliate per l'organizzazione di una manifestazione.

Articolo – 12.2 Organizzazione Manifestazioni Nazionali

Articolo – 12.3 Passaggi di squadra degli atleti

Articolo – 12.4 Ricognizioni nei campi di gioco

ALLEGATI: OPORD tipo; Tabella registrazione atleti e prova ASG; Tabella arbitrale OBJ; Tabella arbitrale ingaggi Contro-interdizione; Tabella riepilogativa OBJ; Tabella riepilogativa ingaggi Contro-interdizione.

TITOLO I ° - PRINCIPI

Art. 1 : Principi Generali

a. Il gioco d'azione o war game è un gioco basato sulla fiducia e sulla reciproca correttezza dei giocatori componenti le squadre. Mancando queste massime fondamentali viene a mancare, conseguentemente, lo spirito stesso del gioco. In nessun caso il giocatore potrà far valere le sue ragioni con l'uso della forza o con atteggiamenti non improntati all'amicizia e al rispetto.

b. Questo gioco è una simulazione non violenta di un'azione tattica. Ogni contatto fisico è proibito e sarà punito con l'immediato allontanamento dell'Atleta dall'area operativa di gioco (denominata di seguito AO), con provvedimenti disciplinari comminati dal competente organo di giustizia sportiva.

c. "Area Operativa": s'intende una porzione di terreno segnalato dall'organizzazione della Manifestazione sulla carta topografica consegnata alle squadre partecipanti. Nel caso che l'AO non sia evidenziata, sarà considerata tutta la porzione di terreno rappresentata sulla carta topografica.

Non è permessa l'uscita dall'A.O. ai team incursori per tutta la durata della manifestazione, pena la squalifica.

d. "Finestra di Attacco": s'intende la porzione di tempo in cui la squadra di incursori dovrà conquistare un Obj. Può avere o un orario d'apertura e uno di chiusura o solamente un orario di chiusura. Può essere assegnata direttamente sugli Ordini di missione (denominati di seguito OPORD) consegnati alle squadre partecipanti oppure richiesta direttamente dalle squadre di incursori durante la fase di gioco. Nella finestra apertura/chiusura il tempo generalmente va da un minimo di cinque (5) minuti ad un massimo di quindici (15) minuti, ma potrà anche variare, se l' Organizzazione della Manifestazione lo riterrà opportuno, facendone specifica nell' OPORD consegnato alle squadre partecipanti.

e. "Area Temporale": s'intende la porzione di tempo in cui l'Obj è attivo e ingaggiabile dalle squadre di Incursori (dopo definizione della Finestra di Attacco). L'Area Temporale di un Obj potrà essere attiva per tutta la durata della Manifestazione o essere attiva solo per una parte di essa. Gli Organizzatori hanno l'obbligo di indicare nell' OPORD quali degli Obj presenti nell' AO non sono attivi per tutta la durata della Manifestazione, per dare modo alle squadre di Incursori di pianificare l' attacco verso di essi nei giusti tempi.

f. Per il corretto svolgimento delle manifestazioni sarà utilizzata come ora ufficiale di gara l'ora solare UTC+1 dalla fine di ottobre alla fine di marzo e l'ora legale UTC+2 dalla fine di marzo alla fine di ottobre.

TITOLO II ° - TIPOLOGIA DEGLI AVVENIMENTI AGONISTICI

Gli avvenimenti agonistici sono divisi in due categorie

Art. 2 : Pattuglia offensiva

La Pattuglia Offensiva è organizzata per svolgere una particolare missione e ha uomini e Air Soft Gun (di seguito denominate ASG) per sostenere un combattimento. In questo tipo di manifestazioni le squadre compiono un percorso all'interno di un AO prestabilita dall'Organizzazione, regolato da finestre di attacco predeterminate, con obiettivi da attaccare in sequenza e programmati dall'organizzazione. L' infiltrazione nell'area operativa è unica a tutti i partecipanti ed effettuata in sequenza con un minimo di 20 minuti tra una squadra e l'altra.

Art. 3 : Pattuglia ricognitiva

La Pattuglia Ricognitiva raccoglie informazioni tramite osservazione. Agisce furtivamente in aree controllate da forze avversarie preponderanti evitando il combattimento tranne che per autodifesa o per colpire bersagli d'opportunità. In questo tipo di Manifestazioni le squadre 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 è libera. Non vi sono finestre prestabilite, salvo particolari situazioni eventualmente predefinite dall'organizzazione nell'OPORD, ma l'ingaggio agli obiettivi viene regolato tramite Finestre d'Attacco con richiesta, nelle aree temporali indicate dall'Organizzazione nell'OPORD.

TITOLO III ° - COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Art. 4 : Composizione delle squadre d'Interdizione e Contro-interdizione

a. Le squadre per partecipare e iniziare una Manifestazione potranno essere composte da un massimo di 8 giocatori, fino ad arrivare a un minimo di 4 giocatori. Se la squadra una volta iniziata la competizione dovesse avere dei ritiri dovuti ad infortuni od altro non potrà scendere per motivi di sicurezza sotto il numero minimo di 4 giocatori e si dovrà ritirare. Non è permesso alla squadra di interdizione l'uso di mezzi motorizzati se non esplicitamente previsto e regolamentato nelle modalità di funzionamento dall'organizzazione della manifestazione.

b. Il ritiro della squadra durante lo svolgersi di una Manifestazione escluderà la stessa dalla classifica del torneo e dall'acquisizione del punteggio per la classifica Regionale o Nazionale.

c. Le pattuglie di controinterdizione possono essere composte da un numero indefinito di operatori e possono disporre e muoversi con mezzi fuoristrada sia internamente all'AO sia esternamente a seconda delle esigenze organizzative. Non è permesso l'ingaggio "a" e "da" mezzi motorizzati se non esplicitamente previsto e regolamentato nelle modalità di funzionamento dall'organizzazione della manifestazione.

d. Nelle manifestazioni organizzate per il Campionato Regionale o Nazionale di pattuglia offensiva possono essere accettate le iscrizioni di n° due o più squadre di Incursori appartenenti alla stessa Associazione solo se ritenuto possibile dall'organizzazione e con la regola che le seconde squadre dovranno partire tutte dopo la sequenza delle squadre ufficiali del campionato. Le seconde squadre faranno parte della classifica della manifestazione, ma non prenderanno punteggio per i vari campionati.

TITOLO IV ° NORME DEL REGOLAMENTO DELLE MANIFESTAZIONI A PATTUGLIA OFFENSIVA

Art. 5 : Regolamento Pattuglia Offensiva

- a.** Gli obiettivi potranno essere difesi da un massimo di 4 difensori di postazione.
- b.** Le squadre dovranno effettuare un percorso con vari coefficienti di difficoltà. Il punto di partenza (denominato Infiltrazione) e di arrivo (denominato Esfiltrazione) saranno stabiliti dall'organizzazione.
- c.** Se due o più squadre arriveranno alla fine della manifestazione con lo stesso punteggio si procederà all'assegnazione del vincitore come indicato nell'Art. 10 comma c.
- d.** I punti di ingaggio non dovranno avere più di tre lati chiusi.
- e.** Non sono valide feritoie o simili, in pratica il difensore non potrà utilizzarli come punto di fuoco.
- f.** Il lato aperto dovrà avere una luce pari al lato maggiore chiuso della fortificazione.
- g.** Non vi è differenza, ai fini del punteggio, fra una squadra composta da 8 giocatori ed una di numero inferiore.
- h.** I difensori di postazione devono, mantenere sempre le medesime posizioni, per tutte le squadre partecipanti al torneo cercando di tenere con tutte le squadre in gioco lo stesso comportamento, in modo tale da rendere la competizione il più omogenea possibile.
- i.** L'alternanza e il progredire delle squadre Incursori sugli Obj sono regolati da Finestre di Attacco prefissate antecedentemente dall'Organizzazione e comunicate alle squadre nell'OPORD.
- l.** La pattuglia di contro-interdizione se prevista dall'organizzazione ha la possibilità di muoversi nello spazio affidatole, sempre e in ogni caso distante almeno 130 mt. (da non intendersi in linea d'aria ma calcolati sul terreno) dagli Obj difesi, mentre potrà transitare ma non sostare presso eventuali Way Point.
- m.** E' fatto assoluto divieto di lasciare qualsiasi tipo di materiale nell'area operativa che poi sarà recuperato in seguito a missione terminata, se ciò dovesse avvenire si procederà alla squalifica. Gli eventuali rifiuti non dovranno essere abbandonati nell'AO ma portati al seguito, questo come segno di civiltà, rispetto dell'ambiente e per motivi tattici.

Art. 5.1 : Durata della manifestazione da Pattuglia Offensiva

Il gioco è articolato sullo svolgimento di una missione per una durata variabile e stabilita di volta in volta dall'Organizzazione secondo le caratteristiche del terreno e la lunghezza del percorso, ma non dovrà essere in ogni caso inferiore alle 3 ore per le gare in diurna e 4 ore per quelle in notturna, e 12 ore complessive per quelle classificate diurne e notturne.

TITOLO V ° NORME DEL REGOLAMENTO DELLE MANIFESTAZIONI A PATTUGLIA RICOGNITIVA

Art. 6 : Regolamento Pattuglia Ricognitiva

- a. Gli obiettivi di rilevante importanza strategica potranno essere difesi da un massimo di 4 difensori di postazione.
- b. Le squadre dovranno compiere un percorso con vari coefficienti di difficoltà.
- c. Il punto di partenza (denominato infiltrazione) sarà “scelto” o indicato come “libero” dall’organizzazione, lungo i margini dell’AO o in una porzione di essa.
- d. Le modalità, il punto ed il tempo massimo di esfiltrazione saranno indicati dall’organizzazione sull’OPORD
- e. L’esfiltrazione per ritenersi valida dovrà essere portata a termine con la squadra partecipante alla manifestazione al completo (tolti gli eventuali operatori ritirati) e con tutto il materiale con cui si è infiltrata all’inizio. E’ fatto assoluto divieto di lasciare qualsiasi tipo di materiale nell’area operativa che poi sarà recuperato in seguito a missione terminata, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica. Gli eventuali rifiuti non dovranno essere abbandonati nell’AO ma portati al seguito, questo come segno di civiltà, rispetto dell’ambiente e per motivi tattici. Se nel corso della gara vi sono stati dei ritiri, il numero minimo degli operatori per rendere valida esfiltrazione è di n° 4 come indicato nell’Art. 4 comma “a”. La mancata esfiltrazione comporterà la non qualificazione della squadra alla classifica finale dalla manifestazione con conseguente non assegnazione di punteggi.
- f. Se due o più squadre arriveranno alla fine del torneo con lo stesso punteggio, si procederà all’assegnazione del vincitore come indicato nell’Art. 10 comma “c”.
- g. I punti d’ingaggio (se non già presenti sul terreno sotto forma di edifici o simili) non dovranno avere più di tre lati chiusi.
- h. Il lato aperto dovrà avere una luce pari al lato maggiore chiuso della fortificazione (se non già presenti sul terreno sotto forma di edifici o simili).
- i. Ad eccezione di porte e finestre non sono valide feritoie o simili, in pratica il difensore non potrà utilizzarli come punto di fuoco.
- j. Non vi è differenza, ai fini del punteggio, fra una squadra composta da otto (8) giocatori ed una di numero inferiore.
- k. Tutti i mezzi fuoristrada usati dalla controinterdizione dovranno essere segnalati tramite l’apposizione di un dispositivo ottico distintivo posto sugli sportelli anteriori dx e sx ed eventualmente sul cofano. Il dispositivo scelto per l’identificazione dei mezzi della Contro-Interdizione dovrà essere riportato sull’OPORD.
- l. Nessun aiuto esterno potrà essere portato alle squadre partecipanti se non è previsto dall’organizzazione nell’OPORD, pena la squalifica della squadra dalla manifestazione.

Art. 6.1 : Finestra di Attacco con Richiesta

- a. E’ una porzione di tempo concessa dall’Organizzazione per portare un attacco ad un obiettivo di rilevante importanza strategica che ha l’area temporale attiva.
Essa dovrà essere richiesta dalle squadre di Incursori direttamente ad un responsabile dell’Organizzazione.
- b. La mancata richiesta della Finestra di Attacco o lo scadere della stessa renderà la conquista dell’obiettivo nulla con l’addebito delle eventuali penalità e il suo attacco da parte della squadra incursori non potrà più essere ripetuto.
- c. Le modalità di richiesta della Finestra saranno decise dall’Organizzazione della Manifestazione e dovranno essere indicate nell’OPORD inviato alle squadre partecipanti.

Art. 6.2 : Tipologia e identificazione degli Obiettivi

- a. Sono identificati 6 tipologie di Obiettivi diversi classificati come :
 - **Obj. di Tipo A** Obiettivo di rilevante importanza strategica con richiesta di Finestra di Attacco
 - **Obj. di Tipo B** Way Point (W.P.) con eventuali informazioni da recuperare o trascrivere
 - **Obj. di Tipo C** Obiettivo da ricognire a distanza
 - **Obj. di Tipo D** Obiettivo in movimento rappresentato da veicolo a motore
 - **Obj. di Tipo E** Oggetto da recuperare, depositare o azione da compiere
 - **Obj. di Tipo F** Obiettivo a scomparsa da sabotare con richiesta di Finestra di AttaccoE’ da tenere presente che se l’Organizzazione lo ritiene opportuno si potranno inserire degli Obj che racchiuderanno in se stessi più tipologie. Es. Ci potrà essere un Obj che sarà Tipo A e D oppure un Obj A e E
- b. **Obj di Tipo A** : Obj. di rilevante importanza strategica per l’avversario, con richiesta di Finestra di Attacco, questo tipo di bersaglio è da ritenersi conquistato o sabotato solo dopo la totale eliminazione dei Difensori di Postazione.
- c. **Obj. di Tipo B** : Way Point (W.P.) Bersaglio puntiforme formato da un palo conficcato nel terreno ed un cartello su cui vi sono dei dati o delle sigle da raccogliere e/o trascrivere che saranno mostrate a fine missione all’Organizzazione per acquisire il punteggio stabilito. Il palo dovrà avere la sommità colorata in modo che la sua identificazione sia inequivocabile e se previsti durante le ore notturne dovranno essere illuminati da uno star-light.
- d. **Obj. di Tipo C** : Obiettivo da ricognire a distanza. Dovranno essere posizionati in zone di terreno idonee per permettere una ricognizione da lontano.

Tipo C1 bersagli perimetrali: formati da cartelli posizionati lungo il perimetro dell'Obj in posizione a discrezione dell'organizzazione. Massimo n. 4 bersagli per Obj di grandezza adeguata alla distanza da cui devono essere ricogniti. Le squadre dovranno annotarsi quanto riportato sopra i bersagli.

Tipo C2 Report a seguito di acquisizione: è una richiesta di descrizione dettagliata di Obj. Dovrà essere riportata in apposito modulo fornito dall'organizzazione. Specifiche: punto d'osservazione – orientamento – tipologia – dislocazione planimetrica – coordinate – difensori in postazione – altre valutazioni tecnico tattiche che gli incursori riterranno importanti.

Tipo C3: combinazione delle due modalità C1+C2.

e. Obj. di Tipo D : Obiettivo in movimento rappresentato da un fuoristrada o da un altro veicolo a motore. Potrà avere a bordo massimo n° quattro (4) operatori.

Sarà compito dell'organizzazione specificare nell'OPORD le caratteristiche dell'obiettivo per la sua individuazione e le modalità con cui le squadre di incursori potranno acquisirne il punteggio.

f. Obj. di Tipo E: L'Organizzazione può prevedere che le squadre di Incursori debbano recuperare, depositare un oggetto o compiere una determinata operazione in un certo punto dell'AO senza che i Difensori di postazione o la Contro-interdizione si accorga della loro presenza, oppure dopo l'eliminazione dei Difensori di Postazione o della Contro-Interdizione. Penalità e modalità di prelievo dell'oggetto o di deposito dovranno essere indicate e specificate nell'OPORD.

g. Obj. di Tipo F : Obj denominato a Scomparsa di rilevante importanza strategica per l'avversario con richiesta di Finestra di Attacco. Le modalità di conquista saranno indicate nell'OPORD. Quando una squadra di Incursori riesce nel suo sabotaggio l'Obj. sarà tolto dall'AO e non sarà più attaccabile dalle altre squadre di Incursori in gioco.

E' consigliato nelle Finali di Campionato e nelle Manifestazioni fine a se stesse, dato che è un Obj che è attivo solo per la prima squadra di Incursori che lo sabota.

Art. 6.3 : Ubicazione degli Obiettivi

a. 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. L'ubicazione degli Obj presenti nell'AO ma non segnalati nell'OPORD potrà essere effettuata durante la gara dalle squadre partecipanti tramite un'azione ricognitiva eseguita liberamente nella maniera ritenuta più efficace o suggerita nell'OPORD se l'organizzazione ha delle priorità d'esecuzione.

Art. 6.4 : Durata della manifestazione

a. Il gioco è articolato sullo svolgimento di una missione per una durata variabile e stabilita di volta in volta dall'organizzazione tecnica a secondo delle caratteristiche del terreno e della lunghezza del percorso, ma non dovrà essere comunque inferiore alle 5 ore per le gare in diurna e 6 ore per quelle in notturna, e 18 ore complessive per quelle classificate diurne e notturne.

b. L'inizio della manifestazione agonistica potrà essere scritto sull'OPORD o segnalato verbalmente o via radio su un canale preventivamente indicato dall'Organizzazione nell'OPORD da un giudice di gara, ed alla stessa maniera sarà segnalata la fine del tempo a disposizione delle squadre.

Allo scadere del tempo di missione devono essere interrotte tutte le attività di gioco. Le squadre ancora nell'AO devono in ogni caso raggiungere l'esfiltrazione per rendere valida la gara.

TITOLO VI ° ATTREZZATURE DEGLI ATLETI

Art. 7 : Equipaggiamento dei giocatori.

- a. Durante ogni fase di gioco è consentito ai giocatori avere al seguito due (2) ASG, di cui solo una potrà possedere la caratteristica di funzionamento a ripetizione, sono ammesse come seconde armi anche pistole a ripetizione che comunque non potranno essere usate simultaneamente all'arma principale.
- b. Non è consentito, durante le fasi del gioco, avere al seguito materiale non omologato o qualsiasi altro oggetto che non è collegato al funzionamento delle attrezzature di gioco.
- c. E' vietato portare al seguito lame di dimensioni non consentite dalle vigenti leggi.
- d. E' consentito l'uso di radio trasmettenti ai giocatori, purché in possesso delle relative autorizzazioni, o attestando dietro autocertificazione di essere in possesso dei requisiti di legge necessari all'uso dell'attrezzatura.
- e. Si consente inoltre l'utilizzo di binocoli, bussole, rilevatori di calore, sistemi di navigazione satellitare o di apparecchi per visione notturna, purché consentiti dalle leggi vigenti.
- f. Non ci sono limiti da parte dei giocatori al rifornimento dei bullet balls (BB) , salvo che l'Organizzazione non comunichi nell'OPORD alle squadre partecipanti altre modalità .
- g. Non è consentito l'aumento artigianale della capacità d'ogni singolo caricatore, cioè i giocatori devono utilizzare i caricatori originali d'ogni arma, o maggiorati dalla casa costruttrice e regolarmente in commercio.
- h. L'abbigliamento è libero, non si possono però indossare gradi o stemmi che possano in qualche modo richiamare la gerarchia militare, né patch, mostrine e gradi dell'E.I. o d'altra forza armata attuale o passata.
- i. E' consentito ad ogni squadra di portare al seguito massimo n. 2 ASG a ripetizione di scorta in più rispetto al numero dei giocatori partecipanti.

Art. 7.1 : Condizioni d'uso e trasporto delle ASG

- a. Le ASG saranno tenute, al di fuori del campo di gioco, sempre in sicura.
- b. Saranno identificate apposite aree al cui interno sarà possibile effettuare delle prove prima dell'inizio dei giochi.
- c. E' vietato utilizzare le ASG in aree non autorizzate.
- d. E' consentito l'uso delle ASG all'interno del campo gara nei modi previsti dalle leggi vigenti in materia.

Art. 7.2 : Caratteristiche delle attrezzature di gioco

- a . Le ASG devono mantenere rigidamente le caratteristiche originali. Non dovranno in nessun caso superare al test il valore 0.99 Joule.

| VELOCITA' MASSIME ENTRO 0,99 JOULE | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| GR BB | 0,15 | 0,17 | 0,19 | 0,20 | 0,22 | 0,23 | 0,24 | 0,25 | 0,26 | 0,27 | 0,28 | 0,29 | 0,30 |
| MT/sec | 114,9 | 107,9 | 102,1 | 99,49 | 94,86 | 92,78 | 90,82 | 88,99 | 87,26 | 85,63 | 84,09 | 82,62 | 81,24 |
| FT/sec | 377 | 354 | 336 | 326,4 | 311,2 | 304,4 | 298 | 292 | 286,3 | 280,9 | 275,9 | 271,1 | 266,5 |

- b. Le ASG degli Organizzatori impegnati sul campo di gara, della Contro-Interdizione e dei giocatori delle singole squadre saranno testate prima dello svolgimento del torneo e potranno essere testate anche durante e dopo la fine della gara a discrezione dell'Organizzazione o della Direzione Tecnica Federale, o su richiesta di un Responsabile di squadra. L'organo competente sarà il Comitato Organizzatore e la direzione Tecnica Regionale o Nazionale.
- c. Le ASG dovranno essere idonee unicamente all'utilizzo di BB con 6 millimetri di diametro, realizzati in teflon, materiale plastico o biodegradabile.
- d. E' obbligatorio l'uso delle ASG regolarmente importate e autorizzate alla libera vendita dalla Commissione Consuntiva del Ministero degli Interni.
- e. Prima dell'inizio della Manifestazione tutti gli Operatori delle squadre di Incursori testeranno le proprie ASG presso un incaricato dell'Organizzazione che segnalerà sull'apposita Tabella il risultato del controllo. Un' ASG segnalata come Negativa risulterà essere in regola mentre segnalata come Positiva risulterà non in regola e riceverà n° una (1) penalità . Dopo la testatura si provvederà a contrassegnare con apposita marcatura le ASG in regola, la manomissione, perdita o assenza di detto sistema di marcatura riscontrato durante e dopo la gara decreterà la squalifica della squadra.
- f. Se durante la fase del TEST pre-gara saranno riscontrati dei parametri superiori a quelli stabiliti, dall'Art. 7.2 Comma "a", l'organizzazione ritirerà l'ASG non permettendone così il suo utilizzo, assegnerà alla squadra n° una (1) penalità e darà la possibilità di sostituire la medesima. Nel caso venissero riscontrate n. 2 o + ASG fuori parametri la squadra sarà squalificata dalla manifestazione. Potranno essere decise sanzioni amministrative e tecniche, dal competente organo di giustizia, alle squadre trovate in possesso con più di una ASG over Joule. Sarà data possibilità alle squadre di provare le armi prima della testatura ufficiale.

- g.** Se durante il Test a richiesta nello svolgimento e nel post-gara, saranno riscontrate 1 o più ASG usate nella Manifestazione agonistica con parametri superiori a quelli consentiti la squadra sarà squalificata dalla manifestazione e potranno essere comminate sanzioni amministrative e tecniche.
- h.** Si fa assoluto divieto di usare fumogeni o altro materiale pirotecnico se non autorizzato o messo a disposizione dell' Organizzazione della manifestazione che se ne assumerà la responsabilità.
- i.** Si fa assoluto divieto di accendere fuochi nell' AO se non autorizzati dall' Organizzazione, che se ne assumerà la responsabilità
- j.** Per motivi di sicurezza si ritiene opportuno che siano annotati da parte dell' organizzazione prima della partenza di ogni squadra i numeri telefonici del Capo e del Vice-Capo Pattuglia e che l' Organizzazione metta a disposizione delle squadre partecipanti almeno i numeri di due (2) telefoni cellulari per comunicazioni di estrema urgenza ed emergenza.

Art. 7.3 : Uso protezione Occhi – Bocca - Viso

- a.** Ogni giocatore, e gli arbitri stessi, dovranno indossare, durante tutta la durata della manifestazione o sino ad esclusione dello stesso e al conseguente abbandono del campo di gioco, delle protezioni per gli occhi e delle protezioni Bocca-Viso.
- b.** E' compito degli arbitri allontanare ed escludere quei giocatori sorpresi senza le sopra citate protezioni.
- c.** Qualora un giocatore sia trovato sprovvisto di dette protezioni da un giocatore avversario quest'ultimo, una volta dichiarato ad alta voce "Sotto Tiro", dovrà astenersi dall'azionare l'ASG, il giocatore senza protezioni dovrà immediatamente allontanarsi dal campo di gioco e sarà considerato escluso dal gioco.
- d.** Ai fini della copertura assicurativa chiunque non indossi la maschera integrale o le sostitutive protezioni, (occhiali da Soft Air e Paradenti), sarà escluso da eventuali rimborsi previsti dalla stessa.

Art. 7.4 : Fase Pre – gioco

- a.** Prima dell'inizio della manifestazione se l' Organizzazione lo ritiene opportuno i componenti delle squadre parteciperanno ad un Briefing comune o singolo, che verrà indicato nell'OPORD, con il responsabile del Gruppo Arbitrale, Il Responsabile della Direzione Tecnica e con gli Organizzatori per discutere i dati significativi della manifestazione che si apprestano ad iniziare.
- b.** Durante il briefing i capi squadra potranno chiedere delucidazioni in merito al gioco stesso.
- c.** Il briefing si dovrà effettuare almeno un ora prima dell' entrata gioco, salvo indicazioni diverse date dall'Organizzazione nell'OPORD.
- d.** Chi giungerà in ritardo al briefing sarà penalizzato con punti negativi e salterà la parte già eseguita del briefing stesso.

TITOLO VII ° CORPO ARBITRALE E TABELLE ARBITRALI

Art. 8 : Arbitri e Aiuti Arbitrali

a. L' Organizzazione della Manifestazione agonistica deve prevedere e provvedere al Corpo Arbitrale se non messo a disposizione dall' A.S.N.W.G., dovranno indossare una pettorina o una fascia colorata o qualsiasi altro provvedimento che li renda riconoscibili sarà compito dell' Organizzazione comunicare nell'OPORD alle squadre partecipanti come riconoscerli.

b. Il corpo arbitrale sarà formato da Arbitri e Aiuti Arbitrali che coadiuveranno gli Arbitri nella loro funzione, avranno a loro disposizione le Tabelle Arbitrali dove annoteranno le varie fasi del gioco che si verificheranno e un fischio che gli permetterà di segnalare una sua decisione.

c. Sugli obiettivi ad elevato valore strategico dove le squadre partecipanti dovranno ingaggiare con i Difensori di Postazione vi dovrà essere minimo numero un (1) Arbitro non giocante, che avrà la responsabilità dell' obiettivo e di tutto il personale presente su di esso. Inoltre sarà suo compito avvertire con un " lungo fischio" per :

- La completa eliminazione dei Difensori di Postazione
- La completa eliminazione degli Attaccanti
- Eventuali irregolarità riscontrate
- Il fine tempo della Finestra di Ingaggio
- Una situazione tale che ritenga l'immediata sospensione del gioco di prioritaria importanza

d. In ogni pattuglia di Contro-Interdizione presente nell'AO l'Organizzazione deve provvedere e assegnare minimo numero un (1) Arbitro, che potrà essere giocante o non giocante ma avrà il compito di giudicare tutti gli ingaggi avvertendo con un " lungo fischio" per :

- La completa eliminazione della Contro-Interdizione
- La completa eliminazione degli Incursori
- Eventuali irregolarità riscontrate
- Una situazione tale che ritenga l'immediata sospensione del gioco di prioritaria importanza

e. Il compito di dichiarare un giocatore colpito spetta solamente all' Arbitro e all'Aiuto Arbitrale sia sugli obiettivi presenti nell'AO che sugli ingaggi con la Contro-Interdizione.

f. E' facoltà dell' Arbitro se lo ritiene opportuno per una corretta valutazione dell' ingaggio, sentire il parere dell' Aiuto Arbitrale e/o del personale della Contro-Interdizione o dei Difensori di Postazione impegnato nello scontro. Fatto questo sarà il suo insindacabile giudizio a dare il verdetto sull' ingaggio.

Art. 8.1: Tabelle Arbitrali

a. E' compito dell' organizzazione fornire al Corpo Arbitrale le Tabelle Arbitrali dove poter annotare quanto viene rilevato sugli Obiettivi e negli ingaggi con la Contro-Interdizione, per poter poi così determinare a fine gara una classifica.

b. Tutte le Tabelle Arbitrali sono i documenti ufficiali della manifestazione e devono essere riempite scrupolosamente dal Corpo Arbitrale in ogni sua parte e riconsegnate al responsabile dell' Organizzazione a fine Manifestazione.

c. A fine ingaggio l'Arbitro dopo aver riportato il risultato chiamerà il responsabile della squadra Incursori che prenderà nota di quanto riportano firmando nella apposita casella di modo che poi non si possa dire che quanto rilevato non e' accaduto e che la squadra non ne era a conoscenza.

d. Vi sono 2 tipi di Tabelle Arbitrali :

1) Tabella Arbitrale Obiettivo: questo tipo di tabella verrà consegnata su ogni Obiettivo ad elevato valore strategico dove le squadre partecipanti dovranno ingaggiare con i Difensori di Postazione.

2) Tabella Arbitrale Ingaggi Contro-Interdizione: questo tipo di tabella verrà consegnata all' Arbitro che seguirà e controllerà gli ingaggi della pattuglia di Contro-Interdizione.

e. Per evitare che ci possano essere contestazioni per quanto rilevato dal Corpo Arbitrale si consigliano tutte le squadre di Incursori partecipanti alla Manifestazione agonistica di stamparsi e portarsi al seguito le TABELLE RIEPILOGATIVE per gli Obiettivi e per gli Ingaggi in modo che il responsabile della squadra possa annotare quanto rilevato dal Corpo Arbitrale.

Nel caso del Torneo da Pattuglia Ricognitiva consigliamo le squadre di Incursori di dare almeno 1 copia di tutte due (2) le Tabelle Riepilogative a ogni operatore della squadra, nell' eventualità che una volta entrati in gara agiscano polverizzandosi nell'AO.

f. In ogni ingaggio l' Arbitro porrà la sua attenzione per rilevare se un giocatore dell' Interdizione colpito da un BB non si dichiara tale. Quando questo si verificherà e ne sarà inequivocabilmente certo dichiarerà il giocatore o i giocatori colpiti e li allontanerà dallo scontro chiamandoli a se. A fine ingaggio annoterà nell' apposito riquadro della Tabella quanti NON DICHIARATI ci sono stati, riportando sulla Tabella l'identificazione del giocatore tramite la fascia identificativa dopo di che farà firmare quanto riportato da un componente del Team o dal Capo Pattuglia se presente.

TITOLO VIII ° COMPORTAMENTO DEL GIOCATORE

Art. 9 : Il colpito

- a.** Un qualsiasi giocatore partecipante ad una Manifestazione agonistica (dell'Interdizione o della Conto-Interdizione o dei Difensori di Postazione ecc....) è considerato colpito e quindi impossibilitato a proseguire nell'azione, quando è toccato da un bb 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)
- b.** Nel momento in cui un giocatore è toccato da un BB (anche da fuoco amico) si deve ritenere colpito e dichiarare tale gridando ad alta voce "COLPITO" dopodichè alzando l'ASG sopra la testa con entrambe le mani, dovrà ritirarsi ai margini dell'area dove è avvenuto lo scontro o vicino all'arbitro, senza danneggiare con la sua presenza chi sta continuando a giocare e proseguire nell'azione.

Art. 9.1 : Specifiche dell' Operatore dell'Interdizione

- a.** Ogni squadra ed ogni operatore di ogni squadra dovrà essere facilmente identificabile attraverso una fascia colorata predisposta dall'organizzazione.
- b.** Ad ogni Club partecipante alla Manifestazione sarà assegnato un colore diverso e le fasce numerate progressivamente. Se l'organizzazione lo ritiene utile od opportuno potrà assegnare a tutti i Capi e Vicecapi pattuglia dei Club partecipanti lo stesso numero in modo da renderli facilmente identificabili allo staff Arbitrale.
- c.** La manomissione, perdita o non esposizione delle fasce da parte di un giocatore dell'Interdizione comporterà l'attribuzione di punti di penalità, salvo che l' Organizzazione sia avvertita tempestivamente della perdita in maniera che possa riconsegnare una nuova fascia in breve tempo.
- d.** Dato il costo del materiale fornito, ogni squadra partecipante alla Manifestazione lascerà in cauzione una somma, definita dal Comitato Regionale all'inizio del campionato, che a fine gara, una volta riconsegnate tutte le fasce, sarà restituita.
- e.** Il giocatore dell'Interdizione sia durante l'ingaggio che a fine ingaggio non deve richiamare l'attenzione dell'Arbitro o di un altro giocatore in modi inurbani o incivili, nel caso lo facesse sarà allontanato dal torneo e alla sua squadra saranno assegnati punti di penalità.
- f.** Il giocatore dell'Interdizione colpito non deve in alcun modo comunicare informazioni ai compagni di squadra ancora in gioco, pena l'esclusione dei giocatori con cui sta parlando.
- g.** L'unico giocatore dell'Interdizione che ha la facoltà di parlare con l'Arbitro, nel caso in cui ce ne sia un'obiettivo necessità, è il Capo Pattuglia pena l'assegnazione di punti penalità.
- h.** I giocatori ancora in gara possono avere qualsiasi tipo d'atteggiamento, in ogni caso consono alle regole sopra citate.

Art. 9.2 : Specifiche dei Difensori di Postazione e degli Operatori della Contro-interdizione.

- a.** Nelle manifestazioni da Pattuglia Offensiva e Ricognitiva gli operatori della Contro-Interdizione e i Difensori di Postazione, devono avere a disposizione ASG a sufficienza per il regolare svolgimento della gara, cioè per garantire a tutte le squadre il medesimo comportamento.
- b.** Ogni Difensore di Postazione e Operatore della Contro-Interdizione dovrà portare a termine l'ingaggio con le singole squadre con la stessa ASG con cui è iniziato.
- c.** Se il Difensore di Postazione o l'Operatore della Contro-Interdizione finiscono i BB a loro disposizione potrà cambiare il caricatore, ma non l'ASG.
- d.** Se il Difensore di Postazione o l'Operatore della Contro-Interdizione esaurisce la batteria potrà cambiare la batteria ma non l'ASG.
- e.** Se un Difensore di Postazione o un operatore della Contro-Interdizione non si dichiara e viene scoperto dall'Arbitro sarà dichiarato immediatamente colpito, inoltre sarà annotato sul rapporto d'ingaggio provvedendo alla sua identificazione personale e comunicato all'Organizzazione.
- f.** L'influenza della scorrettezza del Difensore di Postazione od operatore della Contro-Interdizione sarà valutata dall'organizzazione a fine gara, ed all'atleta potranno essere comminate sanzioni tecniche ed amministrative.
- g.** Ogni difensore od operatore deve essere in possesso di una fascia distintiva di colore bianco.

Art. 9.3 : Comportamento dei Difensori di Postazione e della Contro-Interdizione nelle Manifestazioni a Pattuglia Offensiva

- a.** I Difensori di Postazione devono obbligatoriamente mantenere sempre le medesime posizioni e postazioni, per tutte le squadre partecipanti alla manifestazione.
- b.** Le pattuglie di Contro-Interdizione potranno essere sempre presenti e disseminate in tutta l'AO.
- c.** L'atteggiamento della Contro-Interdizione dovrà essere vigile ma non aggressivo e il loro movimento intorno agli OBJ dovrà avvenire ad una distanza di minimo 130 mt. (da non intendersi in linea d'aria ma calcolati sul terreno).
- d.** La Contro-Interdizione potrà solo transitare ma non sostare su eventuali WP posizionati nell'AO .

Art. 9.4 : Comportamento dei Difensori di Postazione e della Contro-Interdizione nelle Manifestazioni a Pattuglia Ricognitiva

- a. Sugli Obj. di Tipo A + C + D + E + F gli eventuali Difensori di Postazione non allertati hanno il compito di sorvegliare l'obbiettivo perchè d'interesse strategico, muovendosi liberamente in un raggio di 30 mt (da non intendersi in linea d'aria ma calcolati sul terreno) dal centro dell'obbiettivo stesso. Il loro atteggiamento è vigile ma non aggressivo.
- b. Sugli Obj. di Tipo A + C + D + E + F gli eventuali Difensori di Postazione se messi in allerta da avvistamenti certi e inequivocabili cambieranno immediatamente il loro atteggiamento da vigile ad aggressivo ed ingaggeranno, se lo ritengono opportuno, muovendosi liberamente anche oltre i 30 mt.
- c. Le pattuglie di Contro-Interdizione dovranno essere sempre presenti e disseminate in tutta l'AO, dato che la Pattuglia Ricognitiva deve operare in aree controllate da forze avversarie preponderanti.
- d. L'atteggiamento dell'eventuale Contro-Interdizione dovrà essere vigile ma non aggressivo e il loro movimento intorno agli Obj. di Tipo A + C + D + E + F dovrà essere distante minimo 130 mt. (da non intendersi in linea d'aria ma calcolati sul terreno).
- e. Sugli Obj di Tipo A + C + D + E + F se all'interno dell'area di rispetto di 130 mt la Contro-Interdizione in maniera certa e inequivocabile durante lo svolgimento del suo compito viene messa in allerta da rumori o da un avvistamento di uno o più Incursori, cambierà il suo atteggiamento da vigile ad aggressivo ed ingaggiando potrà avvicinarsi all'obbiettivo oltrepassando detto limite e potrà portarsi fino ad un massimo di 30 mt. dall'obbiettivo stesso. E' escluso l'intervento della Contro ad ingaggio Obj già avvenuto.
- f. La Contro-Interdizione nelle manifestazioni da Pattuglia Ricognitiva potrà transitare ma non sostare su gli Obj di Tipo B posizionati nell'AO.
- g. Nelle manifestazioni da Pattuglia Ricognitiva l'eventuale Contro-Interdizione sugli Obj di Tipo C potrà sia transitare che sostare a tempo indefinito se lo ritiene opportuno.

Art. 9.5 : Comportamento in un Ingaggio tra Contro-Interdizione e Incursori

- a. L'eliminazione dei componenti delle pattuglie di Contro-Interdizione da parte degli Incursori non assegna nessun tipo di punteggio, dato che la Pattuglia da Ricognizione ha come principio quello di agire furtivamente evitando il combattimento.
- b. La squadra di Incursori si deve ritenere ingaggiata dalla Contro-Interdizione, esclusivamente quando n° un (1) operatore e' rimasto colpito. Se questo non accade può disimpegnarsi dall'ingaggio.
- c. La squadra di Incursori dal momento che un suo operatore è stato "colpito" potrà ridurre del 50% le penalità inflitte dal Regolamento se riuscirà ad eliminare tutti gli operatori della pattuglia di Contro-Interdizione.

Art. 9.6 : Registrazione e Identificazione dei Giocatori

- a. Ogni giocatore facente parte dell'Interdizione per la sua identificazione, dovrà essere munito del tesserino associativo e documento d'identità valido.
- b. I capi squadra dei Club partecipanti alla Manifestazione dovranno presentarsi dagli Organizzatori con il modulo "**Registrazione Atleti e Prova ASG**" debitamente compilato nelle parti di loro spettanza
- c. In seguito il Giudice di Gara dell'Organizzazione controllerà gli elenchi compilati dalle squadre iscritte alla Manifestazione, assegnerà alla squadra il colore di riconoscimento (estratto a sorteggio e non rassegnabile, nelle manifestazioni per il campionato regionale, nelle gare successive) e ad ogni singolo operatore una fascia identificativa numerata, compilando il modulo "**Registrazione Atleti e Prova ASG**" nelle parti di sua competenza e ritirando la cauzione per le fasce identificative. La cauzione sarà resa a fine Manifestazione dopo la completa restituzione delle fasce.

TITOLO IX ° ATTRIBUZIONE PUNTEGGI

Art. 10 : Punteggi

- a. Il punteggio finale della squadra di Incursori sarà stabilito dalla somma punteggi acquisiti tolte le penalità accumulate, sul percorso di gioco.
- b. L'acquisizione dei punti avviene durante il percorso e/o con prove attinenti alla gara.
- c. In caso di parità di punteggio farà fede, per la redazione della classifica, il tempo finale di chiusura percorso calcolato sull'ultimo operatore che esfiltra.

Art. 10.1 Distribuzione Punti Negativi

a. Non rispetto della Finestra di Attacco :

Quando una squadra anticipa l'entrata su un Obj rispetto alla "finestra assegnata" l'Obj è considerato non attaccato e comporta la perdita totale del punteggio dell' Obj con l'annullamento dello stesso.

Quando una squadra attacca un Obj senza la richiesta della finestra di attacco, ove prevista, sarà penalizzata con tanti punti negativi quanti erano quelli positivi previsti per l'OBJ.

Quando una squadra non si presenta o si presenta in anticipo o ritardo sull'Obj dopo la "richiesta di un finestra" di attacco sarà penalizzata con tanti punti negativi quanti erano quelli positivi previsti per l'OBJ.

b. Non dichiarato: Quando un giocatore, è toccato da un BB in una qualsiasi parte del corpo, buffetteria, attrezzatura o ASG, anche se questo è stato espulso da un'ASG amica (Blu su Blu) e non si dichiara gridando "COLPITO", come espresso nell'art. n° 9 comma b. sarà penalizzato con **400 punti** negativi

c. Conteggio delle Penalità : A fine gara l'Organizzazione dopo aver ritirato tutte le Tabelle Arbitrali procederà al conteggio totale delle Penalità assegnate per aver contravvenuto all'art. 9 comma b assegnando alla squadra di Incursori i relativi punteggi negativi.

d. N° 2 "Non Dichiarati" su un Obj o con la Contro-Interdizione : Se la squadra risulterà assegnataria di ° 2 o più segnalazioni, sullo stesso obiettivo o sullo stesso ingaggio con la Contro-Interdizione, sarà **eliminata** dalla competizione e non le saranno attribuiti punti positivi per la classifica Regionale o Nazionale.

e. Somma di Penalità : Se la squadra Incursori risulterà nel complesso di tutta la Manifestazione assegnataria di n° quattro (4) o più Penalità , per aver contravvenuto all'art. 9 comma b, sarà **eliminata** dalla competizione e non le saranno attribuiti punti positivi per la classifica Regionale o Nazionale.

f. ASG over Joule : Alle ASG con una potenza superiore a quanto indicato nell' Art. 7.2 comma "a" saranno assegnati **200 punti** negativi ogni ASG riscontrata.

g. Manomissione, perdita o non esposizione fascia distintiva. 150 Punti negativi.

h. Interferenza con arbitro di giocatore non Capo squadra **150** punti negativi.

i. Comportamento incivile: Quando un giocatore richiama l'attenzione dell'Arbitro gridando in modi inurbani ed incivili sarà allontanato dal torneo e la sua squadra sarà penalizzata di **300** punti negativi.

j. Ingaggio con la Contro-Interdizione perso: dal momento che n° un (1) operatore dell' Interdizione è colpito, e a fine ingaggio la pattuglia della Contro-Interdizione non risulta completamente eliminata, è assegnata alla squadra Incursori la penalità di **200** punti negativi.

k: Ingaggio con la Contro-Interdizione vinto: se la squadra di Incursori ingaggiando con la pattuglia di Contro-Interdizione riesce a vincere lo scontro, usufruirà dell'abbattimento del 50% del totale del punteggio negativo aggiudicandosi soltanto **100** punti negativi.

l. Ritardi al breafing: Le squadre che si presentano in ritardo oltre il termine prefissato saranno penalizzate con **10** punti negativi ogni minuto (1) di ritardo, salvo giustificata causa.

m. Ritardi inizio gara: Le squadre che si presenteranno oltre il termine prefissato saranno penalizzate con **10** punti negativi ogni minuto (1) di ritardo, salvo giustificata causa.

n. Scoperta del Bivacco in Occultamento : Se ad una squadra di Interdizione è scoperto il Bivacco (solo nelle manifestazioni ove sia previsto) si procederà all'assegnazione di **300** punti negativi.

o. Aiuto Cartografico di Navigazione : Nel caso la squadra di Interdizione richieda un'aiuto Cartografico sulla navigazione all'organizzazione, tale aiuto sarà concesso previo assegnazione di **250** punti negativi ogni singolo aiuto.

p. Validità dell' Esfiltrazione : L'esfiltrazione per ritenersi valida dovrà essere effettuata con tutto il materiale con cui la squadra Incursori si è infiltrata all' inizio compresi i rifiuti pena la squalifica dalla manifestazione.

q. Ritardi all' Esfiltrazione : Le penalità per un eventuale ritardo sul tempo massimo d'esfiltrazione saranno assegnate prendendo il tempo dell'ultimo uomo della squadra Incursori in gara che si presenta e calcolate con **50** punti negativi ogni minuto.

Art. 10.2 : Distribuzione Punti positivi

a. Conquista degli Obj. : Quando una squadra conquista gli obiettivi come indicato nell'OPRD dall'Organizzazione della Manifestazione ha diritto a punti positivi.

b. Assegnazione dei punteggi sugli Obj. di Tipo A + D + E + F : Il valore di ogni singolo OBJ può variare **da 200 a 500** Punti, a discrezione dell'organizzazione e della relativa difficoltà all'interno della missione. Le modalità d'esecuzione per la conquista dovranno essere segnalate sull'OPORD.

- OBJ Acquisito come da descrizione **100%**
- OBJ Acquisito ma non come da descrizione **60%**
- OBJ attaccato ma non Acquisito **30%**

- OBJ non trovato (pattuglia offensiva) o fuori Finestra di Ingaggio "assegnata" 0 (zero) Punti

c. Assegnazione dei punteggi sugli Obj. di Tipo B: Se previsti sull'OPORD la trascrizione delle sigle o il prelevamento di un eventuale cartello aggiudicheranno **40** Punti positivi per ogni W.P.

d. Bonus Obj. di Tipo B : Se una squadra di Incursori consegna a fine missione al Responsabile dell'Organizzazione tutti i Codici dei W.P. presenti nell'AO in aggiunta al punteggio del singolo W.P. si aggiudicheranno un bonus di **100** Punti positivi.

e. Assegnazione dei punteggi sugli Obj. di Tipo C. : Se previsti sull'OPORD il loro punteggio potrà variare **da 200 a 500** Punti, a discrezione dell'Organizzazione che ne valuterà le relative difficoltà a secondo della modalità prescelta.

Obj tipo **C1** Bersagli perimetrali; si procederà al conteggio del punteggio in percentuale (%)

- n ° 4 Bersagli riconosciuti **100%**
- n ° 3 Bersagli riconosciuti **75%**
- n ° 2 Bersagli riconosciuti **50%**
- n ° 1 Bersaglio riconosciuto **25%**

Obj tipo **C2** Report di acquisizione; si procederà al conteggio del punteggio in percentuale (%) in base alla trascrizione corretta delle specifiche tecniche e tattiche richieste dall'organizzazione nel report di acquisizione.

Obj tipo **C3** combinazione delle due modalità C1 e C2 sommate insieme.

Art. 10.3 : Metodo dei Tagliandi (se previsti dall'organizzazione)

a. I Tagliandi: Dovranno essere segnalati nell'OPORD e consegnati in quantità ritenuta congrua durante il briefing iniziale. I tagliandi dovranno essere conservati ed usati per "pagare" gli eventuali ingaggi con la Contro-Interdizione, oppure l'eventuale scoperta del Bivacco (solo nelle manifestazioni di 24 ore), o altre penalità che produrranno punteggi durante lo svolgimento del torneo.

b. Consegna Tagliandi su Obj. : Le modalità di consegna dovranno essere segnalate nell'OPORD consegnato, tenendo presente che ad ogni Obiettivo sarà prelevato un tagliando comprovante la sua conquista per l'assegnazione del relativo punteggio.

c. Ritiro Tagliandi su W. P. : Le modalità di ritiro e l'assegnazione del relativo punteggio dovrà essere segnalato nell'OPORD consegnato alle squadre partecipanti.

d. Calcolo Punteggi : I punteggi dei Tagliandi verranno calcolati attraverso la loro consegna a fine missione al Responsabile dell'Organizzazione. La somma di questi e delle relative penalità conseguite decreterà il punteggio totale.

e. Conservazione dei Tagliandi: Parte fondamentale di questo sistema di punteggio, è la perizia e la sicurezza con cui i tagliandi sono custoditi e trasportati, l'eventuale perdita di uno o più tagliandi costituirà la perdita dei punteggi in esso/i riportati.

f. Fine dei tagliandi: Se un giocatore o squadra esaurisce i tagliandi prima della fine della manifestazione deve immediatamente avvertire l'organizzazione che provvederà a riconsegnare i tagliandi aggiuntivi nella modalità più consona alla posizione della squadra nell'AO. Chi sarà scoperto in assenza di tagliandi sarà eliminato dalla manifestazione.

Art. 10.4 : Gestione punteggi

Alle squadre partecipanti verrà consegnata una busta sigillata e controfirmata sui lembi di chiusura dall'organizzazione contenente i valori dei relativi Obj. Tale busta dovrà essere aperta solamente a fine missione durante il debriefing per controllare l'esattezza dell'aggiudicazione dei punteggi. All'apertura della busta il suo contenuto dovrà essere firmato dal Capo Pattuglia della squadra Incursori e riconsegnato all'organizzazione. L'apertura della busta prima del momento sopra descritto, la sua non riconsegna o la sua manomissione comporterà l'annullamento alla squadra della gara stessa.

Art. 10.5 : Punteggi acquisiti per la classifica Regionale o Nazionale :

a. Ai fini del punteggio, per la classifica Regionale o Nazionale, per ogni manifestazione disputata in Diurna si applicheranno i seguenti valori:

- 1° Classificato 30,00
- 2° Classificato 25,00
- 3° Classificato 21,00
- 4° Classificato 18,00
- 5° Classificato 15,00
- 6° Classificato 13,00

a scalare -1 punto per ogni posizione in meno

In caso di ex aequo 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 aequo. Es. 2 squadre al 3° posto: $(21,00+18,00)/2 = 19,5$ pt. ciascuna – squadra successiva 5° posto in classifica.

b. Ai fini del punteggio per la classifica Regionale o Nazionale per ogni manifestazione disputata in Notturna si applicheranno i seguenti valori :

1° Classificato 33,00

2° Classificato 27,50

3° Classificato 23,10

4° Classificato 19,80

5° Classificato 16,50

6° Classificato 14,30

a scalare punteggio art. 10.5 b + 10% per ogni posizione in meno.

Ex aequo vedi specifica art. 10.5 b.

c. Ai fini del punteggio per la classifica Regionale o Nazionale per ogni manifestazione che preveda lo svolgimento in diurna e notturna, si applicheranno i seguenti valori:

1° Classificato 36,00

2° Classificato 30,00

3° Classificato 25,20

4° Classificato 21,60

5° Classificato 18,00

6° Classificato 15,60

a scalare punteggio art. 10.5 b + 20% per ogni posizione in meno

Ex aequo vedi specifica art. 10.5 b.

d. Alla Squadra organizzatrice della Manifestazione ed alle squadre in aiuto sarà attribuito un punteggio pari alla media dei punti ottenuti nelle gare in cui ha partecipato, arrotondato per difetto al punteggio inferiore esistente sulla classifica.

Se la squadra ha al suo attivo solo l'organizzazione o l'aiuto di una delle prove del Campionato le saranno attribuiti d'ufficio 5 punti più la percentuale sopra descritta se trattasi di Notturna o 24 ore.

e. Le squadre che hanno raggiunto i migliori punteggi della classifica Regionale parteciperanno alla fase finale del Campionato Nazionale dell'ASNWG, in base al rapporto di 1 squadra ogni 4 partecipanti, qualora il numero totale dei qualificati alla fase nazionale sia superiore a 8, parteciperanno ad una ulteriore fase selettiva.

f. In caso di parità di punteggio a fine campionato saranno valutati come titoli di merito per la definizione della classifica il numero di 1 (primi) posti ottenuti, poi di 2 (secondi) posti ottenuti e così via. In caso d'ulteriore parità si attribuirà un ex aequo.

Art. 10.6 : Riassunto dei punteggi

Punti negativi:

Giocatori Non Dichiarati: - ogni non dichiarato **400** punti negativi;

- 2 o + non dichiarati stesso Obj o Contro, squalifica squadra;

- 4 o + non dichiarati nel complesso manifestazione, squalifica squadra.

Uso di modi inurbani o incivili: **300** punti negativi Giocatore allontanato dal torneo.

Manomissione, perdita o non esposizione fascia distintiva. **150** Punti negativi.

Interferenza con arbitro di giocatore non Capo squadra **150** punti negativi.

ASG Over Joule: - **200** punti negativi;

- 2 o + in test pre gara, squalifica squadra;

- 1 o + in test durante o post gara, squalifica squadra.

Ritardo al briefing: **10** punti negativi ogni minuto (1) di ritardo, salvo giustificata causa.

Ritardo della partenza: **10** punti negativi ogni minuto (1) di ritardo, salvo giustificata causa.

Ritardo all'esfiltrazione: **50** punti ogni minuto (1) di ritardo sull' arrivo dell' ultimo operatore.

Ingaggio con Contro-Interdizione:

- nel caso l' ingaggio sia perso dalla squadra di Interdizione **200** punti negativi;

- nel caso la squadra di Interdizione abbia subito una o più perdite ma abbia vinto l' ingaggio **100** punti negativi.

Scoperta del Bivacco in occultamento: **300** punti negativi.

Richiesta aiuto cartografico: **250** punti negativi ogni singolo aiuto.

Non rispetto della finestra di attacco:

Non presentazione, anticipo o ritardo dopo “finestra richiesta” punti negativi quanto valore l’obiettivo.
Attacco senza richiesta finestra punti negativi quanto valore l’obiettivo.

Punti positivi

Obiettivo di Tipo A+D+E+F : da **200** a **500** punti positivi totali ma in percentuale a seconda che sia :

- Acquisito come da descrizione **100 %**
- Acquisito non come da descrizione (se previsto dall’ Organizzazione) **60 %**
- Attaccato ma non Acquisito (se previsto dall’ Organizzazione) **30 %**
- non trovato (pattuglia offensiva) o fuori “finestra assegnata” **0 %**

Obj. Tipo B: se previsti assegneranno **40** punti positivi cadauno.

Bonus Obj. Tipo B: **100** punti positivi per la riconsegna di tutti i W.P. presenti nell’ AO.

Obj. Tipo C : da **200** a **500** punti positivi totali.

Obj tipo **C1** in percentuale a seconda dei Bersagli individuati

- n ° 4 Bersagli riconosciuti **100%**
- n ° 3 Bersagli riconosciuti **75%**
- n ° 2 Bersagli riconosciuti **50%**
- n ° 1 Bersaglio riconosciuto **25%**

Obj tipo **C2** Report di acquisizione; si procederà al conteggio del punteggio in **percentuale (%)** in base alla trascrizione corretta delle specifiche tecniche e tattiche richieste dall’organizzazione nel report di acquisizione.

Obj tipo **C3** combinazione delle due modalità C1 e C2 sommate insieme.

Giocatore Contro-interdizione colpito: Nessun punto positivo.

Difensore di Postazione colpito: Nessun punto positivo.

TITOLO X ° GESTIONE DELLE CONTROVERSIE

Art. 11 : Gestione delle controversie

a. In caso di controversie fra atleti durante la fase di gioco, il giudizio degli arbitri è insindacabile.

b. Eventuali reclami avverso decisioni o punteggi decretati dall'organizzazione dovranno essere presentati entro 30' dal momento in cui è stata resa pubblica la classifica finale e consegnati i report dei punteggi. Se possibile l'organizzazione si dovrà esprimere immediatamente. Se la controversia non è contemplata sul presente regolamento, dovrà essere richiesto il parere del Consiglio Direttivo Nazionale e la classifica sarà sospesa fino alla sua espressione.

c. Eventuali errori d'addizione o trascrizione potranno essere contestati anche successivamente a quanto previsto nel presente articolo al comma "b" ma in ogni caso entro il terzo giorno dalla data di svolgimento della manifestazione.

TITOLO XI °

NORME GENERALI

Art. 12 : Compiti delle Squadre

- a.** Ogni squadra dovrà comunicare l'elenco dei nominativi dei partecipanti al torneo e il numero di tessera associativa ASNWG riempiendo e consegnando al Responsabile dell' Organizzazione il modulo “**Registrazione Atleti e Prova ASG**” allegato al presente Regolamento .
- b.** Le squadre che partecipano alla manifestazione una volta stabilite le date e gli orari dell'inizio, dovranno rispettare gli orari stessi e le scadenze prefissate pena, l'attribuzione di punti negativi o, dove sia impossibile attendere, l'esclusione dalla Manifestazione.
- c.** Ogni squadra ha il dovere di presentare, qualora vi sia la necessità, la propria documentazione.
- d.** Le squadre che intendono partecipare ai tornei ASNWG Regionali o Nazionali, dovranno dare la loro adesione entro e non oltre il 20° (ventesimo) giorno prima dell'inizio del torneo stesso, a conferma dell'intenzione di partecipazione; sempre entro il 20° giorno dovranno inviare una caparra all'organizzazione del torneo di € 50,00 che non saranno restituite in caso di mancata partecipazione al torneo stesso (salvo cause di forza maggiore).
- e.** 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 dalla squadra organizzatrice.

Art. 12.1 : Compiti delle Associazioni per l'organizzazione di una Manifestazione agonistica

Le associazioni che organizzano delle Manifestazioni agonistiche devono :

- a.** Provvedere al servizio di pronto soccorso.
- b.** Comunicare alle Forze dell'Ordine tutti i dati necessari e da loro richiesti per lo svolgimento del torneo.
- c.** Segnalare perimetralmente l'AO con cartelli ben visibili indicanti i giorni e l'ora in cui si svolge la Manifestazione. Se questo non basterà potrà prendere anche altri accorgimenti, in modo che chi non prende parte alla Manifestazione si possa rendere conto dell'attività svolta. Se nonostante questo all'interno dell'AO si notasse la presenza di personale esterno alla Manifestazione e/o il transito o la sosta di mezzi , tutti i partecipanti continueranno a svolgere qualsiasi tipo d'attività, stando ben attenti a non mettere a repentaglio l'incolumità altrui che non ha le dotazioni di sicurezza.
- d.** Inviare un plico a tutte le squadre partecipanti contenete gli Ordini di Missione (OPORD) entro il 15° giorno dall'inizio del torneo, esso dovrà contenere: La carta CTR o IGM COMPLETA dell'Area di gioco (AO), gli orari di presentazione briefing e partenza, le indicazioni di come arrivare al campo e le specifiche di missione.
- e.** Gli Organizzatori delle Manifestazioni agonistiche del tipo da Pattuglia Offensiva dovranno indicare nell'OPORD l'elenco degli Obj con relative coordinate geografiche (comprese di MAP-DATUM usato durante la Marcatura) e le operazioni da svolgere, è ammesso 1 OBJ a sorpresa ogni 3 noti.
- f.** Gli Organizzatori delle Manifestazioni a Pattuglia Ricognitiva se lo ritengono necessario per il buon svolgimento della missione non sono tenuti ad indicare nell' OPORD, tramite coordinate geografiche, la posizione degli Obj. Questa tipologia di gioco può non permettere di fornire nessun tipo d'informazione sulla dislocazione degli Obj antecedentemente all'entrata nell'AO perché nocerebbe allo svolgimento della competizione stessa.
- g.** In tutte le Manifestazioni agonistiche, l'Organizzazione deve garantire la massima copertura radio possibile specialmente sugli Obj eseguendo delle prove tecniche e stabilire delle frequenze di trasmissione indicandole nell'OPORD dove le pattuglie d'Incursori in gioco potranno entrare in contatto con l'Organizzazione.
- h.** Prima dello svolgimento della Manifestazione l'Organizzazione deve tenere un briefing almeno un (1) ora prima dell'inizio gara, dove saranno fornite le delucidazioni sullo svolgimento del torneo. Il briefing potrà essere singolo per ogni squadra o di gruppo per tutte le squadre partecipanti. Si potrà altresì nei Campionati Regionali fare una riunione con tutte le squadre, valida come briefing, anche nei giorni precedenti la manifestazione.
- i.** A termine missione la squadra d'incursori dovrà tenere un debriefing con un responsabile dell'organizzazione dove saranno acquisiti i punteggi in mano alle squadre, e dove si darà modo al capo squadra di menzionare tutte le eventuali irregolarità riscontrate.
- j.** Visti e controllati tutti i Rapporti Arbitrali a fine gara è fatto obbligo alla squadra organizzatrice di rendere pubblica la classifica e le tabelle di punteggio relative a tutte le squadre entro e non oltre 45 minuti dalla fine del Debriefing dell'ultima squadra.
- k.** L'inosservanza di una o più regole su menzionate potrà comportare l'annullamento della validità della prova se valutata lesiva al risultato finale della manifestazione. Per l'annullamento si dovrà presentare ricorso al Direttivo Nazionale. I ricorsi dovranno essere presentati alla segreteria Nazionale 5 giorni prima della manifestazione se trattasi di ricorsi alle fasi pre gioco e presentati all'organizzazione entro 30' dalla fine della manifestazione se trattasi di fasi di gioco.

L'accettazione del ricorso comporterà ai fini delle classifiche regionali o nazionali la non acquisizione di punteggio, alla squadra organizzatrice non sarà assegnato nessun punto per l'organizzazione del torneo e la stessa sarà tenuta alla restituzione del 50% della quota d'iscrizione alle squadre partecipanti

Art. 12.2 : Organizzazione Manifestazioni Nazionali

- a.** Tutti i comitati organizzatori dovranno garantire gli standard di gara richiesti dell'ASNWG per lo svolgimento delle manifestazioni sportive.
- b.** Le quote d'iscrizione alle manifestazioni saranno stabilite dal C.D. Nazionale di anno in anno.
- c.** Per quanto non espresso si rimanda al parere del Consiglio Direttivo Nazionale.

Art. 12.3 : Passaggi di squadra degli atleti

- a.** Gli atleti potranno essere dati in prestito o ceduti ad altra Associazione comunicando preventivamente alla Segreteria Nazionale il relativo passaggio.
- b.** L'atleta potrà essere dato in prestito o ceduto ma dovrà essere tesserato anche con la nuova Associazione con cui giocherà pena la nullità delle gare alle quali ha preso parte.
- c.** Il prestito di un atleta sarà limitato ad un massimo di due competizioni e ad una sola Società ogni anno solare.
- d.** La cessione, limitata ad un passaggio d'Associazione ogni anno solare, comporterà il non poter più gareggiare nelle file dell'Associazione di provenienza.
- e.** Se il tesserato non è ceduto con il consenso dell'Associazione di provenienza, lo stesso sarà interdetto dalle gare federali fino al termine del campionato in corso.
- f.** Con il nuovo tesseramento dovrà essere presentato il nulla osta dell'Associazione di provenienza.
- g.** Nel caso in cui l'atleta voglia svincolarsi dall'Associazione d'appartenenza (per cambio Associazione o costituzione nuova Associazione) senza nullaosta dovrà attendere il termine del Campionato in corso. Tutto ciò per tutelare l'Associazione che ha provveduto alla crescita tecnica dell'atleta e all'esperienza trasmessa nel periodo d'appartenenza alla stessa.
- h.** Se un'Associazione cessa la sua esistenza gli atleti rimasti disimpegnati a livello sportivo, saranno liberi di accordarsi con qualsiasi Associazione per il prosieguo della loro carriera sportiva.
- i.** Viene data autonomia ai Comitati Regionali di accettare la possibilità di far presentare due Associazioni riunite in una sola squadra per la partecipazione al campionato regionale. Le necessità di accorpamento dovranno essere ampiamente motivate.

Art. 12.4 : Ricognizioni nei campi di gioco

- a.** Nelle 72 ore precedenti l'ora di partenza della prima squadra di Incursori, è fatto divieto di effettuare ricognizioni dell'AO dove si svolgerà la Manifestazione.
- b.** E' assolutamente vietato nascondere in anticipo qualsiasi tipo di materiale nell'AO, chiunque venga sorpreso ad effettuare tale operazione verrà squalificato dalla manifestazione.
- c.** Si fa divieto a tutte le squadre di Incursori di ricevere aiuti esterni da soggetti non partecipanti alla gara, il farlo comporterà la squalifica immediata dalla Manifestazione.
- d.** Il collegio dei probi viri potrà comminare sanzioni amministrative e/o disciplinari ai trasgressori dei precedenti commi a,b,c, previa denuncia da parte dell'Organizzazione della Manifestazione stessa.

Copia n.# <num. progr. copia> di <num. tot. copie> copie

Comando originatore :

HQ <organizzazione>

Località di diramazione : <localizzazione>

GDO: <data>

OPORD N° # <num. progr.> /<anno>

Riferimenti:

Cartografia: <tipo; fuso; scala; map datum.

Fuso orario: < ora solare UTC+1 da fine ottobre a fine marzo; ora legale UTC+2 da fine marzo a fine ottobre>

1) SITUAZIONE

1.1 Presupposto strategico :

a) **antefatto:** <breve storia introduttiva della manifestazione>

b) **forze nemiche:** <descrizione della situazione che ha causato la necessità di intraprendere la missione >

c) **forze amiche:** <reazione delle forze amiche alla minaccia>

1.2 Presupposto tattico :

a) **forze nemiche:** <presenza, descrizione modalità di dislocamento forze ostili e modalità d'intervento>

b) **forze amiche:** <presenza ed eventuale descrizione utilizzo delle forze amiche nell'AO o nelle vicinanze>

2) MISSIONE

2.1 Denominazione e assegnazione missione:

a) <denominazione missione>

b) <assegnatari della missione>

2.2 Intento del comando

a) <specifica dell'obiettivo da realizzare nella missione>

- b) <eventuali ordini di missione>

2.3 Limite settore operativo

- a) <identificazione nell'allegato cartografico del limite AO>

2.4 Modalità di coordinamento

- a) <data, ora inizio operazioni>
- b) <data, ora fine operazioni>
- c) <specifiche briefing>
- d) <specifiche d'infiltrazione>
- e) <specifiche d'esfiltrazione>

3) ESECUZIONE

3.1 Concetto d'azione :

- a) <libertà d'azione>
- b) <libertà di pianificazione>
- c) <autorizzazione impiego forza>

3.2 Azione :

- <ordini operativi di svolgimento missione>
- <descrizione tipo di finestre e modalità di richiesta>

4) INTELLIGENCE

<eventuali rapporti dei servizi segreti che possono essere di aiuto nell'esecuzione della missione >

5) SOSTEGNO LOGISTICO

5.1 Comunicazione con HQ: <modalità di contatto con l'organizzazione>

5.2 Materiali e servizi:

- a) **Rifornimenti:** <eventualità di possibilità di rifornimenti durante la missione>
- b) **Mantenimento:** <eventualità approvvigionamento equipaggiamenti durante la missione>
- c) **Equipaggiamento:** <eventuali consigli o obblighi di equipaggiamento>
- d) **Dotazioni:** <eventuali dotazioni approntate dall'organizzazione>

5.3 Condizioni meteo:

- a) <Previsioni>
- b) <Limitazioni di esecuzione in base alle condizioni metereologiche>

Comando emissione OPORD N° # XXX/20XX
HQ <organizzazione>

NORME DI GIOCO

- a) <eventuali specifiche di regolamento, restrittive o in deroga>
- b) <specifiche utilizzo tagliandi>
- c) <norme comportamentali per ingaggi particolari>

ALLEGATI

- a) **Cartografia**
- b) **Tagliandi (se previsti)**
- c) **Tabelle finestre (se previste)**
- d) **Moduli Sit Rep (se previsti)**
- e) **Modulo registrazione atleti e prova ASG**
- f) **Indicazioni per raggiungere il campo base**

REGISTRAZIONE ATLETI nei TORNEI A.S.N.W.G.

SOCIETA': _____ DATA _____

N° di riconoscimento assegnato:

| |
|--|
| |
|--|

| N° Tessera | Cognome e Nome | | TEST ASG | | Colore: n. assegnato |
|---------------|----------------|--|----------|------|-------------------------|
| | | | POS. | NEG. | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| Test ASG di scorta | |
|--------------------|------|
| POS. | NEG. |
| | |
| | |

| N° telefono di 2 Responsabili del Club | | |
|---|----|----|
| | | |
| | | |
| Ritirata caparra per uso Fasce Identificative di € | Si | No |

* La compilazione dei riquadri in grigio sono di competenza dell' organizzazione della manifestazione

TABELLA ARBITRALE OBIETTIVO N°/ SIGLA _____

NOME E COGNOME RESPONSABILE: _____

DATA _____

TELEFONI ORGANIZZAZIONE MANIFESTAZIONE: _____

| N° TEAM | FINESTRA | | N° SENTINELLE ELIMINATE | % OBJ SABOTATO | | | NON DICHIARATI | NOTE | FIRMA COMPONENTE DEL TEAM |
|---------|----------|------|-------------------------|----------------|----|----|----------------|------|---------------------------|
| | INIZIO | FINE | | 100 | 60 | 30 | | | |
| 01 | | | | | | | | | |
| 02 | | | | | | | | | |
| 03 | | | | | | | | | |
| 04 | | | | | | | | | |
| 05 | | | | | | | | | |
| 06 | | | | | | | | | |
| 07 | | | | | | | | | |
| 08 | | | | | | | | | |
| 09 | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | |

RIEPILOGATIVA OBIETTIVI

TEAM N° _____

DATA _____

TELEFONI ORGANIZZAZIONE: _____

| OBJ. | FINESTRA | | N° SENTINELLE ELIMINATE | % OBJ SABOTATO | | | NON DICHIARATI | NOTE | FIRMA ARBITRO |
|------|----------|------|-------------------------------|-------------------|----|----|-------------------|------|------------------|
| | INIZIO | FINE | | 100 | 60 | 30 | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

