



TUSCANY - TACTICAL - TRAINING

Regolamento Sportivo

Pattuglia Incursori Recon

Con release dedicate all'evento Bioshock 3 – Remake

TTT – Tuscany Tactical Training

www.toscanatraining.it

info@toscanatraining.it

Versione documento: 1.2B

11/05/2015



con il patrocinio di



SOMMARIO

ACRONIMI E TERMINI TECNICI	[pag. 3]
CAP. 1 - PRINCIPI GENERALI	[pag. 5]
ART. 1.1 - Il Softair	[pag. 5]
ART. 1.2 - Onestà e Lealtà	[pag. 5]
CAP. 2 - PATTUGLIA INCURSORI	[pag. 5]
ART. 2.1 - Descrizione	[pag. 5]
ART. 2.2 - Dettagli generali Pattuglia Incursori	[pag. 5]
ART. 2.3 - Esfiltrazione anticipata e gestione ritiri per infortuni	[pag. 6]
ART. 2.4 - Regole d'Ingaggio Pattuglie Incursori VS Controinterdizione	[pag. 6]
CAP. 3 - OBIETTIVI	[pag. 7]
ART. 3.1 - Aree OBJ	[pag. 7]
ART. 3.2 - Tipologia OBJ	[pag. 7]
ART. 3.3 - Termine Operatività Pattuglia Incursori su OBJ	[pag. 7]
ART. 3.4 - Difensori OBJ	[pag. 7]
CAP. 4 - CONTROINTERDEIZIONE	[pag. 8]
ART. 4.1 - Descrizione Pattuglia di Controinterdizione	[pag. 8]
ART. 4.2 - Atteggiamento offensivo della Controinterdizione	[pag. 8]
ART. 4.3 - Regole comportamentali della Controinterdizione	[pag. 8]
ART. 4.4 - Aree consentite al pattugliamento	[pag. 8]
CAP. 5 – COMPORTAMENTO ATLETA	[pag. 8]
ART. 5.1 - Atleta Colpito	[pag. 8]
ART. 5.2 - Mantenere pulita l'Area Operativa	[pag. 8]
ART. 5.3 - Indossare le protezioni di sicurezza	[pag. 8]
ART. 5.4 - Rapporti con lo staff arbitrale	[pag. 8]
ART. 5.5 - Atti di vandalismo volontario	[pag. 9]
ART. 5.6 - Marker DF	[pag. 9]
ART. 5.7 - Ammonizioni	[pag. 9]



CAP. 6 - ASG	[pag. 10]
ART. 6.1 - Numero di ASG consentito	[pag. 10]
ART. 6.2 - Potenza consentita delle ASG	[pag. 10]
CAP. 7 - STAFF ARBITRALE	[pag. 10]
ART. 6.1 - Numero di ASG consentito	[pag. 10]
ART. 6.2 - Potenza consentita delle ASG	[pag. 10]
ART. 6.1 - Numero di ASG consentito	[pag. 10]
CAP. 8 – RELEASE BIOSHOCK 3 - REMAKE	[pag. 11]
ART. 8.1 - Regole di Ingaggio	[pag. 11]
ART. 8.2 - Note Operative	[pag. 11]



ACRONIMI E TERMINI TECNICI

- **AO:** per Area Operativa (AO) si intende la porzione di terreno designata e segnalata dall'organizzazione sulla carta topografica consegnata alle pattuglie partecipanti ed utilizzata per l'attività sportiva ricreativa.
- **PUNTO DI FUOCO:** si intende il punto da cui un atleta ingaggia un atleta avversario.
- **INGAGGIO:** "scontro a fuoco" con repliche ad aria compressa denominate ASG.
- **INGAGGIO POSITIVO:** "scontro a fuoco", dove almeno un (1) operatore (Incursori, Difensori Obiettivo o Controinterdizione) è rimasto "colpito".
- **AIUTO CARTOGRAFICO :** si intende un aiuto o un'informazione di qualsiasi tipo, che la Pattuglia Incursori richiede all' Organizzazione o che l'Organizzazione passa alla Pattuglia Incursori, per poter proseguire e svolgere la missione affidata. Il richiedere o il passare l'informazione o l'aiuto, assegnerà un punteggio negativo.
- **ORARIO UFFICIALE:** 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. Sarà considerato solo e soltanto l'orario fornito dai GPS.
- **HQ:** per Headquarters (HQ) si intende il centro di comando logistico della missione dove l'Organizzazione gestisce e mantiene l'integrità della missione. Il sito è sempre dotato di apparato radio per garantire la comunicazione con gli operatori ed eventuali richieste soccorsi.
- **INFILTRAZIONE:** area indicata dall'Organizzazione di inizio missione. Il ritardo all'infiltrazione può comportare la perdita del Briefing pre-gara e l'Organizzazione può avvalersi della facoltà di far giocare o meno la Pattuglia Incursori. In ogni modo contattare telefonicamente l'Organizzazione prima del tempo.
- **ESFILTRAZIONE:** area indicata dall'Organizzazione di fine missione, dove le Pattuglie Incursori dovranno consegnare tutto il materiale di gara. Il ritardo all'esfiltrazione comporterà una decurtazione di punteggio direttamente proporzionale al ritardo effettuato dalla Pattuglia Incursori (50pnt ogni 10 minuti di ritardo).
- **CONTROINTERDIZIONE:** pattuglia "nemica" composta da un minimo di 2 ad un numero indefinito di operatori ed 1 componente arbitrale (spesso giocante), con comportamento vigile sulle strade carrabili presenti nell'Area Operativa. Deve mantenersi ad una distanza di 150 metri [dagli OBJ di tipo A e le sue combinazioni \(A+E, A+E+S, ...\)](#).
- **TL:** per Team Leader (TL) si intende il solo responsabile della Pattuglia Incursori giocante.
- **OP.ORD.:** nel Operation Order si raccoglie i dettagli generali di importanza strategica per lo sviluppo e l'assegnazione delle operazioni.
- **FRAGO:** i Fragmentary Order sono i dettagli della singola operazione con la descrizione dei vari OBJ designati alla Pattuglia Incursori.



- **COA:** per Course Of Action si intende le modalità di acquisizione ed avvicinamento all'OBJ designato.
- **FINESTRA D'INGAGGIO:** si definisce Finestra d'Ingaggio quell'area temporale richiesta dalle Pattuglie Incursori all'HQ dell'Organizzazione per prenotare la Luce Verde di libero accesso nell'OBJ senza incorrere a circostanze esterne. Il termine massimo della Finestra d'Ingaggio per ogni OBJ è specificato all'interno del FRAGO. Deve essere accordata e confermata dalla Pattuglia Incursori. L'orario di apertura Finestra d'Ingaggio, acquisito dall'arbitro presente sull'OBJ, sarà dal primo colpito (Difensore o Incursore).
- **FUORI FINESTRA:** per Fuori Finestra si definisce una penalità (del valore complessivo dei punti OBJ al negativo) che viene attribuita quando l'Ingaggio Positivo tra Pattuglia Incursori e Difensori OBJ:
 - a) è cominciato ad un orario antecedente a quello prefissato con l'HQ durante la fase di richiesta della Finestra d'Ingaggio.
 - b) è terminato ad un orario successivo a quello prefissato con l'HQ durante la fase di richiesta della Finestra d'Ingaggio.
 - c) avviene e la Pattuglia Incursori non aveva prenotato alcuna Finestra d'Ingaggio relativa all'OBJ ingaggiato.
 - d) è avvenuto durante il transito di una Pattuglia Incursori sull'OBJ in questione senza aver prenotato la Finestra d'Ingaggio all'HQ. Nel caso in cui la Pattuglia Incursori avesse precedentemente concluso una corretta Finestra d'Ingaggio riceverà la penalità di Ammonizione (a patto che in quel momento l'OBJ sia aperto).
 - e) non avviene perché la Pattuglia Incursori non si presenta sull'OBJ con Finestra d'Ingaggio prenotata all'HQ.
- **ASG:** per Air Soft Gun si intende la riproduzione giocattolo di un'arma utilizzata per gli scontri tra giocatori, tarate secondo le norme di leggi vigenti.
- **PM:** per Punteggio Minimo, si intende un bonus che viene acquisito dalla Pattuglia Incursori al raggiungimento di un OBJ di tipo A e le sue combinazioni (A+E, A+E+S, ...).



CAP. 1 - PRINCIPI GENERALI

ART. 1.1 - Il Softair

Il SOFTAIR è solo un GIOCO, per tanto il suo svolgimento non deve degenerare in atti violenti o in offese verbali, ma al contrario deve essere improntato in un clima divertente e sportivo, volto alla socializzazione alla collaborazione fra tutti i partecipanti. Non ottemperando a questa filosofia fondamentale viene a mancare del tutto lo spirito stesso del gioco.

ART. 1.2 - Onestà e Lealtà

ONESTÀ e LEALTÀ sono le qualità necessarie ed imprescindibili in ogni giocatore per la buona riuscita del gioco. Il rispetto per il prossimo è un obbligo indiscutibile sia verso i compagni, verso gli altri atleti e organizzatori che verso persone estranee al gioco.

CAP. 2 - PATTUGLIA INCURSORI

ART. 2.1 - Descrizione

La Pattuglia Incursori è formata da atleti denominati "Incursori". Agisce in navigazione libera sull'AO mantenendo un basso profilo. Deve seguire le linee guida dettate da un OP.ORD. ed un FRAGO dettagliato della relativa missione. È suo compito cercare di completare il maggior numero di punti sensibili possibili seguendo i COA e rispettando le tempistiche di gioco.

ART. 2.2 - Dettagli generali Pattuglia Incursori

- a) La Pattuglia Incursori per partecipare e iniziare una manifestazione dovrà essere composta da un massimo di cinque (5) atleti ad un minimo di tre (3).
- b) Il numero minimo di atleti, per rendere valido l'attacco ad un OBJ con tipologia "A - D - E - S" è nel numero di tre (3) operatori.
- c) Per particolari tipologie di esecuzione dell'OBJ con tipologia "E", si potrà prevedere che l'attacco o l'azione sia svolta anche da solo due (2) operatori.
- d) Il limite massimo di sicurezza per frazionare la Pattuglia Incursori è tre (3) e due (2) atleti.
- e) Gli atleti dovranno mantenere un comportamento civile ed improntato al rispetto dell'avversario, dello Staff Arbitrale e delle decisioni da loro prese, il mancato rispetto di questa norma verrà sanzionato con dei punti negativi.
- f) La Pattuglia Incursori, potrà spostarsi solo a piedi, il contravvenire a questa regola assegnerà la squalifica, se l'organizzazione prevede altre modalità dovrà renderlo noto e specificarlo nel FRAGO.
- g) 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.
- h) L'accendere fuochi in AO, se non autorizzato dall'Organizzazione, è vietato. Il contravvenire a questa regola farà squalificare la Pattuglia Incursori.
- i) E' vietato lasciare antecedentemente 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.
- j) Se nella carta dell'AO, l'Organizzazione ha evidenziato porzioni di terreno ritenute pericolose o interdette al passaggio, le Pattuglie Incursori, per motivi di sicurezza, non potranno accedervi o transitarvi, per nessun motivo. Il trasgredire a questa regola comporterà la squalifica della Pattuglia Incursori, indipendentemente da quanti atleti vi sono transitati.



- k) Nessun aiuto esterno potrà essere dato alle Pattuglie partecipanti se non è previsto dall'Organizzazione nel FRAGO, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica.
- l) Durante lo svolgimento della missione, le Pattuglie Incursori non potranno aiutarsi tra loro o passarsi informazioni, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica delle Pattuglie Incursori coinvolte.
- m) Si vieta a tutti gli operatori componenti le Pattuglie Incursori, di usare in un ingaggio la propria ASG, facendola esclusivamente sporgere dai ripari (*Tiro alla Libanese*), rimanendo con tutto il corpo protetto dietro di essi. Sarà compito dello Staff Arbitrale valutare se questo accade e, nel caso si verificasse, l'operatore della Pattuglia Incursori, verrà dichiarato colpito.

ART. 2.3 - Esfiltrazione anticipata e gestione ritiri per infortuni

Sarà cura del TL, grazie ai sistemi comunicati da FRAGO o in fase di BRIEFING, contattare l'HQ per avere il consenso di un'eventuale esfiltrazione anticipata della pattuglia o il ritiro di un atleta infortunato. Al momento dell'esfiltrazione di più di due (2) giocatori, la squadra sarà costretta a ritirarsi e consegnare tutto il materiale di gioco all'Organizzazione.

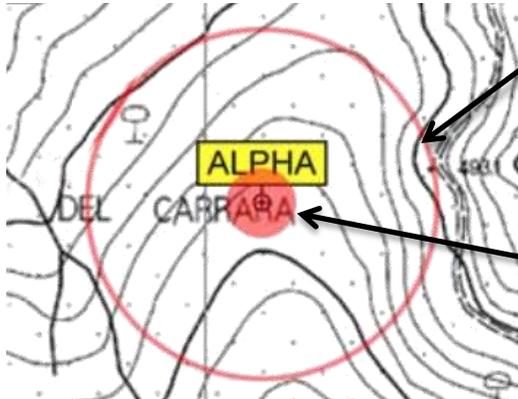
ART. 2.4 - Regole d'Ingaggio Pattuglie Incursori VS Controinterdizione

- a) Se la Pattuglia Incursori apre un Ingaggio Positivo con una pattuglia di Controinterdizione (o viceversa) riceverà, alla conclusione dello scontro:
 - una penalità di Contro Vinta (-25pnt) se lo scontro sarà concluso con esito positivo, se lo scontro sarà concluso con esito negativo la penalità sarà raddoppiata e considerata come Contro Persa (-50pnt).
- b) La durata dello scontro deve essere monitorata dall'arbitro della pattuglia di Controinterdizione e non deve oltrepassare i 10min dal primo colpito. Alla conclusione dell'ingaggio l'arbitro chiuderà lo scontro con 3 fischi brevi.
- c) Se l'Ingaggio Positivo avviene in punti ad alto rischio (es. presenza di un precipizio, in prossimità di un centro abitato affollato da terze persone, ingaggio con una seconda pattuglia nel momento dell'assegnazione ad una prima) a discrezione dell'arbitro è possibile sospendere immediatamente lo scontro con 1 fischio lungo. Lo scontro terminerà nessuna decurtazione di punteggio.
- d) Al termine dello scontro il TL mostrerà il suo Marker di riconoscimento all'arbitro presente, il quale comunicherà l'esito all'HQ.
- e) È assolutamente vietato ingaggiare gli operatori della Controinterdizione a bordo dei fuoristrada.



CAP. 3 - OBIETTIVI

ART. 3.1 - Aree OBJ



AREA ESTERNA: (150m di raggio dal centro obiettivo) il perimetro esterno dell'obiettivo è l'area di rispetto che le Pattuglie Incursori ottengono rispetto alla Contrinterdizione, la quale non può assolutamente accedere in tale area. Al suo interno gli incursori saranno liberi di richiedere Finestra d'Ingaggio all'HQ.

AREA INTERNA: (30m di raggio dal centro obiettivo) il perimetro interno dell'obiettivo è l'area più prossima al centro obiettivo, in caso di OBJ di tipo A dove troveremo i Difensori Obiettivo.

ART. 3.2 - Tipologia OBJ

Gli obiettivi sono classificati secondo le seguenti tipologie:

- OBJ Tipo A:** obiettivo presidiato da Difensori Obiettivo, pronti ad ingaggiare forse ostili presenti nell'area obiettivo. Necessario richiedere la Finestra d'Ingaggio per poter acquisire questo tipo di OBJ (50pnt a difensore eliminato).
- OBJ Tipo B:** punto di passaggio denominato WayPoint dove la Controinterdizione può pattugliare ma non sostare. Non è richiesta la Finestra d'Ingaggio per poter acquisire questo tipo di OBJ (50pnt a WP acquisito). Sarà previsto dall'Organizzazione un bonus per l'acquisizione totale dei WP (da 50 a 100pnt).
- OBJ Tipo C:** obiettivo dove eseguire una ricognizione dettagliata dell'Area Obiettivo. È possibile che l'area sia presidiata o pattugliata da operatori di Controinterdizione, sarà necessario evitare lo scontro a fuoco per non acquisire penalità. Non è richiesta la Finestra d'Ingaggio per poter acquisire questo tipo di OBJ (da 100 a 200pnt).
- OBJ Tipo D:** acquisire un obiettivo in movimento. (da 50 a 150pnt)
- OBJ Tipo E:** oggetto da recuperare/depositare o azione da compiere all'interno dell'Area Interna Obiettivo. (da 50 a 150pnt)
- OBJ Tipo S:** obiettivo con la possibilità di essere svolto in totale modalità Stealth, quindi senza allertare la difesa OBJ ed accedere ad un bonus. Sarà cura dell'Organizzazione specificare nel FRAGO le modalità di acquisizione (300pnt).

ART. 3.3 - Termine Operatività Pattuglia Incursori su OBJ

Prima dello scadere della finestra temporale prenotata con Finestra d'Ingaggio dalla Pattuglia Incursori, ogni atleta ancora in gioco (quindi considerato "non colpito") può richiedere il fine operatività uscendo dall'Area Interna dell'OBJ ed urlando all'arbitro presente sull'OBJ: "TERMINE OPERATIVITÀ!!!".

Sarà considerato valido l'operato della Pattuglia Incursori sull'OBJ interessato eseguito prima della "fuga".

ART. 3.4 - Difensori OBJ

I Difensori Obiettivo dovranno mantenere un comportamento vigile all'interno dell'Area Interna OBJ e saranno solamente statici. Una volta scelto il Punto di Fuoco, dovrà essere mantenuto per tutta la durata della manifestazione. Al momento che saranno allertati potranno ingaggiare liberamente.

Sugli OBJ di tipo A sarà possibile trovare un numero di difensori che varia da tre (3) a cinque (5).

I difensori non potranno sparare da feritoie presenti in ambienti con un numero di pareti superiore a 3.



CAP. 4 - CONTROINTERDIZIONE

ART. 4.1 - Descrizione Pattuglia di Controinterdizione

Le strade carrabili all'interno dell'Area Operativa possono essere percorse da pattuglie di Controinterdizione le quali adotteranno un comportamento vigile ma non aggressivo.

Possono essere composte da un numero minimo di 2 operatori ed un arbitro (il quale può anche essere giocante).

ART. 4.2 - Atteggiamento offensivo della Controinterdizione

Al momento che la pattuglia di Controinterdizione sarà allertata dalla presenza di una o più Pattuglie Incursori, potrà usufruire della libertà di seguirli (mantenendo la pattuglia in modo compatto) fino a che l'arbitro non ferma l'avanzata degli operatori (per mantenere un buon senso è consigliato non superare i 100m nel bosco).

~~La Controinterdizione si deve fermare almeno 50m prima dall'Area Esterna OBJ, questo per mantenere un'ulteriore margine all'area di rispetto.~~

ART. 4.3 - Regole comportamentali della Controinterdizione

È assolutamente vietato l'accensione di fuochi non autorizzati nell'Area Operativa.

Possono usufruire per gli spostamenti di mezzi autorizzati dell'Organizzazione, però è assolutamente vietato l'ingaggio dai mezzi. Non sarà possibile riconoscere la pattuglia di Controinterdizione o i mezzi utilizzati dalla stessa, eccetto casi specificati nel FRAGO.

ART. 4.4 - Aree consentite al pattugliamento

Sono consentite al pattugliamento tutte le strade carrabili (sterrate e non) presenti sulla carta consegnata dall'AO alle Pattuglie Incursori. La Controinterdizione si deve fermare almeno 50m prima dall'Area Esterna OBJ, questo per mantenere un'ulteriore margine all'area di rispetto. Può transitare, ma non sostare sugli OBJ di tipologia B, C, D, E, S. Deve mantenere la distanza di 150m + altri 50m di sicurezza dagli OBJ dei tipo A e le sue combinazioni (A+E, A+E+S, ...).

CAP. 5 - COMPORTAMENTO ATLETA

ART. 5.1 - Atleta Colpito

Si considera Atleta Colpito l'atleta che ha ricevuto un contatto con uno o più bb (pallini da 6mm) su qualsiasi punto del corpo, buffetteria, equipaggiamento ed è quindi considerato colpito ed escluso dal gioco fino alla fine dell'ingaggio. Nel preciso momento in cui viene colpito deve alzare un braccio ed esclamare: "COLPITO!" liberando l'area d'ingaggio e facendosi posizionare dall'arbitro in un luogo sicuro fino al termine dell'ingaggio da parte della Pattuglia Incursori, durante il quale dovrà mantenersi estraneo al gioco.

ART. 5.2 - Mantenere pulita l'Area Operativa

È assolutamente vietato sporcare con qualsiasi tipo di materiale non biodegradabile l'Area Operativa, i mezzi e le strutture messe a disposizione dall'Organizzazione.

Obbligatorio l'uso di pallini biodegradabili per abbassare l'impatto ambientale del nostro sport.

ART. 5.3 - Indossare le protezioni di sicurezza

Ogni atleta è obbligato ad indossare ed utilizzare le protezioni di sicurezza (quali maschera facciale integrale, oppure gli occhiali di protezione e paradenti) per prevenire eventuali gravi danni alle parti sensibili del volto.



ART. 5.4 - Rapporti con lo staff arbitrale

Il TL od il responsabile di essa, in caso di assenza TL, ha la facoltà di parlare ed interagire con lo Staff Arbitrale. Ogni qualsiasi problema presente sugli OBJ dovrà essere gestito e risolto con lo Staff Arbitrale dedicato.

ART. 5.5 – Atti di vandalismo volontario

Tutti gli atti di vandalismo ed il danneggiamento delle apparecchiature e dei dispositivi scenografici saranno penalizzati con la squalifica dell'intera pattuglia dalla partecipazione all'evento ed il relativo rimborso dei danni causati.

ART. 5.6 - Marker DF

Per l'attribuzione dei punteggi sugli OBJ saranno utilizzati dei dispositivi denominati "Marker DF" e ad ogni pattuglia incursori saranno consegnate 2 periferiche di lettura; per questa tipologia di marker non sarà necessario la firma del referente del team d'interdizione. Ad ogni assegnazione di punteggio, il dispositivo effettua una copia cifrata e protetta del punteggio realizzato dalla pattuglia in una memoria dedicata, scaricabile dall'Organizzazione a fine gara.

Lo smarrimento della periferica di lettura comporterà l'attribuzione della penalità di tutti gli OBJ presenti sull'AO (escluso gli OBJ di tipo B) in valore negativo.

Si consiglia di proteggere le periferiche dalle intemperie che troverete durante lo svolgere delle operazioni.

Se la Pattuglia Incursori avrà la necessità di dividersi in 2 unità, il TL dovrà consegnare una delle 2 periferiche agli atleti della parte staccata della Pattuglia Incursori.

ART. 5.7 - Ammonizioni

Le seguenti penalità:

- Operatore non dichiarato
- ASG over Joule
- Interferenza sulle decisioni dello Staff Arbitrale
- Comportamento incivile e antisportivo
- Operatori non in coppia
- Marcatura ASG non presente
- Non presentare la periferica Marker DF

Saranno considerate tutte ammonizioni e saranno correttamente attribuite dallo Staff Arbitrale. Comporteranno una penalità del valore di -500pt.

Al raggiungimento della terza ammonizione in una tappa, sarà necessario squalificare la Pattuglia Incursori.



CAP. 6 - ASG

ART. 6.1 - Numero di ASG consentito

Durante tutta la durata della manifestazione alla Pattuglia Incursori sarà consentito portare 1 ASG per ogni singolo atleta, più 2 di scorta.

Sarà consentito usare una ASG alla volta durante gli ingaggi.

ART. 6.2 - Potenza consentita delle ASG

La potenza consentita delle ASG sarà di 0,99 joule. Il test ASG potrà essere effettuato in ogni momento durante la manifestazione sportiva, anche al termine degli OBJ. Le ASG che saranno definite dallo Staff Arbitrale "over joule", quindi non in regola, saranno prelevate e custodite dall'organizzazione fino al termine della missione attribuendo quindi una ammonizione alla Pattuglia Incursori.

CAP. 7 - STAFF ARBITRALE

ART. 7.1 - Dotazione obbligatoria

Gli arbitri obiettivo dovranno essere dotati di:

- Fischiotto;
- Gilet alta visibilità (quando non giocante);
- GPS;
- Radio;
- Fettuccia Bianco/Rossa
- [Cyalume di segnalazioni per le fasi notturne](#)

ART. 7.2 - Le responsabilità arbitrali

L'arbitro dovrà gestire sul proprio OBJ tutte le contestazioni e/o problematiche in tempo reale e, assumendo le responsabilità del caso, deciderà per conto dell'Organizzazione.

La decisione finale dell'arbitro è inderogabile, non saranno gestiti ricorsi o lamenti dopo la conclusione dell'OBJ.

ART. 7.3 – Comportamento dello Staff Arbitrale su un OBJ

Gli arbitri dovranno mantenere un atteggiamento estraneo allo sviluppo dei giochi, devono essere in grado di monitorare che tutto proceda correttamente senza interferire nello sviluppo dei giochi. Sarà suo compito raggruppare gli atleti "colpiti" in un'area sicura da lui stesso scelta e, ove possibile, delimitarla con fettuccia bianco/rossa.

Al termine dell'OBJ l'arbitro dovrà effettuare 3 fischi brevi per suggerire alla Pattuglia Incursori che l'OBJ è stato completato e non è possibile effettuare ulteriori interventi sull'OBJ in questione dalla Pattuglia Incursori presente.

L'arbitro può fermare una Finestra d'Ingaggio effettuando un lungo fischio. Deve farlo in presenza di un imprevisto (per es. presenza di civili sull'OBJ), un pericolo o un qualsiasi problema che interferisca con i giochi. Successivamente valuterà assieme all'HQ se sarà possibile ripetere l'azione o concludere la Finestra d'Ingaggio assegnando l'esito opportuno.



CAP. 8 - RELEASE BIOSHOCK 3 - REMAKE

Di seguito ricapitoliamo le regole di ingaggio e le note operative dedicate per il corretto svolgimento dell'evento: BIOSHOCK 3 - Remake.

ART. 8.1 - Regole di Ingaggio

- a) All'interno del MEB e degli edifici della Base Militare in superficie è consentito solamente l'uso di armi in modalità semi automatica (colpo singolo).
- b) Non è permesso ingaggiare il personale civile del MEB in quanto comparse recitanti, qualsiasi ingaggio con soggetti disarmati anche se con evidenti comportamenti ostili, sarà sanzionato con una decurtazione di punteggio.
- c) Nelle pertinenze boschive della Base Militare non c'è nessuna limitazione riguardo all'utilizzo di armi automatiche.

ART. 8.2 - Note Operative

- a) Tutte le richieste di finestra saranno centralizzate e gestite dall'HQ JSOC, quindi le difese non saranno allertate sui relativi OBJ.
- b) Per gli orari e le infiltrazioni seguire le indicazioni presenti nel documento "Codename pattuglie ed orari infiltrazioni".
- c) Tutti gli atti di vandalismo ed il danneggiamento delle apparecchiature e dei dispositivi scenografici saranno penalizzati con la squalifica dell'intera pattuglia dalla partecipazione all'evento ed il relativo rimborso dei danni causati.
- d) Durante lo svolgimento degli OBJ del MEB e della BASE MILITARE - URBAN ZONE le pattuglie saranno continuamente affiancate da personale arbitrale qualificato i quali si manterranno estranei al gioco.
- e) Gli OBJ del MEB e della BASE MILITARE - URBAN ZONE non presentano richiesta di finestra d'ingaggio e non rispetteranno i metraggi e la struttura degli OBJ standard presentata nell'ART 3 del presente documento.
- f) La controinterdizione non sarà segnalata da fascia bianca al braccio ma sarà distinguibile da una tipologia di abbigliamento dedicato (per esempio: completo nero, pantalone nero - giacca sabbia).