



REGOLAMENTO COMPETITIVO CAMPIONATO AICS NAZIONALE
(Rev. 01 - 2025)

INDICE

1. *PREMESSA;*
2. *REGOLE DI SICUREZZA, COMPORTAMENTALI ED AMBIENTALI;*
3. *DEFINIZIONI;*
4. *QUOTA DI PARTECIPAZIONE E PUNTEGGIO;*
5. *MODALITA' OPERATIVA PATTUGLIA;*
6. *AREA OPERATIVA;*
7. *STRUMENTI DI COMUNICAZIONE;*
8. *CARTOGRAFIA e NAVIGAZIONE;*
9. *DURATA E CAMPO DI GIOCO;*
10. *OBIETTIVI (OBJ) E WAYPOINT (WP);*
11. *SQUADRA INCURSORI E SQUADRA DIFENSORI;*
12. *CONTRO INTERDIZIONE;*
13. *PUNTEGGIO;*
14. *INFILTRAZIONE;*
15. *REGOLE DI GIOCO E DI INGAGGIO;*
16. *DEBRIEFING;*
17. *MODALITA' OPERATIVA FLAGS;*
18. *HIGHLANDER;*
19. *COLLEGIO ARBITRALE;*
20. *RINVIO ESPRESSO.*

1. PREMESSA

Il Soft Air è una disciplina sportiva basata su tattiche e simulazioni militari mediante l'utilizzo di ASG (Air Soft Gun), mimetismi, cartografia ed altri materiali ad uso militare impiegati al fine di ottenere il massimo realismo. Alla base di tale disciplina, come in qualsiasi altro sport, ci sono l'ONESTA' ed il RISPETTO tra gli atleti (*c.d. sof gunner*). Per tale motivo, anche IN CASO DI DUBBIO o contrasti, vi è l'obbligo per ogni soft gunner di dichiararsi e recarsi presso l'area destinata.

2. REGOLE DI SICUREZZA, COMPORTAMENTALI ED AMBIENTALI

2.1 ASG: tutte le ASG devono OBBLIGATORIAMENTE avere potenza a un metro dalla volata minore di 1J (nel caso di misurazione effettuata tramite cronografo cosiddetto "a vela"; oppure a mezzo metro dalla volata nel caso di impiego di cronografi digitali moderni con omologazione del banco di prova nazionale di Gardone Val Trompia (BS) [*es: Acetech 5000*]). Ove tale potenza dovesse essere superata la replica non potrà essere utilizzata. Essa dovrà essere trasportata sul luogo dell'evento esclusivamente in modo da non arrecare allarme a terzi, priva di caricatori, preferibilmente in un contenitore. La potenza di TUTTE LE ASG viene misurata nella fase iniziale di ogni evento organizzato mediante strumentazione apposita, con sistema hop up aperto (come se non esistesse) ed ogni ASG conforme viene contrassegnata con apposito segnalatore **SONO AMMESSI GLI HPA. NON AMMESSI CARICATORI TIPO DRUM (manuali o elettrici)**;

2.2 GRANATE E STRUMENTI SIMILARI: In tutti gli eventi organizzati È VIETATO l'utilizzo di qualsiasi tipologia di GRANATA; fatta eccezione per eventuali esplicite istruzioni da parte degli organizzatori, È VIETATO usare qualsiasi tipo di fiamma libera o contenuta in sistemi fumogeni o similari;

2.3 BB (pallini): Sono CONSENTITI esclusivamente pallini (Ball Bearings) BIODEGRADABILI preferibilmente di colore biocompatibile (*a basso impatto visivo ovvero verdi, marroni, neri*);

2.4 È VIETATO gettare a terra qualsiasi tipo di rifiuto. Ogni softgunner dovrà conservare i propri rifiuti per tutta la durata delle attività e disfarsene negli appositi contenitori. Inoltre È VIETATO arrecare qualsiasi danno alla vegetazione ed agli animali;

2.5 È VIETATA qualsiasi forma di litigio, blasfemia, razzismo, intolleranza, sia in fase di gioco che di pausa, a pena di provvedimento disciplinare. Ogni CONTATTO FISICO VIOLENTO è punito con l'espulsione immediata dall'evento organizzato;

2.6 ABBIGLIAMENTO: il mimetismo è a discrezione della singola ASD partecipante, ove non richiesto specificatamente dall'organizzatore;

2.7 PROTEZIONI: ogni soft gunner deve OBBLIGATORIAMENTE INDOSSARE gli OCCHIALI DI PROTEZIONE (certificati EN 166:2001) per tutta la durata dell'evento organizzato. Per i minori è, inoltre, obbligatorio , INDOSSARE LA PROTEZIONE FACCIALE che, insieme alle ginocchiere è consigliata in generale;

2.8 Ogni softgunner è tenuto a prestare sempre la massima attenzione alla propria incolumità e a quella degli altri, evitando comportamenti o atteggiamenti non idonei;

2.9 Ogni softgunner deve essere provvisto di tesseramento in corso di validità, nonché di copertura assicurativa e certificato medico sportivo (agonistico o non agonistico) valido;

2.10 l'uso di VISORI NOTTURNI e di VISORI TERMICI deve essere autorizzato dall'associazione organizzante;

3.DEFINIZIONI:

3.1 Modalità COMBAT: Qualsiasi manifestazione competitiva, a tempo, nella quale sia necessaria una richiesta di ingaggio (c.d. luce verde) o sia prevista una finestra oraria di ingaggio e la prevalenza del punteggio sia data dall'ingaggio (Pattuglia lungo o corto raggio e modalità flags);

3.2 Organizzazione singoli eventi regionali: In ogni regione sono organizzate non meno di 4 manifestazioni della modalità combat. Ciascuna ASD organizzatrice è libera di decidere la tipologia combat da applicare, in relazione al singolo campo di gioco con l'obbligo di applicazione della classifica a seguito definita, delle quote di iscrizione, del numero di operatori e del presente regolamento; In ogni singola manifestazione combat partecipano un numero non inferiore di 8 squadre incursori composte da minimo 4 e massimo 6 operatori. Gli operatori devono aver compiuto almeno 14 anni e possono partecipare squadre Incursori rappresentative di Associazione affiliate con qualsiasi ente (OPEN). Ogni Associazione partecipante al campionato può avere, ove la manifestazione lo consenta, più di una squadra rappresentativa ma deve consentire prioritariamente a tutte le altre Associazioni partecipanti di avere una squadra iscritta;

3.3 Campionato nazionale COMBAT: Serie di manifestazioni combat organizzate a livello regionale con assegnazione del titolo regionale. I titolari dei rispettivi titoli regionali parteciperanno gratuitamente alla fase unica nazionale che si svolgerà nel mese di Settembre . La regione ospitante la finale è scelta a mezzo del sorteggio.

4. QUOTA DI PARTECIPAZIONE E PUNTEGGIO

4.1 QUOTA DI PARTECIPAZIONE ED ISCRIZIONE: Ogni squadra incursori versa una quota d' iscrizione pari ad €100,00 in caso di squalifica o ritiro della squadra dal Campionato, non verrà in nessun modo restituita la quota d' iscrizione. Successivamente ogni squadra incursori AICS verserà una quota di partecipazione, ad ogni singola Tappa, pari ad euro 150,00 indipendente dal numero di operatori. La squadra incursori OPEN (non AICS) versa una quota aumentata ,pari a €180,00 per ogni singola Tappa.

4.2 CALENDARIO: Gennaio/Settembre fase regionale, Ottobre/Novembre fase Finale.

4.3 PUNTEGGIO CLASSIFICA: 1° classificato: 25 punti 2° classificato: 20 punti 3° classificato: 16 punti 4° classificato: 13 punti 5° classificato: 11 punti 6° classificato: 10 punti 7° classificato: 9 punti 8° classificato: 8 punti 9° classificato: 7 punti 10° classificato: 6 punti 11° classificato: 5 punti 12° classificato: 4 punti 13° classificato: 3 punti 14° classificato: 2 punti 15° classificato: 1 punto 16° classificato: 0 punti

4.4 Al termine di ogni singola manifestazione sarà pubblicata la classifica aggiornata.

4.5 All'ASD organizzatrice è attribuito il punteggio pari al primo classificato per compensare l'impossibilità di iscrizione della propria squadra.

MODALITA' OPERATIVA:

5. MODALITA' PATTUGLIA, lungo (PLR) o corto raggio (PCR).

6. AREA OPERATIVA

6.1 L'area operativa della manifestazione organizzata deve necessariamente essere delimitata mediante l'utilizzo del nastro bindellato bianco/rosso o, in alternativa, mediante l'indicazione dei confini, di colore ROSSO, sulla cartina topografica del luogo dell'evento [con un indice di scala compatibile con la dimensione del territorio al fine da garantire un'accuratezza di almeno mt. 50 lineari di scarto].

7. STRUMENTI DI COMUNICAZIONE

7.1 Ogni squadra attaccante (c.d. INCURSORI) ed ogni squadra difensiva (c.d. DIFESA) devono OBBLIGATORIAMENTE avere almeno un apparato radio LPD/PMR446, in regola con le autorizzazioni, ed una conseguente conoscenza del linguaggio tattico dei gesti e

dell'alfabeto fonetico NATO; Ove previsto, presso ogni WAYPOINT (WP) è presente l'indicazione del canale radio LPD del corrispondente OBIETTIVO.

8. CARTOGRAFIA E NAVIGAZIONE

8.1 La navigazione può essere sia LIBERA che OBBLIGATA o con FINESTRE DI INGAGGIO. TUTTI GLI OBJ E RELATIVI WP SONO INDICATI MEDIANTE COORDINATA (con un formato che sarà indicato dall'organizzatore); L'organizzatore, prima di ogni evento, deve fornire la cartina topografica, anche mediante supporto informatico, dell'area operativa. Ogni squadra INCURSORI ed ogni squadra DIFENSORI deve avere gli strumenti idonei per l'utilizzo della coordinata (bussola-sistemi GPS);

8.2 Il sistema cartografico è, a meno di deroghe da parte della direzione nazionale, il MAP DATUM: WGS84.

8.3 La richiesta di luce verde, alla squadra DIFENSORI, deve essere confermata ALLA SQUADRA INCURSORI con il comando vocale "LUCE VERDE CONFERMATA".

9. DURATA E CAMPO DI GIOCO

9.1 La durata dell'intero evento organizzato deve essere compresa tra le 4 e le 8 ore dall'orario di inizio.

10. OBIETTIVI (OBJ) E WAYPOINT (WP)

10.1 Nella modalità pattuglia, in tutta la superficie di gara (cd CAMPO GARA) sono posizionati OBJ e WP in un numero totale determinato dall'ORGANIZZATORE in base alla sua disponibilità di operatori da destinare. Nel caso in cui l'ORGANIZZATORE non disponga di un numero di operatori DIFENSORI congrui a coprire tutti gli OBJ è possibile posizionare OBJ OPERATIVI SENZA DIFESA (disciplinando missioni speciali particolari, es. codifica messaggio, fase recon etc. etc.) o utilizzare operatori in prestito da associazioni non partecipanti all'evento.

L'associazione organizzatrice deve fornire, insieme alla COORDINATA, il relativo CANALE RADIO LPD degli OBJ. Eventualmente, a discrezione dell'ORGANIZZATORE, l'OBJ o il WP può fornire indicazioni per svolgere una MISSIONE SECONDARIA con il RELATIVO PUNTEGGIO.

11. SQUADRA INCURSORI E SQUADRA DIFENSORI

11.1 La pattuglia INCURSORI è composta da minimo 4 e massimo 6 operatori mentre la squadra DIFENSORI è composta da minimo 2 e massimo 3 operatori.

11.2 Ogni ASD può inserire 2 operatori di riserva, da fare entrare in gioco in caso di infortunio durante la gara o impossibilità per motivi gravi a partecipare a quella Tappa. Da inserire in distinta di gara ,a inizio Campionato. Il nominativo degli operatori della squadra che farà il Campionato potrà essere cambiato solo utilizzando queste 2 riserve dichiarate a inizio Campionato. Anche il capo squadra, dovrà essere possibilmente sempre lo stesso e comunque se impossibilitato per motivi gravi, andrà sostituito tra i 6 attaccanti o le 2 riserve.

12. CONTRO INTERDIZIONE

12.1 A discrezione dell'ORGANIZZATORE è possibile predisporre una pattuglia CONTRO INTERDIZIONE, formata da minimo 2 e massimo 4 operatori (minimo coppie di 2), con il compito di ostacolare l'attività di gioco (è interesse della squadra INCURSORI occultarsi dalla squadra CONTRO INTERDIZIONE). L'eventuale ingaggio comporta l'assegnazione del seguente punteggio alla squadra INCURSORI:

-300 punti, in caso di ingaggio con la CONTRO INTERDIZIONE; +200 punti, per ogni operatore della CONTRO INTERDIZIONE colpito;

12.2 IN NESSUN CASO LA SQUADRA DI CONTRO INTERDIZIONE DEVE INTERFERIRE CON GLI OBJ (non può MAI ingaggiare la squadra INCURSORI che abbia ricevuto LUCE VERDE per l'ingresso in OBJ);

12.3 L'ingaggio con la squadra CONTRO INTERDIZIONE inizia se viene colpito almeno un OPERATORE INCURSORE. Trascorsi 15 minuti dal primo operatore colpito, senza la completa eliminazione di una delle due squadre, l'ingaggio sarà considerato vinto dalla contro interdizione;

12.4 In caso di ingaggio, ma IN ASSENZA DI OPERATORI COLPITI, la squadra INCURSORI può scegliere di defilarsi senza vedersi detrarre il corrispondente punteggio.

13. PUNTEGGIO

13.1 Il punteggio da assegnare alla squadra INCURSORI per ogni OBJ è il seguente:

+100	punti,	per	ogni	DIFENSORE	colpito;
-30	punti,	per	ogni	INCURSORE	colpito;
+1000 punti, per ogni OBJ interamente conquistato (eliminazione totale della difesa e completamento operazione);					
+400 punti, in caso di eliminazione totale della difesa e mancato completamento operazione.					

Nel caso un arbitro sia testimone di un incursore che venga colpito e che non si dichiari (HIGHLANDER) l'arbitro, in mancanza di precedenti infrazioni, assegna alla squadra una infrazione, annotandola sul relativo foglio punteggio, e può decidere, tenendo conto della gravità riscontrata, di applicare una penalizzazione di 500 punti. Se il fenomeno fosse successivo ad una precedente penalizzazione l'arbitro deve necessariamente applicare una seconda infrazione e la penalizzazione. La terza penalizzazione per infrazione da HIGHLANDER viene comunicata alla direzione gara che può sanzionare la squadra con l'azzeramento del punteggio, il suo allontanamento dal campo di gioco e segnalazione del nominativo dell'operatore "sanzionato" alla squadra organizzatrice della tapa successiva affinché decida (a sua discrezione) se ammetterlo o meno in distinta evento, tale decisione deve essere comunque riportata al resp. del comitato nazionale competente.

PER OBJ CONQUISTATO S'INTEDE L'OBJ CON TOTALE ELIMINAZIONE DELLA DIFESA NEL TEMPO STABILITO, OVVERO NEL CASO DI SVOLGIMENTO, CON ESITO POSITIVO, DELLA MISSIONE ASSEGNATA SEMPRE ENTRO IL TEMPO STABILITO;

IL PUNTEGGIO DELLE MISSIONI SECONDARIE, ove previste, È DETERMINATO A DISCREZIONE DELL'ORGANIZZAZIONE IN BASE ALLA TIPOLOGIA DELLA MISSIONE.

14. INFILTRAZIONE

14.1 CAPO SQUADRA INCURSORI: Prima dell'inizio dell'evento ogni CAPO SQUADRA INCURSORI riceve, dall'organizzatore, le istruzioni atte a sostenere l'evento (*indicazione del primo OBJ comune in caso di navigazione a finestra e sorteggio dello stesso in caso di navigazione libera*) All'orario di infiltrazione assegnato al team lo stesso deve iniziare la fase operativa come da istruzioni fornite, Raggiunta la prossimità dell'OBJ presidiato dalla difesa (*distanza di 100 metri dalla coordinata fornita*) l'operatore della squadra incursori provvede a richiedere luce verde tramite comunicazione sul canale radio assegnato per l'obiettivo. Una volta ricevuta conferma di luce verde inizierà il tempo di obiettivo e il team potrà avvicinarsi e iniziare l'ingaggio. Nel caso l'OBJ sia tra quelli non presidiati non si deve richiedere luce verde ma devono seguirsi le istruzioni fornite dall'organizzazione o eventualmente reperite sul campo. La sequenza dei successivi obiettivi è definita dall'organizzazione per gli eventi a navigazione a finestra o decisa in autonomia per quelli a navigazione libera.

15. REGOLE DI GIOCO E DI INGAGGIO

15.1 Con il comando LUCE VERDE, dato dalla squadra DIFENSORI, la pattuglia INCURSORI ha esattamente il tempo definito nel road book per RAGGIUNGERE E CONQUISTARE l'OBJ, e/o svolgere la relativa missione. Allo scadere del tempo il

responsabile dell'obiettivo mediante utilizzo di un SEGNALATORE ACUSTICO, determina il FINE PARTITA. Al seguito del fine partita, il CAPO SQUADRA INCURSORI ed il RESPONSABILE DELL'OBIETTIVO, di intesa tra loro e mediante l'utilizzo di un PRE STAMPATO IN DUPLICE COPIA, DETERMINANO IL PUNTEGGIO, contando i colpiti, l'eventuale conquista dell'obj od il superamento della relativa missione, COMPILANDO, FIRMANDO le due copie del PRE STAMPATO. Una copia della tabella è consegnata al capo squadra del team incursori e una è trattenuta dal responsabile dell'obiettivo. OGNI OBJ NON PUO' ESSERE INGAGGIATO PIU' DI UNA VOLTA DALLA STESSA SQUADRA INCURSORI. *Quando si viene colpiti, l'operatore è escluso dall'ingaggio e deve comunicarlo IMMEDIATAMENTE gridando "COLPITO" ed ALZANDO IL BRACCIO.* Una volta colpito, l'operatore deve recarsi nell'area destinata ai colpiti, indossando un segnalatore di colore ROSSO, e non deve intralciare la fase di gioco, né comunicare con gli operatori non colpiti. Nel caso l'evento sia in condizioni di scarsa visibilità il segnalatore deve essere luminoso a segnalazione della sua esclusione dal gioco. La fase di gioco del team termina al completamento di tutte le missioni e non oltre l'orario prestabilito;

15.2 La richiesta di LUCE VERDE deve avvenire obbligatoriamente in presenza dell'INTERA SQUADRA, ad una distanza di almeno 100 metri dall'obiettivo mediante il relativo canale radio alla squadra DIFENSORI, con l'indicazione dell'identificativo della squadra incursori e della richiesta di luce verde seguita dall'identificativo dell'obiettivo. La squadra INCURSORI non può dividersi prima di aver ottenuto LUCE VERDE altrimenti, se avvistati dalla squadra DIFENSORI, il relativo OBJ viene considerato come NON CONQUISTATO (cd OBJ FUORI FINESTRA),

15.3 Tutte le comunicazioni sono fatte e ricevute dai SOLI CAPO SQUADRA INCURSORI, o dall'operatore radio, E DIFENSORI.

16. DEBRIEFING

16.1 Durante il DEBRIEFING, vi è la comunicazione dei punteggi ottenuti dalle squadre INCURSORI e, eventualmente, la conciliazione di eventuali contenziosi riscontrati nei vari OBJ mediante votazione del collegio arbitrale, infra descritto; Al termine della ricezione di tutti i punteggi la direzione gara provvederà a stilare la classifica generale.

MODALITA' OPERATIVA:

17. MODALITA' OPERATIVA FLAGS:

Si veda l'apposito regolamento.

18. HIGHLANDER

18.1 Tale fenomeno è assolutamente vietato quale espressione della LEALTA' SPORTIVA DI OGNI SOFTGUNNER. In ogni caso è così sanzionato, come supra specificato

- **PRIMO RICHIAMO:** alla relativa squadra incursori può essere sottratto il punteggio di 500 o 10 punti in relazione alla modalità operativa;
- **SECONDO RICHIAMO:** sottrazione obbligatoria del punteggio pari a 500 o 10 punti in relazione alla modalità operativa;
- **TERZO RICHIAMO:** azzeramento totale del punteggio della squadra e segnalazione del nominativo alla manifestazione successiva.

19. COLLEGIO ARBITRALE

19.1 In ogni manifestazione organizzata è presente un COLLEGIO ARBITRALE composto da TUTTI REFERENTI DELLE ASD PARTECIPANTI ED IL RESPONSABILE DELL' ASD ORGANIZZATRICE;

19.2 Compito di tale collegio è attribuire il punteggio previsto ed irrogare sanzioni.

19.3 Al termine di ogni EVENTO ORGANIZZATO, l'INTERO COLLEGIO ARBITRALE deve obbligatoriamente dirimere eventuali CONTROVERSIE con il voto favorevole della maggioranza semplice dei loro componenti.

20. RINVIO ESPRESSO

20.1 Il presente regolamento costituisce parte integrante, NON DEROGABILE, dei vari STORYBOARD (cd BOOK, OPORD) delle singole manifestazioni organizzate

FTO: COMMISSIONE TECNICA NAZIONALE AICS SETTORE SOFTAIR E LASERTAG