



Regole Combat Sar ASC

1. Autorità e Competenze degli Arbitri

- Gli arbitri hanno l'autorità di garantire il rispetto delle regole del gioco.
- Devono essere imparziali e prendere decisioni basate esclusivamente sulle regole stabilite.
- Possono interrompere il gioco per motivi di sicurezza o per risolvere controversie.

2. Equipaggiamento Arbitrale

- Gli arbitri devono essere identificabili tramite un'apposita pettorina o distintivo.
- Devono avere dispositivi di comunicazione per coordinarsi con altri arbitri e organizzatori.

3. Regole di Gioco e Interpretazione

- Gli arbitri applicano il regolamento ufficiale del softair e le sue varianti specifiche per ogni evento.
- In caso di situazioni ambigue, l'arbitro ha la facoltà di interpretare le regole con buon senso, garantendo equilibrio e correttezza.

4. Gestione delle Infrazioni

Le violazioni delle regole possono comportare le seguenti sanzioni:

- **Richiamo verbale** per infrazioni lievi.
- **Cartellino giallo + penalità di cento punti** alla squadra in caso di giocatore che non si dichiara colpito.
- **Cartellino rosso + espulsione + penalità di 200 punti** alla squadra in caso di seconda violazione da parte dello stesso giocatore.
- **Squalifica immediata** per violazioni gravi del regolamento o comportamento antisportivo reiterato.

5. Procedure di Reclamo e Comunicazione con gli Arbitri

- **Interlocutore unico:** Solo il **capo squadra** ha il diritto di interagire con gli arbitri per discutere situazioni di gioco, chiarimenti e contestazioni.
- **Gestione dei reclami:** Eventuali reclami devono essere presentati **esclusivamente dal capo squadra** al termine della partita.
- **Giudizio finale:** I reclami vengono esaminati e giudicati da un **giudice di gara esterno**, che ha il compito di garantire imparzialità e applicazione corretta del regolamento.

- **Divieto di interferenze:** È vietato ai giocatori comunicare direttamente con gli arbitri durante la partita per questioni di regolamento, salvo emergenze di sicurezza.

6. Regole sulle Repliche e Penalità

- **Limite di potenza:** Le repliche devono rispettare la normativa vigente e non devono superare la potenza massima di **0,99 Joule**.
- **Controllo delle repliche:** Gli arbitri possono effettuare verifiche sulle repliche dei giocatori prima dell'inizio della partita e in caso di sospetti durante il gioco.
- **Sanzioni in caso di irregolarità:**
 - **Prima violazione:** Richiamo ufficiale e obbligo di sostituzione della replica con una conforme.
 - **Violazione ripetuta:** Penalità per la squadra, che potrebbe includere la sottrazione di punti o l'esclusione dal match.
 - **Infrazione grave:** Squalifica immediata del giocatore e possibile esclusione della squadra dall'evento.

7. Ruolo delle Difese come Supporto Arbitrale

- I giocatori assegnati alla **difesa** possono assistere gli arbitri nel monitoraggio delle regole e nel mantenimento dell'ordine durante la partita.
- Possono segnalare eventuali infrazioni o comportamenti non conformi, ma la decisione finale spetta sempre agli **arbitri ufficiali**.
- Non possono interferire direttamente nelle chiamate arbitrali, ma devono garantire un'applicazione corretta del regolamento attraverso segnalazioni tempestive.
- Collaborano per mantenere la sicurezza dei giocatori e assicurare il rispetto delle zone di gioco e delle regole stabilite.

8. Responsabilità delle Difese e Sanzioni

- I giocatori assegnati alla **difesa** devono rispettare le stesse regole di imparzialità, fair play e dichiarazione delle eliminazioni.
- Se una difesa **non si dichiara colpita**, viene penalizzata con l'**espulsione immediata** dal match e una penalità di **cento punti alla squadra**.
- Se una difesa è in possesso di **repliche che superano il limite di 0,99 Joule**, viene automaticamente **espulsa** e la squadra subisce una penalità disciplinare di **200 punti**.
- Le difese devono supportare gli arbitri nel rispetto del regolamento e segnalare eventuali irregolarità, senza interferire direttamente nelle decisioni arbitrali.

9. Equipaggiamento Obbligatorio per le Squadre di Attacco

Ogni squadra d'attacco deve essere dotata dell'equipaggiamento obbligatorio previsto dal regolamento

- L'equipaggiamento sarà verificato dagli **arbitri prima dell'inizio della partita**, e durante il gioco possono essere effettuati controlli a campione.
- **Se l'equipaggiamento non è conforme al regolamento**, la squadra riceverà una **penalità di 50 punti**.
- Anche la **dimenticanza di materiale obbligatorio** verrà sanzionata con una **penalità di 50 punti**, poiché una preparazione inadeguata può compromettere la sicurezza e la strategia della missione.
- Il **team leader** è responsabile del controllo delle dotazioni della propria squadra e deve garantire che ogni membro abbia tutto il necessario prima della partenza per la missione.

Questa aggiunta enfatizza la responsabilità della squadra e garantisce un'equa applicazione delle regole.

Per garantire sicurezza ed efficienza, ogni squadra d'attacco deve essere dotata di:

- **Kit medico** per il primo soccorso.
- **Barella** per il trasporto di eventuali giocatori feriti.
- **Radio** per la comunicazione tra membri della squadra e con il comando.
- **Zaino** per trasporto di munizioni e accessori.
- **Elmetto** per protezione.
- **Telefono** per emergenze e comunicazioni esterne.
- **Bussola** per orientamento strategico.
- **Sistema di riconoscimento degli operatori**, con identificazione chiara dei ruoli:
 - **Capo squadra**: responsabile delle decisioni strategiche.
 - **Medico**: incaricato della gestione dei soccorsi.
 - **Marconista**: addetto alle comunicazioni.
 - **Cartografo**: responsabile dell'orientamento e della navigazione sul campo.

10. Regole per gli Operatori Colpiti nelle Gare Combat SAR

- L'operatore colpito, ha **due opzioni**:
 - **Continuare a sparare** rimanendo **sdraiato a terra**.
 - **Restare immobile con pettorina segnalazione operatore colpito** in attesa dei soccorsi.
- Se un operatore **decide di continuare a sparare** e viene colpito una seconda volta, viene **eliminato** con una **penalità di 50 punti** alla squadra.
- Se un operatore **sceglie di restare sdraiato**, senza sparare non **verrà colpito** nuovamente.
- Se il giocatore viene **curato prima del tempo limite**, può **rientrare in partita senza perdere punteggio**.
- Se **non viene curato in tempo**, subirà una **penalità di 20 punti** alla squadra.
- A fine tempo rientro di tutti gli operatori colpiti per proseguire la gara

11. Regole per gli Operatori di Difesa Colpiti

- Gli operatori di **difesa colpiti** devono **attendere il tempo** che verrà indicato dall'arbitro prima di poter riprendere il gioco.
- **Non hanno limiti di rientri** e possono tornare in partita ogni volta che il tempo stabilito dall'arbitro è trascorso.
- Durante il periodo di attesa, devono **restare immobili** e non possono comunicare o interagire con la propria squadra.
- Se un operatore di difesa non rispettasse il tempo di attesa stabilito dall'arbitro, la squadra potrebbe subire una **penalità**.

12. Meccanismo di Rientro per gli Operatori di Difesa

Nel softair, la difesa ha il vantaggio di operare nel proprio territorio, il che rende la sfida per gli attaccanti più complessa. Per simulare un ambiente realistico e bilanciare la difficoltà dello scontro, gli operatori di difesa colpiti **non vengono eliminati definitivamente**, ma devono **attendere un tempo stabilito dall'arbitro** prima di poter rientrare in gioco.

Principi del Sistema di Rientro

- **Bilanciamento del confronto:** questo sistema permette di mantenere l'intensità della difesa contro gli attaccanti, che devono gestire strategicamente le loro risorse e adottare tattiche avanzate per superare una resistenza continua.

Impatto sulla Dinamica di Gioco

- La difesa, operando nel proprio territorio, è in una condizione di vantaggio simile a un combattimento **10 contro 1**, dove l'attacco deve coordinarsi in modo preciso e sfruttare manovre tattiche per avanzare. Il meccanismo di rientro senza limiti obbliga gli attaccanti a **pensare in modo strategico**, evitando scontri diretti svantaggiosi e puntando su manovre di accerchiamento, infiltrazione e gestione delle risorse.

Equipaggiamento e Munizionamento per la Difesa

- Gli operatori di difesa **non hanno limiti** in termini di **munizionamento** ed **equipaggiamento**.
- Possono utilizzare qualsiasi replica, accessorio tattico e materiale logistico idoneo alla difesa del loro territorio.
- La dotazione può includere sistemi di comunicazione avanzata, protezioni supplementari, strumenti di rilevamento e dispositivi di segnalazione.
- Questo permette alla difesa di mantenere una **pressione costante** sugli attaccanti, simulando un avamposto ben organizzato e pronto a respingere l'assalto.

13. Regole per la Squadra di Attacco

- L'equipaggiamento della squadra di attacco è deciso **a discrezione del team leader**, in base agli obiettivi della missione e alle esigenze tattiche del gruppo.
- **Non sono ammessi caricatori maggiorati**, per garantire equilibrio nelle dinamiche di gioco ed evitare un vantaggio eccessivo in combattimento.
- Ogni SQUADRA d'attacco può avere **una sola arma di copertura**, limitando la capacità di fuoco aggiuntivo e favorendo un approccio tattico più realistico.

- Il team leader è responsabile della gestione delle risorse della squadra e della scelta delle dotazioni più adatte al contesto operativo.

14. Briefing e Informazioni Operative

- Tutti i dettagli strategici, inclusi eventuali **supporti aerei**, ordini speciali e obiettivi dettagliati, saranno comunicati **durante il briefing presso la tenda comando**.
- Ogni squadra dovrà partecipare al briefing per ricevere informazioni essenziali sulle dinamiche della missione.
- Eventuali variazioni del regolamento, condizioni di gioco particolari e chiarimenti tattici verranno illustrati dal **comando di gara** prima dell'inizio della partita.
- Il **team leader** della squadra d'attacco e il responsabile della difesa avranno il compito di riportare le informazioni ricevute alla propria squadra, garantendo una corretta interpretazione delle disposizioni operative.

15. Struttura dei Punti Comando

- Verranno istituiti **due punti comando separati**:
 - **Punto Comando Attacco**, destinato alla gestione strategica delle operazioni offensive.
 - **Punto Comando Difesa**, dedicato al coordinamento della resistenza e alla gestione tattica del territorio.
- I punti comando serviranno come **centro di comunicazione**, briefing e gestione delle squadre durante la partita.
- Gli ordini operativi e le istruzioni tattiche saranno trasmessi esclusivamente **dai rispettivi punti comando** alle squadre sul campo.
- Ogni squadra dovrà riferire ai propri rispettivi punti comando per aggiornamenti, richieste di supporto e modifiche strategiche durante il gioco.

16. Modalità di Gioco: Combat SAR

- **Tutte le gare si svolgono in modalità Combat SAR**, simulando operazioni di recupero e combattimento in ambienti ostili.
- Le **squadre di attacco** operano costantemente sotto pressione, poiché si trovano a dover avanzare in un territorio controllato dalla difesa.
- La **difesa** ha il vantaggio strategico del territorio, con possibilità di rientro illimitato ed equipaggiamento senza restrizioni.
- Gli attaccanti devono adottare **strategie avanzate**, coordinazione precisa e una gestione efficiente delle risorse per superare la resistenza difensiva.
- Questa modalità di gioco enfatizza realismo, pianificazione tattica e gestione della squadra sotto condizioni avverse, rendendo ogni missione un'esperienza intensa e altamente competitiva.

17. Zona Ostile e Regole di Ingaggio

- Dal momento in cui una squadra lascia il **Punto Comando Attacco**, si considera ufficialmente **in territorio ostile** e può essere **attaccata in qualsiasi momento**.
- Non esistono zone sicure fuori dai punti comando, quindi la squadra deve **mantenere sempre un'operatività difensiva e strategica**.
- **L'evacuazione dei feriti** non garantisce immunità: le squadre possono essere attaccate **anche durante il recupero e trasporto dei compagni colpiti**.
- Durante **gli spostamenti in altre zone**, le squadre devono pianificare il movimento con attenzione, considerando che la difesa potrebbe organizzare imboscate e ostacolare la progressione.
- **Il rischio operativo è costante**, e gli attaccanti devono adattare la loro strategia al contesto in cui si trovano, garantendo protezione ai membri vulnerabili della squadra e assicurando la riuscita della missione.

18. Pressioni sulle Squadre di Attacco

1. Incertezza operativa

- Le squadre d'attacco **non ricevono informazioni dettagliate** sulle posizioni nemiche.
- Devono adattarsi rapidamente alla situazione sul campo e gestire la progressione senza sicurezza tattica totale.

2. Limitazioni nelle risorse

- Gli attaccanti hanno **munizionamento limitato**, a differenza della difesa che ha rifornimenti illimitati.
- Devono gestire con attenzione ogni colpo e garantire supporto reciproco per evitare sprechi.

3. Obbligo di movimento

- Non possono restare fermi troppo a lungo per evitare di diventare bersagli facili.
- Sono costretti a **muoversi strategicamente**, anche sotto minaccia costante.

4. Minaccia di imboscate

- La difesa può organizzare **imboscate** e sfruttare il territorio per colpire gli attaccanti.
- Il team leader deve prevedere i punti critici e adattare la strategia di avanzamento.

5. Stanchezza fisica e mentale

- La pressione continua rende la missione **intensa e logorante**, con necessità di resistenza.
- Gli operatori devono mantenere concentrazione per tutta la durata della partita.

6. Gestione dei feriti

- Il soccorso ai compagni colpiti avviene **sempre in zona ostile** e sotto minaccia di nuovi attacchi.
- Il medico della squadra deve operare con cautela e sotto copertura.

7. Scelta tattica obbligata

- Gli attaccanti devono scegliere tra avanzare rapidamente o mantenere prudenza.
- Ogni decisione influisce sulla possibilità di riuscita della missione.

8. Comunicazioni a rischio

- Possibili **interferenze radio** possono compromettere la coordinazione tra operatori. Il marconista deve garantire la trasmissione degli ordini in maniera efficace.

19. Variazioni di Missione e Obiettivi

- Durante la missione, le **squadre di attacco possono ricevere ordini di modifica della missione o nuovi obiettivi**, adattandosi alle condizioni di gioco.
- Questi ordini possono essere impartiti dal **Punto Comando Attacco** o da superiori in campo attraverso il marconista.
- Le squadre devono **reagire rapidamente** ai cambiamenti, ridefinendo strategie e gestione delle risorse in tempo reale.
- La difesa potrà sfruttare questi cambiamenti per **aumentare la pressione sugli attaccanti**, costringendoli a riorganizzarsi.
- Gli attaccanti devono rimanere **flessibili e pronti a adattarsi**, evitando di fissarsi su un'unica strategia per completare la missione.

20 Regolamento MEDEVAC - Combat SAR Softair

◆ Obiettivo

Simulare un'evacuazione medica realistica seguendo il protocollo militare **9-Line MEDEVAC**.

◆ Procedura 9-Line MEDEVAC

I giocatori devono trasmettere la richiesta di evacuazione seguendo questi punti: **1 Posizione** del ferito **2 Frequenza radio** e chiamante **3 Numero e priorità** dei feriti **4 Equipaggiamento speciale** necessario **5 Stato dei pazienti** (barella o deambulante) **6 Sicurezza del sito** (minacce presenti) **7 Segnalazione del sito** (fumogeni, pannelli) **8 Nazionalità dei pazienti** **9 Contaminazione NBC o ostacoli ambientali**

◆ Regole di attuazione

✓ La richiesta deve essere comunicata via radio o con segnali predefiniti. ✓ Un giocatore designato compila la 9-Line e coordina l'estrazione. ✓ Se il MEDEVAC non avviene entro un tempo stabilito, il ferito è considerato **fuori gioco**. ✓ L'evacuazione può essere ostacolata da elementi tattici come nemici o terreno difficoltoso.

21. Strumenti Tecnologici per il Monitoraggio Arbitrale

- Gli **arbitri** saranno dotati di **body can** personali per registrare lo svolgimento della partita, garantendo la massima trasparenza e la possibilità di revisionare eventuali situazioni controverse.
- Saranno utilizzati **droni di sorveglianza** per monitorare il campo di gioco dall'alto, assicurando una visione completa e il rispetto delle regole da parte di tutti i partecipanti.
- Verranno allestite **postazioni con videosorveglianza**, posizionate in punti strategici del terreno, per osservare aree chiave del gioco e supportare gli arbitri nel loro lavoro.
- Le riprese video potranno essere utilizzate in caso di reclami ufficiali per verificare i fatti e determinare eventuali sanzioni o decisioni arbitrali.
- Gli strumenti tecnologici saranno gestiti esclusivamente dagli arbitri o dal personale designato, garantendo imparzialità e uso responsabile delle attrezzature.

22. Strumenti di Sorveglianza per la Difesa

- Le **squadre di difesa** potranno utilizzare **droni di ricognizione** e **telecamere di sorveglianza** per monitorare il proprio territorio.
- I droni possono essere impiegati per **identificare movimenti nemici**, rilevare infiltrazioni e migliorare la coordinazione tattica della squadra.
- Le telecamere posizionate strategicamente serviranno per **osservare le zone critiche**, segnalare incursioni e garantire una difesa più efficace.
- Gli operatori di difesa potranno ricevere **aggiornamenti in tempo reale**, migliorando la loro capacità di risposta alle manovre delle squadre d'attacco.
- Tutti i dispositivi elettronici utilizzati dalla difesa devono essere **autorizzati dal comando** e impiegati nel rispetto del regolamento di gioco.

23. Briefing Operativo e Vantaggi Strategici

- Un **briefing operativo efficace** da parte del **team leader** garantirà vantaggi per la squadra di attacco.
- Le squadre ben organizzate potranno **richiedere l'uso di droni**, ma solo **ove disponibili** e previa autorizzazione del comando.
- Se i droni non sono disponibili, le squadre preparate potranno ricevere **informazioni aggiuntive sul campo**, come dettagli tattici, posizioni nemiche o percorsi sicuri.
- Durante il briefing, il team leader deve dimostrare **pianificazione strategica**, ponendo domande pertinenti e anticipando possibili scenari di combattimento.
- Se una squadra **non dimostrasse sufficiente preparazione tattica**, potrebbe ricevere **una penalità di 50 punti**, penalizzando la mancanza di organizzazione e strategia.

24. Bonus per Squadre con Preparazione Tattica Corretta

- Le squadre che **dimostrano una preparazione tattica avanzata** durante il briefing riceveranno **un bonus punti** o **informazioni strategiche aggiuntive** sul campo.
- La valutazione sarà effettuata dal **comando** sulla base di:
 - Qualità delle domande poste durante il briefing.
 - Comprensione chiara degli obiettivi della missione.

- Organizzazione efficace della squadra e gestione delle risorse.
- Il **bonus punti** sarà assegnato in base alla preparazione dimostrata e potrà influire sul punteggio finale della missione.
- Le squadre qualificate potranno ricevere **indicazioni extra sulla posizione delle difese, obiettivi secondari o percorsi strategici** per migliorare la loro operatività.

25 Le Difese Operano Come una Nazione Nemica

- Le **difese** non sono semplici squadre di gioco, ma operano come una **nazione nemica**, con strategie autonome e un'organizzazione strutturata.
- Possono definire **aree di controllo**, pianificare contrattacchi e impostare strategie difensive per ostacolare l'avanzata degli attaccanti.
- La difesa **non ha limiti di rientri**, simulando la resilienza di un avamposto nemico pronto a respingere ogni incursione.
- L'uso di **droni, telecamere di sorveglianza e sistemi di comunicazione avanzati** è consentito per mantenere un'operatività efficiente.
- Il **comando della difesa** gestisce le operazioni militari come una vera unità organizzata, adattando le strategie alle mosse dell'attacco.
- Il **campionato delle difese** è indipendente e non influisce sul punteggio delle squadre d'attacco, ma premia la capacità di resistere, coordinarsi e difendere il proprio territorio.

26. Penalità per Errori nelle Comunicazioni 9-Line

1 Errore di posizione del ferito → -2 punti

2 Frequenza radio errata o mancata trasmissione → -3 punti

3 Numero e priorità dei feriti non corretti → -2 punti

4 Equipaggiamento speciale non richiesto o indicato erroneamente → -1 punto

5 Segnalazione del sito inadeguata o mancata → -2 punti

6 Errore sulla sicurezza del sito (minacce mal segnalate) → -3 punti

7 Mancata coordinazione dell'evacuazione → -5 punti

Sommario

Il presente regolamento stabilisce le norme di gioco per garantire equità, sicurezza e realismo nelle competizioni. Le regole principali includono:

1. **Autorità degli arbitri** – Gli arbitri garantiscono il rispetto del regolamento e hanno potere decisionale sulle controversie.
2. **Equipaggiamento arbitrale** – Gli arbitri devono essere identificabili e dotati di strumenti per la comunicazione.
3. **Interpretazione del gioco** – Regole chiare con flessibilità per situazioni non previste.
4. **Gestione delle infrazioni** – Sanzioni progressive per il mancato rispetto del regolamento.
5. **Procedure di reclamo** – Solo il capo squadra può interagire con gli arbitri, reclami giudicati da un giudice esterno.
6. **Regole sulle repliche** – Potenza massima di 0,99 Joule; penalità per l'uso di repliche non conformi.
7. **Ruolo delle difese** – Supporto agli arbitri, rispetto delle regole e sanzioni per comportamenti scorretti.
8. **Rientro delle difese** – Attesa regolata dall'arbitro, nessun limite di rientri, divieto di comunicazione durante il recupero.
9. **Equipaggiamento delle squadre d'attacco** – Determinato dal team leader, proibiti caricatori maggiorati, una sola arma di copertura; penalità per equipaggiamento non conforme o dimenticato.
10. **Operatori colpiti nelle gare Combat SAR** – Opzioni tattiche tra rimanere immobilizzati o continuare a sparare con penalità in caso di seconda eliminazione.
11. **Punti comando** – Due punti comando distinti per attacco e difesa, centro operativo per strategie e briefing.
12. **Zona ostile** – Le squadre d'attacco sono sempre sotto pressione e attaccabili anche durante operazioni di evacuazione.
13. **Modalità di gioco Combat SAR** – Attaccanti costantemente sotto minaccia, difesa con vantaggio territoriale e rientro illimitato.
14. **Briefing Operativo** – Un briefing efficace da parte del team leader garantisce vantaggi strategici, inclusa la possibilità di richiedere l'uso di droni o ottenere informazioni aggiuntive sul campo.
15. **Monitoraggio arbitrale** – Gli arbitri saranno dotati di body can, droni e postazioni con videosorveglianza per garantire un controllo accurato del gioco.
16. **Sorveglianza per la difesa** – Le difese possono impiegare droni e telecamere per monitorare il proprio territorio e individuare movimenti nemici.
17. **Pressioni sulle squadre di attacco** – Limitazioni nelle risorse, minaccia costante, gestione dei feriti e necessità di un'alta coordinazione strategica per completare la missione.
18. **Campionato dedicato alle difese** – Le difese concorrono in un campionato separato, il loro rendimento non influisce sul punteggio delle squadre di attacco. Il regolamento riflette la competizione separata per le difese, assicurando equilibrio nel sistema di punteggio.



