

REGOLAMENTO ARF LEAGUE 2010

I. Campionato ARF

Al Campionato possono partecipare tutti i club che lo desiderino, purché muniti del necessario equipaggiamento, regolare statuto e con le obbligatorie coperture assicurative. Il club aderente al campionato consegnerà copia dei suddetti documenti e verserà una quota di euro 150 alla segreteria come caparra torneo (euro 120) e per realizzazione di premi e coppe di fine campionato.

Il club aderente dovrà anche nominare un referente, quale rappresentante di club presso l'ARF League, indicandone Nome, Cognome, numero di telefono ed email nonché nick identificativo. Il referente dovrà presiedere alle riunioni di direttivo, avrà potere di voto e potrà essere eletto come referente ARF di campionato.

I referenti dei club neo iscritti, per il primo anno di adesione all'ARF league, non avranno potere di voto.

Il club aderente all'ARF League accetta in ogni suo punto il presente regolamento.

Potranno inoltre partecipare alle singole tappe del campionato, con punteggio fuori classifica, anche altri club purché in regola con i suddetti obblighi e consapevoli delle sottoscritte regole.

II. Organizzazione delle tappe.

Ad inizio stagione, le squadre che intendono organizzare una Tappa, dovranno inviare la propria candidatura specificando luogo e data al Consiglio Direttivo ARF, che ne valuterà la fattibilità temporale ed organizzativa.

I Club organizzatori sono obbligati a garantire (assumendosene la piena responsabilità):

- che il terreno di gioco sia idoneo allo svolgimento della gara;
- di essere in regola e detenere tutte le necessarie autorizzazioni per lo svolgimento del torneo;
- che sia stata inviata idonea comunicazione alle Forze dell'Ordine;
- che il terreno di gioco sia delimitato con idonea segnalazione (fettuccia + cartelli);
- che sia presente un adeguato servizio di Pronto Soccorso (ambulanza o auto medica).

Per qualsiasi problema grave dovuto ad eventuali mancanze di cui sopra, gli unici responsabili sono i Club organizzatori della tappa, che si assumono tutti i relativi oneri. Il mancato rispetto di uno degli obblighi sopraelencati può decretare la sospensione dell'organizzazione della Tappa, il rimborso delle quote versate dai club iscritti se non anche sanzioni tecniche ed amministrative.

I Club organizzatori devono inoltre garantire un corretto, leale e regolare svolgimento della tappa, assicurando il medesimo "trattamento" in gara a tutti i gruppi partecipanti, ed evitando assolutamente ogni tipo di favoritismo o di penalizzazione (anche involontari) nei confronti delle squadre in gara.

Considerata la serietà e l'importanza della manifestazione, gli organizzatori devono svolgere il loro compito con il massimo impegno e dedizione, affinché i margini di errore e le eventuali contestazioni siano ridotte al minimo, dalla prima all'ultima tappa (siano esse decisive o meno).

III. Presentazione del Torneo

Il club organizzatore a non meno di 4 settimane dalla data programmata per la tappa di campionato avrà cura di inviare a tutti i club iscritti :

- Book torneo definendone la tipologia; (allegato1)
- il regolamento di tappa;
- orario ed il luogo dove si intende effettuare la tappa;
- il costo del torneo ed il numero degli elementi della pattuglia;
- come intende prestare il servizio di Pronto Soccorso;

IV. Partecipazione al Torneo

I club partecipanti sono tenuti a versare la loro quota e/o dare vincolante conferma di adesione 3 settimane prima dello svolgimento della stessa, pena la perdita della priorità d'iscrizione. Le squadre iscritte all'ARF League hanno priorità nei confronti delle seconde squadre o delle squadre dei club non iscritti all'ARF League.

Compatibilmente con la disponibilità dei posti, ogni club può partecipare ai vari Tornei con più di una squadra, solamente una acquisirà punti ai fini della Classifica di Campionato. Tale squadra andrà segnalata agli organizzatori prima dell'inizio del Torneo e dovrà partire sempre e comunque prima delle seconde squadre.

Nel caso in cui la squadra avente dato conferma, non ottemperi con il pagamento, la sua quota verrà scalata dalla caparra versata all'atto d'iscrizione al campionato, nella cifra massima di euro 120.

La caparra, e la cifra residua da versare, dovrà essere reintegrata dalla squadra morosa per ottenere regolare accesso alla tappa successiva.

Ai club non aderenti all'ARF League, il costo di ciascuna tappa potrà essere maggiorato di massimo euro 30, che resteranno interamente del club organizzatore della tappa.

E' vietata la partecipazione ai Tornei ai giocatori minorenni.

V. Tipologia Torneo

Combat: in questa modalità ciascuna squadra si scontrerà con le altre in gara in maniera paritaria e speculare di modo da garantire l'imparzialità totale del torneo. Non sono ammesse le seconde squadre.

Durata minima: 2 ore di gioco effettivo.

Numero operatori: da 6 a 10 + 2 riserve

Costo torneo: 10 euro ad operatore per max 80 euro a squadra.

Pattuglia offensiva: organizzata per svolgere una determinata missione. Le squadre compiono un percorso all'interno di un AO (Area Operativa) prestabilita, regolato da finestre di ingaggio predeterminate con OBJ (Obiettivo) in sequenza ed infiltrazione unica in sequenza con un tempo minimo di 20min tra una squadra e l'altra.

Durata minima: 3 ore di gioco effettivo.

Numero operatori: da 4 a 10

Costo torneo: min 120 euro fino a max 150 euro per tornei con durata massima di 6 ore.

Pattuglia ricognitiva: raccolta di informazioni tramite osservazione nell'AO. Agisce furtivamente in aree controllate da forze avversarie, evitando il combattimento tranne che per autodifesa o per acquisire determinati OBJ. Infiltrazione nell'AO nelle modalità più opportune ed eque scelte dall'organizzazione. Il tempo di missione dev'essere uguale per tutti e la navigazione nell'AO è libera. L'ingaggio agli OBJ è regolato tramite finestre a richiesta.

Durata minima: 5 ore di gioco effettivo.

Numero operatori: da 4 a 10

Costo torneo: min 150 euro fino a max 180 euro per tornei con durata massima di 16 ore.

VI. Regolamento Torneo

- a. Gli obiettivi potranno essere difesi con proporzione massima di difensori/attaccanti 1:2.
- b. Il punto di partenza (denominato Infiltrazione) e di arrivo (denominato Esfiltrazione) saranno stabiliti dall'organizzazione.
- c. 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, entro il tempo stabilito dall'organizzazione torneo.
- d. Se due o più squadre arriveranno alla fine della manifestazione con lo stesso punteggio si procederà all'assegnazione del vincitore in base al minor numero di colpi.
- e. I punti di ingaggio non dovranno avere più di tre lati chiusi. Il lato aperto dovrà avere una luce pari al lato maggiore chiuso da fortificazione (esclusi se già presenti sul AO sotto forma di edifici o simili).
- f. Non sono valide feritoie o simili, in pratica il difensore non potrà utilizzarli come punto di fuoco e/o come protezione per l'elmetto arf. L'elmetto arf del difensore in postazione dovrà rimanere adeguatamente visibile per la sua marcatura.
- g. I difensori in 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.
- h. L'alternanza ed il progredire delle squadre sugli OBJ è regolato da Finestre di Attacco prefissate precedentemente dall'Organizzazione e comunicate alle squadre nel book.
- i. La pattuglia di controinterdizione -se prevista dall'organizzazione- ha la possibilità di muoversi nello spazio affidatole, sempre e in ogni caso distante almeno 100 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.
- l. E' fatto assoluto divieto 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.

VII. Orari Torneo

Gli orari di gara sono fissi e determinati. Ogni squadra deve presentarsi sul campo di gioco non oltre gli orari prestabiliti dall'organizzazione (possibilmente con un certo anticipo). Il ritardo se compromette lo svolgimento del torneo può causare l'eliminazione della squadra e l'esclusione da ogni punteggio di classifica (torneo e campionato).

VIII. Composizione delle squadre d'Interdizione e Contro-interdizione

Le squadre per partecipare e iniziare una Manifestazione potranno essere composte da un massimo di 10 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 sotto il numero minimo di 4 giocatori e si dovrà ritirare. Nella modalità combat sono ammesse riserve sino ad un massimo di 2. Le riserve devono far parte del club che le utilizza. L'utilizzo delle riserve potrà avvenire solo a fine game; mai durante o fra un tempo e l'altro del combat.

Saranno ammesse al gioco solo quelle squadre che si presenteranno in difetto di massimo 2 giocatori rispetto al numero massimo previsto; non verranno poi applicate penalità di punteggio per mancanza o ritiro di giocatori fino ad un massimo di 2.

La squadra per motivi di sicurezza, nelle gare a navigazione libera, non potrà frazionarsi in pattuglie che scendano al di sotto delle n. 2 unità. La pattuglia di n.2 unità dovrà agire con una distanza massima tra gli operatori che permetta agli stessi di essere visibili tra di loro ad occhio nudo. Operatori trovati singolarmente all'interno del campo comporteranno l'attribuzione di punti negativi. In caso che uno degli operatori sia costretto a ritirarsi deve essere informata immediatamente la Direzione di gara (se irreperibile mandare un sms per dare l'ora certa) affinché gli operatori possano essere recuperati, nelle modalità ritenute opportune dall'organizzazione, senza incorrere in penalità.

In caso di ritiro di una squadra, si farà distinzione della tipologia di giocata.

Nei tornei ad OBJ la squadra che si ritira prima del tempo conserva i punti sino a quel momento acquisiti. Potranno essere conteggiate delle penalità nel caso in cui l'esfiltrazione sia un OBJ.

Nei tornei di tipo Combat, la squadra che si ritira arriva ultima e le verrà assegnato il punteggio dell'ultimo classificato, in caso di più squadre ritirate farà fede per il punteggio finale l'ordine di ritiro ed il punteggio acquisito. Verranno annullati inoltre tutti i punteggi degli scontri avvenuti.

In entrambe le tipologie di gioco, la squadra iscritta al torneo che però non lo inizia, otterrà punteggio Zero in classifica campionato e nessun rimborso.

Le pattuglie di controinterdizione possono essere composte da un numero indefinito di operatori ma sempre maggiore di 2, 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.

Ogni Team deve esser composto da Soci regolarmente iscritti al Club rappresentato in Campionato. Eventuali deroghe (esempio squadre miste per partecipare alla tappa per fare esperienza, oppure defezioni dell'ultima ora di qualche socio) dovranno essere richieste ed autorizzate dal direttivo ARF.

In nessun caso, le squadre iscritte all'ARF League si potranno prestare giocatori fra loro e fare classifica.

IX. Attrezzature dei giocatori

1. ASG

- a. Durante ogni fase di gioco è consentito ai giocatori avere al seguito una o più ASG. Non è consentito portare al seguito parti di ricambio delle ASG, pena squalifica.
- b. 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, sistemi di navigazione satellitare o di apparecchi per visione notturna, purché consentiti dalle leggi vigenti e comunque concesse dall'organizzazione per lo svolgimento della gara.
- f. Non ci sono limiti nei confronti dei giocatori al rifornimento dei bullet balls (BB), né l'obbligo di utilizzare BB biodegradabili, salvo che l'Organizzazione non comunichi nell'book 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. La patch di squadra sarà obbligatoria ove necessario e/o esplicitamente richiesto dall'Organizzazione. Potrà essere utilizzato altro sistema di riconoscimento.
- l. Fumogeni, petardi, materiale infiammabile, granate Tornado_tm, mine e qualsivoglia altro sistema di marcatura diverso da ASG, non potrà essere utilizzato dalle squadre partecipanti il torneo, fatto salvo richieste specifiche dell'organizzazione come parte della scenografia e/o esecuzione di determinati OBJ. L'utilizzo non dovrà mai mettere a repentaglio l'integrità fisica dell'utilizzatore ed i costi di questi accessori resteranno sempre a totale carico dell'Organizzazione.
- m. E' obbligo di tutte le squadre avere al seguito durante il torneo un Kit di Primo soccorso.

2. 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.

3. Caratteristiche delle ASG

- a . Le ASG devono mantenere rigidamente le caratteristiche originali. Non dovranno in nessun

caso superare al test il valore 0.99 Joule.

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 ARF, o su richiesta di un Responsabile di squadra. L'organo competente sarà il Comitato Organizzatore e la direzione ARF.

c. Le ASG dovranno essere idonee unicamente all'utilizzo di BB con 6 millimetri di diametro, realizzati in teflon, materiale plastico o biodegradabile.

d. Prima dell'inizio della Manifestazione tutti gli Operatori delle squadre partecipanti (attacco-difesa) testeranno le proprie ASG con regolazione Hop Up a zero, presso un incaricato dell'Organizzazione con il cronografo ufficiale ARF league. Dopo il test si provvederà a contrassegnare le ASG in regola, la manomissione, perdita o assenza di detto sistema di marcatura, riscontrato dagli arbitri durante e dopo la gara, decreterà l'eliminazione del giocatore e l'attribuzione di punteggi negativi (-10 punti in classifica campionato). Per non incorrere in penalità la perdita della fascetta dovrà essere immediatamente segnalata contattando l'organizzazione (se irreperibile mandare un sms) che individuerà la modalità più opportuna per ri-testare l'arma e provvedere di nuovo all'apposizione del sistema di marcatura.

e. 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 di interdizione sarà squalificata dalla manifestazione e potranno essere comminate sanzioni amministrative e tecniche (-10 punti in classifica campionato).

f. Se l'ASG fuori parametro è quella di un operatore di contro interdizione lo stesso sarà allontanato dalla manifestazione e l'eventuale penalità assegnata alla squadra di interdizione annullata.

g. Se l'ASG fuori parametro è quella di un difensore di postazione lo stesso sarà allontanato dalla manifestazione e l'Obj sarà assegnato al 100% alla squadra di interdizione. Se gli operatori di contro interdizione o difensori di postazione verranno trovati con 2 o più ASG fuori norma e questi sono appartenenti ad una singola Associazione la stessa sarà passibile di rimborso del torneo e sanzioni amministrative e tecniche. (-10 punti in classifica campionato)

h. Il cronografo utilizzato per il test ASG è di proprietà dell'ARF League e girerà fra i club organizzatori dei tornei. A fine torneo l'organizzatore lo affiderà ad un responsabile/referente del club organizzatore della tappa successiva assicurandosi del perfetto stato e perfetto funzionamento. Il club che conserva il cronografo sarà in toto responsabile dello stesso. In caso di rotture, smarrimenti o furti, il club depositario dovrà procurare un nuovo medesimo modello a sue spese. Il modello scelto è il Guarder Speeder 2000.

i. E' ammissibile il controllo di un paio di asg a campione a fine gara per le squadre in attacco, nulla vieta anche di controllare le asg dei difensori all'uscita degli stessi sempre a campione.

4. Procedura di Test ASG:

- i. Verificare che il sistema Hop Up sia al livello minimo e sparare una raffica per verificarne l'effetto.
- ii. Utilizzare caricatori di proprietà dell'organizzazione o svuotare la scia di salita dei BB ricaricandola con BB di proprietà ed in uso dal club Organizzatore
- iii. Sparare n°5 colpi a singolo nel cronografo, la media colpi dovrà rimanere al di sotto la soglia stabilita di 0,99Joule.
- iv. Sparare n°2 raffiche nel cronografo, la media dovrà rimanere entro la soglia stabilita di 0,99Joule.

- v. In caso di dubbi e/o contestazioni, ripetere una seconda ed ultima volta i punti 3 e 4.
- vi. Marcare l'ASG che ha superato i controlli con apposita fascetta o adesivo e trattenere fino a fine gara le ASG che non hanno superato il test.

5. Tipologie di ASG e caricatori.

Ogni squadra in gioco può partecipare con una sola "arma di supporto". Vengono considerate "armi di supporto" le ASG tipo Minimi o M60 e tutte quelle ASG che utilizzano caricatori tipo C-Mag o maggiorati trovati in commercio con capienze superiori ai 1000 o più BB, incluso il sistema tipo Laylax per P90. Non sono ammessi caricatori maggiorati artigianalmente.

Sono ammessi caricatori con caricamento a brugola già predisposto dalla ditta costruttrice. Non sono ammessi caricatori elettrici, tranne che per l'"arma di supporto".

L'organizzazione in difesa può utilizzare al massimo una sola "arma di supporto" per ogni OBJ.

Per tutte le altre ASG sono ammessi solo caricatori maggiorati standard:

- Colt / 130, 190, 300 o 450 BB;
- MP5 / 200 , 240 o 500 BB;
- G3 / 500 BB;
- AK / 250 ,600 BB;
- G36 / 470 BB
- ecc.

6. Protezione Occhi – Bocca - Viso

a. Ogni giocatore dovrà obbligatoriamente indossare durante tutta la durata della manifestazione o sino ad esclusione dello stesso e al conseguente abbandono del campo di gioco, la maschera integrale con elastico al di sotto dell'elmetto arf.

b. E' compito degli arbitri allontanare ed escludere quei giocatori sorpresi senza le protezioni obbligatorie.

c. Qualora un giocatore sia trovato sprovvisto di protezione 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.

7. Elmetto ARF.

L'elmetto marcatore ARF95 è arbitro unico per decretare l'avvenuta marcatura, va correttamente indossato come da specifiche militari in uso.

Nel caso di marcatura apparentemente simultanea di due o più operatori, sono da considerarsi tutti eliminati i partecipanti all'azione.

Vietato coprire l'elmetto marcatore ARF95 con ripari volanti, mani o asg.

Divieto di disattivazione dell'elmetto marcatore ARF95 colpito, se non da parte del giudice preposto, in caso contrario si eliminerà la squadra, salvo casi eccezionali.

Tutti i colpi sparati, che sono in grado di attivare il dispositivo ARF95, sono considerati validi a tutti gli effetti per l'eliminazione dal gioco dell'operatore.

L'operatore risultato colpito, uscirà immediatamente dal gioco per la via più breve, recandosi al punto di raccolta, con un braccio o l'ASG alzata in modo inequivocabile, in silenzio radio e senza comunicare in altro modo con nessuno, fatta eccezione che con gli arbitri, se necessario. In caso contrario si applicherà una penalità.

In difesa il giocatore colpito, restando sul luogo senza intralciare l'azione, indosserà una casacca fluorescente e solo dopo potrà disattivare il suo elmetto.

8. Tipi elmetti ammessi

FRITZ + MITCH 2000 + M1 + USMC.

Altre tipologie di elmetti non sono ammesse e non verranno permesse nemmeno in postazione difensiva.

Sono ammessi tutti i tipi di elmetti tipo ARF95 di proprietà dell'operatore approvati dall'ARF League.

9. Taratura elmetti.

La taratura degli elmetti e la loro attivazione sonora è fissata per una distanza di tiro di 25 mt. con telino.

Il tessuto del telino avrà consistenza delle normali mimetiche. Gli elmetti non potranno essere coperti da null'altro che il loro telino di copertura. I telini copri-elmetti non dovranno presentare fibbie, doppi strati di tessuto, bottoni, e qualsiasi orpello che possa fare ulteriore spessore attutendo l'impatto del BB.

In nessun caso saranno ammessi elastici, fasce, occhiali, maschere o altro materiale atto ad eludere il colpo sopra l'elmetto. Questo comportamento verrà severamente sanzionato. Come pure sarà sanzionato qualsiasi altro sistema di copertura dell'elmetto (tipo braccio o mano ecc.) che possa causare la deviazione del colpo.

E' dovere del giocatore e/o del club aderente all'ARF League, assicurarsi del corretto funzionamento dell'elmetto utilizzato, della perfetta carica delle batterie e soprattutto della loro esatta taratura di funzionamento.

10. Procedura di test elmetto ARF

- i. Posizionare l'elmetto ad una distanza di non meno 20 metri da una postazione di tiro fissa, precedentemente predisposta
- ii. Sparare all'elmetto 1 singolo colpo che dovrà attivare il dispositivo sonoro
- iii. Apporre marcatura di avvenuto test (scotch carta riportante su ciascuno numero o lettera diversa e progressiva).

Nel caso in cui il dispositivo non suoni al primo colpo, provare a sostituire la batteria con una nuova di proprietà dell'Organizzazione e rieseguire il test.

Se l'elmetto non risultasse funzionante, non potrà essere utilizzato. Il test e la marcatura dovrà essere effettuata sia per i giocatori in difesa che in attacco.

X. Arbitraggio gara.

Il Responsabile Arbitri, avrà il compito di compilare il rapporto di gara, provvedere al sanzionamento degli eventuali comportamenti non conformi al regolamento e di segnalare gli eventuali reclami del caposquadra della pattuglia in gara.

Il responsabile arbitri, riconoscibile perché indossa un giubbotto colorato o un abbigliamento che lo distingue nettamente dai giocatori, sarà di quattro tipi:

a) Responsabile arbitro "accompagnatore", che segue la squadra durante tutto il percorso del torneo (non partecipa mai al gioco);

b) Responsabile arbitro "fisso" presente in ogni obiettivo del torneo (può partecipare al gioco ma è consigliato che il suo posizionamento sia in una zona dove (una volta colpito) possa controllare attivamente lo svolgimento del gioco. Alla fine dell'ingaggio compila il rapporto dell'obiettivo) ;

c) Responsabile arbitro "di zona" responsabile di un settore del campo utilizzato per i tornei a Combat (non partecipa mai al gioco);

d) Responsabile arbitro della pattuglia di "controinterdizione " che partecipa al gioco con la pattuglia che ha il compito di controllare un perimetro ad anello chiuso (in questo caso partecipa al gioco).

Gli eventuali "cecchini" e/o difensori possono svolgere la funzione di soli "arbitri aggiunti" solo dopo aver indossato una casacca o giubbotto colorato. Gli "arbitri aggiuntivi" devono comunicare solo con il responsabile arbitro se hanno visto qualche irregolarità durante l'ingaggio.

Gli arbitri non possono fornire durante la gara alcun tipo di informazioni che non siano attinenti al Regolamento.

I giocatori hanno il compito di bloccare il gioco in caso di pericolo, sconfinamenti o presenza di estranei. Lo "stop" viene dato dal Responsabile arbitro tramite segnalazione vocale. Il riavvio sarà segnalato sempre dal responsabile arbitro.

A gioco fermo non ci si sposta, non si ricarica, non si comunica via radio, ecc. Il gioco è da considerarsi "congelato".

Le decisioni degli arbitri sono insindacabili ed inappellabili. Eventuali lamentele, rimostranze o reclami vanno presentati, solo dal capo squadra al Responsabile arbitro. Alla fine della gara l'organizzazione , sentito il parere degli arbitri, deciderà in merito.

XI. Metodo di acquisizione dei punteggi

Nelle gare il risultato di ogni team deve essere rilevato su apposita Scheda Arbitro (in duplice copia), che deve essere di volta in volta controfirmata dal responsabile della squadra. A conclusione della prova, l'organizzazione compilerà la Scheda Punteggio per ogni team e ne consegnerà una copia alla squadra partecipante, che ha così modo di verificare la propria gara, evitando spiacevoli contestazioni o errori.

E' prevista una penalità qualora l'Organizzazione non predisponga l'apposita scheda Arbitro in duplice copia. A fine gara dovrà essere compilata e consegnata la tabella complessiva con tutti i punteggi di ogni singolo OBJ per il controllo generale del punteggio finale. Modello delle tabelle punteggio sono qui allegate.

a) Tabella punteggi

Difensore eliminato	30 punti
Attaccante eliminato	-10 punti
Ingaggio finestra entro tempo stabilito	100 punti
OBJ conquistato	200 punti
Penalità per esfiltrazione in ritardo -10 punti al minuto fino ad un massimo di 15 minuti, dal 16 minuto -30 punti al minuto.	da -10 a -30 punti

Obiettivi da prendere in velocità come specificato nel book	5 punti/unità tempo
Tiri statici / dinamici	5 punti ogni centro
Rilevazione codice scritto su WP	20 punti
Riconoscimento WP	20 punti
Rilevamento topografico WP (+-10 metri)	20 punti
Rilevamento azimuth WP (+- 2°)	20 punti

b) Ammonizioni e squalifiche

Ammonizioni, squalifiche e penalità in base alla gravità della scorrettezza. Tali sanzioni sono da applicare, di volta in volta, al punteggio del Torneo e/o a quello di Classifica Generale:

Penalità da applicare ai punti campionato

Mancata consegna o pubblicazione da parte degli organizzatori della scheda punteggi	-5 punti
Sopralluogo del Campo utilizzato per le Tappe da parte dei partecipanti	-10 punti
Mancata organizzazione della Tappa prenotata (escluse deroghe particolari)	-25 punti

Penalità da applicare ai punti gara

Giocatore che inveisce contro l'arbitro	-50 punti
Giocatore che inveisce contro un avversario	-50 punti
Giocatore colpito che parla con il resto del team ancora in gioco	OBJ perso
Giocatore che copre l'elmetto con ripari volanti (braccio o asg)	OBJ perso/annullato
Giocatore che indossa l'elmetto in modo scorretto o disattivato	OBJ perso/annullato
Difensore o cecchino che si sposta durante il torneo di più di 2m. di raggio	OBJ annullato
Difensore o cecchino che spara da dietro a feritoie o simili	OBJ annullato

Per ogni altra scorrettezza segnalata al Consiglio Direttivo, quest'ultimo può decidere le penalità da attribuire, caso per caso, sia al punteggio del Torneo sia a quello del Campionato, al fine di aggiornare e migliorare la presente tabella.

Le penalità attribuite ad una squadra vengono segnalate a tutti i Club iscritti ai quali il team

sottoposto a penalità può far ricorso alla prima Assemblea Generale. La presente Tabella può essere aggiornata a cura del Consiglio Direttivo in base alle esperienze maturate durante lo svolgimento del Campionato.

XII. Reclami.

Qualsiasi reclamo riferito alla gara va immediatamente segnalato all'attenzione dell'arbitro, del giudice di gara o del supervisore tecnico incaricato, per l'immediata risoluzione del problema. I responsabili delle squadre interessate si consultano subito con arbitri e giudici per definire la soluzione. Per problemi che si verificassero dopo la pubblicazione delle schede punteggio o della comparazione del torneo da parte delle squadre non verranno presi in considerazione, Nel caso ci fossero evidenti e/o gravi motivi, si lascia libertà al direttivo ARF di decidere come agire in base alle lamentele ricevute e alla loro valutazione

XIII. Classifica.

I punteggi della classifica di ogni tappa saranno assegnati secondo il seguente metodo

<i>I</i>	<i>25p</i>
<i>II</i>	<i>20p</i>
<i>III</i>	<i>16p</i>
<i>IV</i>	<i>13p</i>
<i>V</i>	<i>11p</i>
<i>VI</i>	<i>10p</i>
<i>VII</i>	<i>9p</i>
<i>VIII</i>	<i>8p</i>
<i>IX</i>	<i>7p</i>
<i>X</i>	<i>6p</i>
<i>XI</i>	<i>5p</i>
<i>XII</i>	<i>4p</i>
<i>XIII</i>	<i>3p</i>
<i>XIV</i>	<i>2p</i>

In caso di mancata partecipazione ad una delle tappe (anche per forza maggiore), la squadra ottiene ZERO punti. Si intende come partecipazione, l'effettuarsi del test pre gara e presentazione in tempo come da book torneo, per orario di infiltrazione.

Sarà cura dei Club Organizzatori postare nell'area Forum referenti le classifiche delle tappe.

XIV. Punti Organizzazione del Torneo.

Al club organizzatore verrà attribuito un punteggio tappa di 25 punti. Nel caso i club aderenti all'ARF League organizzatori del torneo siano più d'uno, il punteggio tappa verrà diviso equamente.

XV. Premi per i Campioni ARF League

A fine Campionato vengono assegnate 3 Coppe per i primi tre classificati più la coppa rappresentativa del campionato e Targhe di partecipazione, o premi minori, a tutti i Club iscritti.

La premiazione viene effettuata al termine dell'ultima tappa , alla quale sono invitati i tutti i Club iscritti.

XVI. Disposizioni Finali

Per tutto ciò che non è contemplato nel presente Regolamento si dovrà fare sempre riferimento al Direttivo al buon senso, alla diligenza, alla correttezza e responsabilità di tutti i partecipanti.

Ricordiamo a tutti che, pur trattandosi di una competizione seria ed importante, si tratta di un gioco, e come tale va interpretato. Nel pieno rispetto dell'avversario, degli organizzatori, degli arbitri e dei propri compagni.

SI PREGANO TUTTI I REFERENTI ARF DI METTERE A CONOSCENZA DEL SUDETTO REGOLAMENTO GLI APPARTENENTI AL PROPRIO CLUB CHE INTENDANO PARTECIPARE ALLE TAPPE DEL CAMPIONATO ARF.

CLUB Aderente	Referente (nome cognome)	Data	Firma
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			