

TORNEO SOCIALE SOFTAIR NUCLEO ARDENTE

REGOLAMENTO PARTECIPAZIONE

A - FINALITÀ

- Il torneo sociale ha come finalità, quello di creare affiatamento, sviluppare senso di organizzazione e gestione di un gruppo all'interno del club, offrendo a chi non ha modo normalmente, di partecipare a giocate agonistiche. Per chi ha esperienza invece, di donare ai propri compagni di club la propria esperienza, e condividerla.
- I principi cardine del torneo sociale, sono la lealtà, la sportività e la correttezza.

B - ISCRIZIONE

- Chiunque iscritto al nucleo ardente – sezione softair – in regola con le quote, è iscritto al torneo sociale.
Nessuna iscrizione aggiuntiva è richiesta.
- Ogni iscritto ha diritto a formare una squadra, con la logica del “chi prima arriva, meglio alloggia”.

C - SQUADRE O TEAM

- Ogni team deve avere esattamente 6 giocatori iscritti. **Non saranno interscambiabili.**
- Ogni team, la domenica del torneo, ha diritto di giocare con un minimo di 3 giocatori.
- Viene vincolata l'iscrizione ad un tetto massimo di 8 team.
- Nelle giornate di torneo sociale (1 domenica al mese) i giocatori presenti e non facenti parte di una team, saranno riassegnati in modo temporaneo (solo per quella domenica) con la logica di: completare o aggiungere giocatori ai team fino a eventuale completamento.
- NON E' FACOLTA' DEL TEAM ACCETTARE O MENO CHI VIENE PRESTATO A SORTEGGIO.
- Tutti i giocatori compresi quelli già presenti nei team dovranno fornire la loro presenza domenicale attraverso il solito portale sul sito softair.nucleoardente.it
- Il sistema di sorteggio verrà effettuato il sabato con i seguenti criteri prioritari:

Prima i team con 3 atleti presenti, poi quelli con 4 e via così. Nel caso la domenica vi siano assenze impreviste dell'ultimo secondo, le squadre non saranno modificate. E' responsabilità dei team non avere assenze nelle loro fila.

D - SISTEMA DI SORTEGGIO BASI E COLORI

- Ogni base è identificata su mappa da una lettera e dalle coordinate gps (WGS84-UTM)
- Ad ogni base sarà abbinato un colore corrispondente alle fasce del team.
- Nel caso vi siano ulteriori giocatori in esubero ovvero tutti i team presenti sono completi, o tutti i team sono stati completati e avanzano giocatori, si verificheranno le seguenti possibilità:
 - a) Se manca una squadra titolare e l'esubero è pari o superiore ai 3 giocatori, gli stessi formeranno una squadra ulteriore sino ad arrivare a 8 team giocanti
 - b) Nel caso siano già presenti i team titolari (8 squadre), i giocatori di cui sopra saranno aggiunti come settimo elemento da inserire in un team mediante sorteggio. Alcuni team solo quella domenica giocheranno con 7 elementi.
 - c) Sarà facoltà dell'organizzazione decidere l'eventuale impiego di personaggi vip comuni per svolgere missioni comuni a tutti i team

E - SISTEMA DI GIOCO, TEMPI E CAMPI

- Si giocherà sui nostri campi di Varcavello, Evigno, Torria, Balestrino, e eventuali nuovi.
- Per ogni campo sarà creata una mappa a quadranti identificati in modo univoco.
- Le tappe potranno essere:
 - a) **Sistema round :**
 1. **6 x30** min. con formula no respawn se colpiti, (si rientra nel round successivo)
 2. **4 x45** min con sistema a cura a vite o medico
 3. **3 x60** min round da 60 min. Con formula vite o medico
 - b) **Sistema continuativo:** con durata fissa di 3 ore di gioco effettivo ininterrotto con respawn a medico o vite a fasce a scelta dell'organizzazione.

- Ogni tappa avrà tempi di riorganizzazione pari a 60 minuti totali per i riordini, e 30 minuti per preparazione. Quindi ogni domenica ci saranno dalle 3 ore e 30 alle 4 ore e 30 di impegno.
- La modalità di gioco, gli orari precisi e gli ordini di missione verranno sempre comunicate entro 5gg precedenti la tappa.
- Per ogni giocata, il club fornirà una dotazione standard di materiali di scena.
- Non è detto che tutti i materiali verranno utilizzati in tutte le tappe.

F - MATERIALI PERSONALI INDISPENSABILI

Ogni giocatore o team AVRÀ OBBLIGO di avere con sé, oltre alle normali dotazioni, anche:

- bussola(almeno 1 per team)
- smartphone con software navigazione gps (almeno 3 per team)
- fischietto,
- matita,
- carta,
- guanti in lattice,
- radio
- Tuta da imbianchino usa e getta.

Eventuali materiali speciali saranno indicati pre giocata.

G - SISTEMA DI NAVIGAZIONE E GIOCO.

Il sistema di gioco prevede la seguente struttura di campo fissa per ogni domenica:

- a) La mappa del campo di gioco è suddiviso in quadranti con ascisse e ordinate indicate da lettera e numero (esempio A1, B4, F8 tipo battaglia navale)
- b) Nel campo sono sparsi, su alberi o pali appositamente piazzati, delle targhette di misura 8,5x5,5 di plastica colorata riportante un codice alfanumerico coperto. Altezza di posizionamento CIRCA mt.1,5 dal livello del suolo. Essi saranno waypoint
- c) Nel campo vengono individuate minimo 8 aree idonee a fare da basi di partenza.

Il giovedì precedente la tappa, verrà comunicato via wa ad ogni team :

1. A sorteggio puro, abbinamento colore fasce su base.
2. A sorteggio pilotato, abbinamento team su base (*un team non può mai partire due volte di seguito dalla stessa base e nella stessa mappa.*)(nel caso slitterà alla base successiva)
3. A sorteggio puro busta ordini di missione su team

All'orario previsto ogni team si recherà al suo punto base e avrà 10 minuti di tempo per:

4. Preparare il suo campo base come da istruzioni contenute nella missione.
5. Estrarre dalla borsa gli ordini di allestimento, e procedere con cura al posizionamento e/o attivazione dei materiali di scena.
6. Aprire busta missione assegnata:
 1. Nel caso giocata preveda missione unica da 3 ore – una sola busta.
 2. Nel caso giocata a round, si aprirà solo la busta **round 1**.
7. Ogni team avrà **OBBLIGO INDEROGABILE PENA L'AZZERAMENTO DEI PUNTI**, di fotografare l'allestimento del campo base, avendo cura di fotografare tutti i materiali e inviarli immediatamente (o appena possibile in assenza di segnale) al direttivo.
8. E' caldamente consigliato suddividere i compiti visto il poco tempo disponibile.
9. Al termine dell'orario della giocata, ogni team ha l'obbligo prima di rientrare in base, di smontare gli allestimenti, riporli con cura nella borsa e riportarli al responsabile sede. **La mancata riconsegna del materiale, prevede una penalità di punti**
10. E' responsabilità del team la riconsegna del materiale proprio e quello lasciato dagli altri team nella propria base. Si applica la regola che chi perde paga.

H - REGOLE DI ARBITRAGGIO.

- Ogni team designa un responsabile interno. (non necessariamente il team leader) Esso avrà ruolo di arbitro di team. Andrà comunicato alla direzione gara prima dell'inizio del torneo.
- L'arbitro di team, **ha obbligo morale** di seguire le regole, farle seguire ai suoi e anche ai team avversari, con spirito di sportività e giustizia.

- L'arbitro di team, avrà SEMPRE con se un giubbotto catarinfrangente. A suo insindacabile giudizio, potrà decidere, in caso di colpito, di rimanere in zona per presidiare una area o azione di gioco particolarmente delicata, in modalità arbitro, indossando immediatamente il giubbotto. Avrà facoltà di scattare foto e registrare vocali o prendere appunti. Ha facoltà ad azione finita, di interfacciarsi al caposquadra altrui per avere chiarimenti. Qualsiasi eventuale contestazione sarà da muovere post gara, con relazione che verrà stilata online sul sito del nucleo, e che sarà valutata da un comitato arbitrale.
- **Comitato arbitrale**, composto dal direttivo e da almeno 2 arbitri di team, si riunisce su richiesta formale per dirimere comunicazioni di infrazioni o comportamenti anomali.
- Il comitato delibera a maggioranza relativa, in modo inappellabile.
- Le decisioni hanno immediata esecuzione e possono comportare:
 - a) Nulla da modificare rispetto al punteggio ottenuto sul campo.
 - b) Annullamento o modifica di punteggi acquisiti.
 - c) Sanzioni verso singolo giocatore o team quali punti di penalizzazione o sospensione per una giornata di gioco o di torneo.
 - d) Sanzioni gravi che riportano al regolamento associativo o allo statuto.

K - REGOLE DI INGAGGIO E DI GIOCO.

1. In modalità round, a seconda della metodologia della giocata, ogni giocatore colpito:
 1. uscirà dal gioco e ritornerà immediatamente alla propria base senza soffermarsi sul luogo dell'ingaggio (salvo il giocatore in modalità arbitro).
 2. Sarà fermo sul posto in attesa dell'arrivo di un compagno attivo che gli applicherà una delle fasce colorate in dotazione come cura ferita, e rientrerà in gioco.
 3. Sarà fermo sul posto in attesa di un medico e di un compagno che applicheranno la regola dell'arbitro a 3 mani (un medico e un compagno toccano il ferito e contano ad alta voce fino a 10 per rimettere in gioco il giocatore)
2. In modalità continuativa il giocatore si curerà sul posto con cartellino vita, con fasce vita, con medico o con medico a 3 mani a seconda degli ordini di missione.
3. Nel caso tutto il team sia colpito e quindi nessuno possa intervenire per prestare cura, vi saranno due opzioni di gioco: rientro al campo base e successivo respawn, oppure allontanamento dalla zona di ingaggio e su autorizzazione da parte della direzione gara, con un congruo tempo di attesa, il rientro in gioco. E' possibile applicare nella stessa giocata anche più sistemi, in base alla oggettiva difficoltà della missione o di difficoltà di terreno e quindi di tempo e fatica.
4. Sarà possibile inserire delle regole, ove il rientro in gioco oltre un certo numero di vite, provocherà un costo di "acquisto di vite", in moneta spendibile in gioco, o in punti decurtati nella missione.

Tutti i colpiti dovranno rispettare le seguenti regole comuni:

5. Indossa o attiva un segnalatore di colpito che dovrà avere con sé.
6. Toglie il caricatore dalla replica.
7. Radio spenta a meno che non sia per ragioni di sicurezza proprie o altrui.

L -SISTEMA DI GIOCO.

- Sistema di gioco continuativa (3ore):
 - a) La giocata avrà un orario di inizio e di fine comune, chiamati infiltrazione ed esfiltrazione.
 - b) Ogni team è libero di partire dopo il fischio di inizio a propria discrezione, ma la giocata terminerà in modo inderogabile all'orario previsto per tutti.
 - c) La giocata prevede varie missioni che saranno svolte a discrezione dei team nell'orario e nell'ordine a loro più congeniale, salvo siano indicate finestre orarie precise.
 - d) La busta missione sarà apribile solo dopo il fischio di inizio gara.
 - e) Per le giocate continuative, verranno sempre inviati ordini di missione con minimo 72 ore di preavviso, con istruzioni e ambientazione della simulazione.
- Sistema di gioco a round:
 - a) Ogni turno dura 30, 45 o 60 minuti di gioco effettivo.

- b) Ogni turno parte per tutti alla stessa ora. I ritardatari non bloccheranno il turno degli altri.
 - c) Fra la fine del turno e l'inizio del nuovo, ci saranno sempre da 10 a 15 minuti di rientro in base. I tempi validi verranno indicati nelle comunicazioni pre gara.
 - d) Ogni giocatore che all'inizio del turno non risulti nella propria base, verrà dichiarato per l'intero round come giocatore colpito.
 - e) Ad ogni riposizionamento, andrà scattata una foto collettiva sotto la propria bandiera e inviata sul gruppo Nucleo torneo sociale. (prova di team al completo)
 - f) All'inizio di ogni turno, il team apre la busta 1. Nei minuti di riposizionamento successivi al primo round, avrà l'obbligo di aprire la busta 2, e così via fino alla massimo la busta 6.
 - g) A meno che non sia specificato in modo diverso dagli ordini di missione, ogni giocatore colpito farà riferimento all'articolo K1.1 del presente regolamento.
 - h) Al termine della rotazione, tutte le squadre avranno svolto le stesse missioni
- Regole di gioco generiche
 - a) Le missioni da svolgere potranno essere di vari tipi, ampliabili in futuro.
Di base esse potranno prevedere:
 1. Portare oggetti in campo base nemico a scelta o specificato.
 2. Sottrarre oggetti dal campo base nemico specificato.
 3. Portare, sottrarre o fotografare zone di campo neutrale.
 4. Portare una persona in uno o più campi base, o luogo specifico o entrambi.
 5. Difendere il proprio campo base
 6. Difendere il campo base specificato (non il proprio) (supporto a campo base)
 7. Individuare un numero prefissato di waypoint , generici o specifici
 8. Svolgere azioni precise all'interno di un campo base nemico o di una area neutrale indicata con punti GPS e COORDINATE
 9. Trasportare oggetti da punto A a punto B indicati.
 10. Trasportare e difendere un giocatore (o simulacro) da punto A a punto B
 11. Soppressione di un team nemico specifico al completo.
 12. Soppressione di più team nemici a scelta. (caccia)
 13. Spiare e riportare movimenti e/o azioni di un team o base nemica specifica.
 14. Svolgere missioni specifiche totalmente in stealth
 15. Percorso di colpi a bersaglio specifico con azione finale. (tiro dinamico)
 16. Attaccare un campo base nemico
 17. controllare basi nemiche per X tempo. (dominio)

M - PUNTEGGI DEGLI OBIETTIVI

- Ogni round o missione potrà avere da un minimo di 1 ad un massimo di 6 target
- Ogni round o missione potrà avere un punteggio massimo complessivo di 50 punti.
- Ogni round avrà un simbolo che identificherà la difficoltà: base, intermedio, pro
- Si applica un sistema a coefficiente del punteggio acquisito, sulla base del numero di giocatori registrati all'inizio della Giocata come segue:
 - a) Team al completo a inizio giocata (6 players): nessun coefficiente
 - b) Team con 5 players a inizio giocata: coefficiente pari al 110% del punteggio ottenuto
 - c) Team con 4 players a inizio giocata: coefficiente pari al 120% del punteggio ottenuto
 - d) Team con 3 player a inizio giocata: coefficiente pari al 130% del punteggio ottenuto
 Il punteggio aggiunto sarà arrotondato ai 5 punti più vicini.
- Ogni obiettivo deve essere certificato da foto di oggetti o persone e orario.
- Il materiale cartaceo comprovante punteggio, le foto, i dati o cartigli sono "prove di missione"
- Tutto il materiale resta in possesso del team e deve rimanere a disposizione per 2 settimane dalla data della giocata. Va poi riconsegnato al club tassativamente!
- In caso di richiesta verifica da parte del direttivo e di mancata consegna entro le 48 ore successive, il punteggio relativo alla verifica verrà dimezzato o azzerato in base al motivo della verifica stessa.

- Verrà stilata una classifica di tappa, e verrà aggiornata la classifica generale del torneo sociale. In caso di ex equo avrà valore discriminante il numero di obiettivi o bonus conclusi. In caso di ulteriore ex equo saranno assegnati pari punti ad entrambe le squadre nel valore superiore.
- I punteggi di tappa, sono così strutturati:
 - a) Punteggio di tappa dal 1° al 8° classificato: 20 / 17/ 14/ 12/10/8/6/5
 - b) Potranno essere premiati con punteggi bonus alcuni team seguendo parametri che verranno comunicati successivamente.

E' responsabilità del team avere l'ultima release del presente regolamento, identificabile a pie di pagina dal numero e dalla data.