



“LASER-TAG IN CENTRO”
CENTRO STORICO SANT’ELPIDIO A MARE
19.06.2010

Inizio del game ore 14:00 – 19:00

REGOLAMENTO DI GIOCO

Questo è il regolamento di gioco del primo evento Laser-tag, manifestazione non competitiva aperta a tutte le ASD di Softair, di Laser-tag ed alla popolazione civile, italiana e straniera. Nonostante sia un evento aggregativo per giocatori e non, resta comunque un game a tutti gli effetti.

1. Possono partecipare tutti, previa compilazione del modulo di richiesta partecipazione e scarico responsabilità che troverete allegati al presente regolamento. Non ci sono limiti al numero di partecipanti.
2. Si richiede ai partecipanti un buono stato di salute e di non essere affetto da patologie che possano metterne a repentaglio l'incolumità o recargli qualsivoglia danno durante lo svolgimento del gioco.
3. I partecipanti saranno suddivisi in fazioni distinte da colori differenti (giallo, blue, bianco...), il numero delle fazioni sarà costituito al momento in base al numero dei partecipanti.
4. Ogni fazione dovrà identificare un responsabile che da quel momento in poi sarà il capo pattuglia ufficiale del proprio team, egli avrà il compito di gestire e sorvegliare la propria squadra, nonché custodire la relativa N°1.
5. Non sarà prevista nessuna contro-interdizione o giocatori non facenti parte di una fazione.
6. Ogni fazione avrà un suo campo base, se questo sarà conquistato dalla fazione avversaria lo stesso resterà in mano alla squadra di appartenenza, ma il game finirà con la vittoria della squadra conquistante. Per conquistare il target avversario sarà sufficiente toccare la bandiera.
7. Nei campi base non saranno previsti giudici, vista la manifestazione non competitiva, ma semplicemente dimostrativa. Sarà lasciata all'onesta delle squadre accertare o meno la vittoria o la sconfitta. In caso di dispute interne, sarà compito

esclusivo dei capi pattuglia disquisire del problema. In caso di estrema contestazione (cosa da evitare a tutti i costi) il giudizio finale sarà espresso dal CD della ASD Sciacalli.

8. Ogni game avrà la durata massima di 20 minuti. Se, alla scadenza di tale tempo, non ci sarà nessuna conquista il game si chiuderà senza alcuna vittoria e le squadre dovranno far ritorno al proprio campo base. Inizi e fine di ogni game sarà coordinato via radio dai responsabili.

9. I colpiti di ogni squadra potranno tornare al proprio campo base oppure continuare a seguire la propria formazione in silenzio e a distanza, senza disturbare o suggerire nulla ai compagni; chi è eliminato avrà l'obbligo di togliersi il cappello e mantenerlo basso, come segnale di "non gioco". Terminata la fase di attacco tutti i giocatori dovranno comunque tornare al proprio campo base per caricare le armi con il comando predisposto dalla propria N°1 che dovrà essere gestita solamente dal capo pattuglia. Non è prevista la figura del medico.

10. Ogni fazione avrà la sua frequenza radio assegnata nella seguente maniera:

- Fazione 1: canale 2
- Fazione 2: canale 3
- Fazione 3: canale 4
- Fazione 4: canale 5 e così via.

L'organizzazione manterrà il canale 1 per qualsiasi chiarimento/informazione del caso.

11. E' ammessa qualsiasi forma di orientamento: bussola o gps. Se si farà in tempo l'organizzazione cercherà di disporre ai principali incroci cartelli indicativi le direzioni dei campi base.

12. Sono ammesse repliche laser-tag di qualsiasi genere e/o fattura purché non auto costruite e compatibili tra loro nei protocolli.

13. Il set-up delle repliche sarà effettuato prima della partenza generale della manifestazione, così tutti avranno la stessa quantità di punti vita, gradi di attacco e difesa. I settaggi terranno ovviamente conto delle caratteristiche delle singole armi; un fucile da assalto sarà allestito per consentirne la massima performance di fuoco.

14. Il Set-up di difesa individuale (tattico, elmetto) sarà deciso al momento attraverso accordo dei capi pattuglia, prima dell'inizio della manifestazione.

15. Non sarà obbligatorio l'uso degli occhiali di protezione, si richiede un abbigliamento consono. Si ricorda ai partecipanti che il terreno di gioco è costituito dai tipici san pietrini dei centri storici medievali, si invitano pertanto i giocatori ad indossare (per chi le avesse) eventuali protezioni per gomiti e ginocchiere, oltre a scarpe comode.

16. Le squadre professioniste potranno scegliere il proprio abbigliamento: mimetiche di squadra o combinazioni miste. Non esistono vincoli in materia.

17. Il campo di gioco presente sulla mappa (vedi relativo file immagine) è quello contrassegnato in azzurro chiaro ed è tutto giocabile.

18. **ATTENZIONE: NON SARA' AMMESSO ATTRAVERSARE FISICAMENTE LA VIA PRINCIPALE DENOMINATA CORSO BACCIO (COLORATO IN BIANCO), PER ENTRARE NEI VICOLI CHE VI SI AFFACCIANO. GLI STESSI SARANNO BANDELLATI ED INTERDETTI AI GIOCATORI MA NON AI CIVILI.** E' ovviamente possibile sparare tra un vicolo e l'altro anche se questo comporta attraversare col raggio infrarosso Corso Baccio.

19. Ogni vicolo avrà esposto due cartelli a promemoria della delimitazione del campo e dell'apposita interdizione all'attraversamento.
20. Qualsiasi giocatore sorpreso a violare il punto N° 18 sarà automaticamente allontanato dalla squadra. Sarà compito di ogni capo pattuglia e della squadra stessa sorvegliare che ciò non avvenga. (NB: Il campo di gioco delimitato in azzurro è luogo sicuro poiché interdetto al traffico, l'areale colorato in bianco no, poiché sarà accessibile al traffico. **Per motivi di assoluta sicurezza e di incolumità personale si invitano tutti a rispettare il punto n° 18**).
21. L'organizzazione garantirà la presenza di un'ambulanza con personale qualificato al primo soccorso che sarà dislocata nella piazza principale.
22. Si invitano tutti i giocatori delle squadre partecipanti a presentarsi sul campo di gioco con copia dei documenti d'iscrizione e della mappa.
23. Tutto quanto non espressamente indicato in questo regolamento è tassativamente vietato e non consentito.