

TACTICAL GAMES

ITALIA



Sito: www.tacticalgames.it
Email: info@tacticalgames.it
Social: @TacticalGamesItalia

REGOLAMENTO

2° Coppa Calabria Airsoft Deathmatch

IL CAMPO

L'arena di gioco è un'area dai limiti ben definiti. Può essere uno spazio ricreato in un ambiente boschivo, urbano, oppure in un campo da calcio a 11 con ambientazioni e coperture removibili.

Le dimensioni minime sono metri 100 x metri 60 fino ad un massimo di metri 300 x metri 100.

E' obbligatorio delimitarne il perimetro.

Alle due estremità, poste sul perimetro, vi sono i cancelletti di partenza dei due team. I giocatori iniziano il ogni set dall'esterno del cancello ed accedono solo al via.

Al centro del campo può essere posto un (1 uno) bonus conteso.

LE MODALITA' DI GIOCO

I team possono essere costituiti da un minimo di 3 (tre) operatori fino ad un massimo di 6 (sei). Il numero di operatori per team deve essere indicato ai partecipanti con anticipo, all'apertura delle iscrizioni e/o alla promozione dell'evento.

Ogni incontro è costituito da minimo 3 (tre) ad un massimo 5 (cinque) set.

Ogni set è della durata massima di minimo 5 minuti, fino ad un massimo di 20 minuti.

In ogni incontro si sfidano 2 (due) team.

TACTICAL GAMES



Sito: www.tacticalgames.it
Email: info@tacticalgames.it
Social: @TacticalGamesItalia

L'organizzazione può stabilire l'abbigliamento idoneo/opportuno richiesto per la gara.

LE REGOLE

MODALITA' CAPTURE FLAG:

In prossimità del cancelletto (a distanza di metri 3), in posizione centrale, è posta la Team-flag.

il set è vinto quando viene ammainato il vessillo avversario ed issato il vessillo bonus al centro del campo, oppure, nel caso della completa eliminazione del team avversario.

La fine del set avviene al raggiungimento di una delle due opzioni sopra descritte.

MODALITA' DOMINIO:

La vittoria del Set è determinata dal tempo complessivo di possesso del dispositivo conteso che è posto al centro del campo, equidistante dagli start.

PUNTI GARA:

Le classifiche di tappa si determinano con la somma dei punteggi (a girone unico), oppure con la competizione ad eliminazione (con possibilità di fase a gironi eliminatori).

Ogni team può avere anche numero operatori inferiore al massimo previsto di ogni competizione, purché non sia inferiore a 3 (tre).

L'organizzazione può stabilire se far giocare ogni operatore con le proprie ASG/AEG oppure fornire un set di repliche a tutti i giocatori.

Tutte le repliche devono essere misurate ed inferiori ad 1 Joule.

Si gioca solo in modalità semi-auto (colpo singolo).

In questa competizione le squadre saranno divise in 2 gironi. Passeranno alla fase successiva le prime 4 squadre del girone che procederanno all'eliminazione diretta, fino alla finale.

TACTICAL GAMES

ITALIA



Sito: www.tacticalgames.it
Email: info@tacticalgames.it
Social: @TacticalGamesItalia

Il giocatore colpito da un BB al corpo e/o a qualsiasi parte dell'attrezzatura è da considerarsi eliminato.

Il giocatore colpito che non si dichiara incorre in un'ammonizione. Nei casi più gravi, a su decisione dell'arbitro, è soggetto ad espulsione

Il giocatore eliminato raggiunge il perimetro più vicino ad esso e costeggiandolo raggiunge il cancelletto del proprio team al fine di lasciare il campo. (Pena ammonizione).

Il giocatore colpito, in modalità "Capture Flag", deve raggiungere l'esterno del campo ed attendere la fine del set.

Il giocatore colpito in modalità "dominio", può raggiungere il proprio cancello starte e rientrare in gioco.

SANZIONI

Ammonizione:

le ammonizioni avvengono per i casi previsti e su esclusiva valutazione dell'arbitro in caso di scorrettezze nelle normali regole base dell'airsoft, del presente regolamento e/o comportamentali.

Al raggiungimento di 3 ammonizioni nello stesso set, scatta in automatico l'espulsione.

Le ammonizioni si azzerano ad ogni set. La somma delle ammonizioni complessive durante tutte il match, possono influire sulle classifiche generali.

L'espulsione:

è prevista nella somma di tre ammonizioni; nel caso di scorrettezze gravi; nel caso di contatto fisico volontario con l'avversario; nel caso di aggressioni verbali e/o fisiche.

Il giocatore espulso non continua più il match. Non può essere sostituito e conseguentemente lascerà il proprio team con un operatore in meno.

L'espulso, rappresenterà un punteggio malus di "giocatore eliminato" per tutti i set che il proprio team giocherà dal momento della sanzione fino a fine match.

TACTICAL GAMES



Sito: www.tacticalgames.it
Email: info@tacticalgames.it
Social: [@TacticalGamesItalia](https://www.instagram.com/TacticalGamesItalia)

TABELLA PUNTEGGI:

Vincita del set : *3 punti*

Sconfitta: 0

Parità: 1

Nella fase ad eliminazione diretta non è considerato il pareggio. In eventuali game terminati in parità, sarà svolto un set di spareggio in modalità deathmatch.