

# REGOLAMENTO TORNEO DI SOFTAIR

## 1. ORGANIZZAZIONE GENERALE

1.1. Il torneo è aperto a squadre composte da 8 giocatori (8 in campo + eventuali riserve). Il numero minimo accettato per una squadra è 5 persone (accettando lo svantaggio che comporta il numero ridotto).

1.2. Ogni squadra dovrà presentare un capitano, unico referente per le comunicazioni con l'organizzazione.

1.3. Il torneo si articola in due fasi:

- Prima fase (a punteggio) – modalità inedita con ruoli alternati.
- Seconda fase (a eliminazione diretta) – semifinali e finale.

1.4 Il torneo è stato organizzato per fini ludici. Non è e non vuole essere una competizione sportiva ufficiale.

---

## 2. MODALITÀ DI ISCRIZIONE

2.1. Le iscrizioni sono aperte tramite:

- Messaggio WhatsApp al numero ufficiale del campo, indicando: nome della squadra, numero di giocatori (nomi e cognomi), nome del capitano e contatto telefonico.
- Prenotazione sul sito nel giorno dell'evento, indicando nelle note il numero e il nome di tutti i giocatori della squadra.

2.2. Termine ultimo per le iscrizioni: 24 ore prima dell'inizio del torneo.

2.3. Quota di iscrizione: 5 euro a persona partecipante per l'intera giornata.

---

## 3. PRIMA FASE – GIRONE A PUNTEGGIO

### 3.1. Modalità di gioco INEDITA

3.1.1. La modalità è segreta fino all'inizio della prima partita. Verrà svelata dall'arbitro durante il briefing iniziale.

3.1.2. Ogni squadra disputerà 2 partite (numero variabile in funzione del numero di squadre ma comunque uguale per tutte). In ciascuna partita la squadra avrà un ruolo diverso, sorteggiato prima del match.

3.1.3. Regole tecniche dettagliate della modalità inedita verranno comunicate ai capitani prima di ogni partita.

### 3.2. Sistema di punteggio (prima fase)

Risultato	Punti
Vittoria	3
Pareggio	1
Sconfitta	0

3.2.1. In caso di parità nella classifica finale della prima fase, si applicano i seguenti criteri:

1. Scontro diretto: Deathmatch 10 minuti.
2. In caso di parità al termine del Game: 5 minuti di overtime.

### 3.3. Qualificazione alla seconda fase

3.3.1. Accedono alla fase a eliminazione diretta le prime 4 squadre classificate al termine della prima fase.

## 4. SECONDA FASE – ELIMINAZIONE DIRETTA

### 4.1. Struttura

#### 4.1.1. Semifinali:

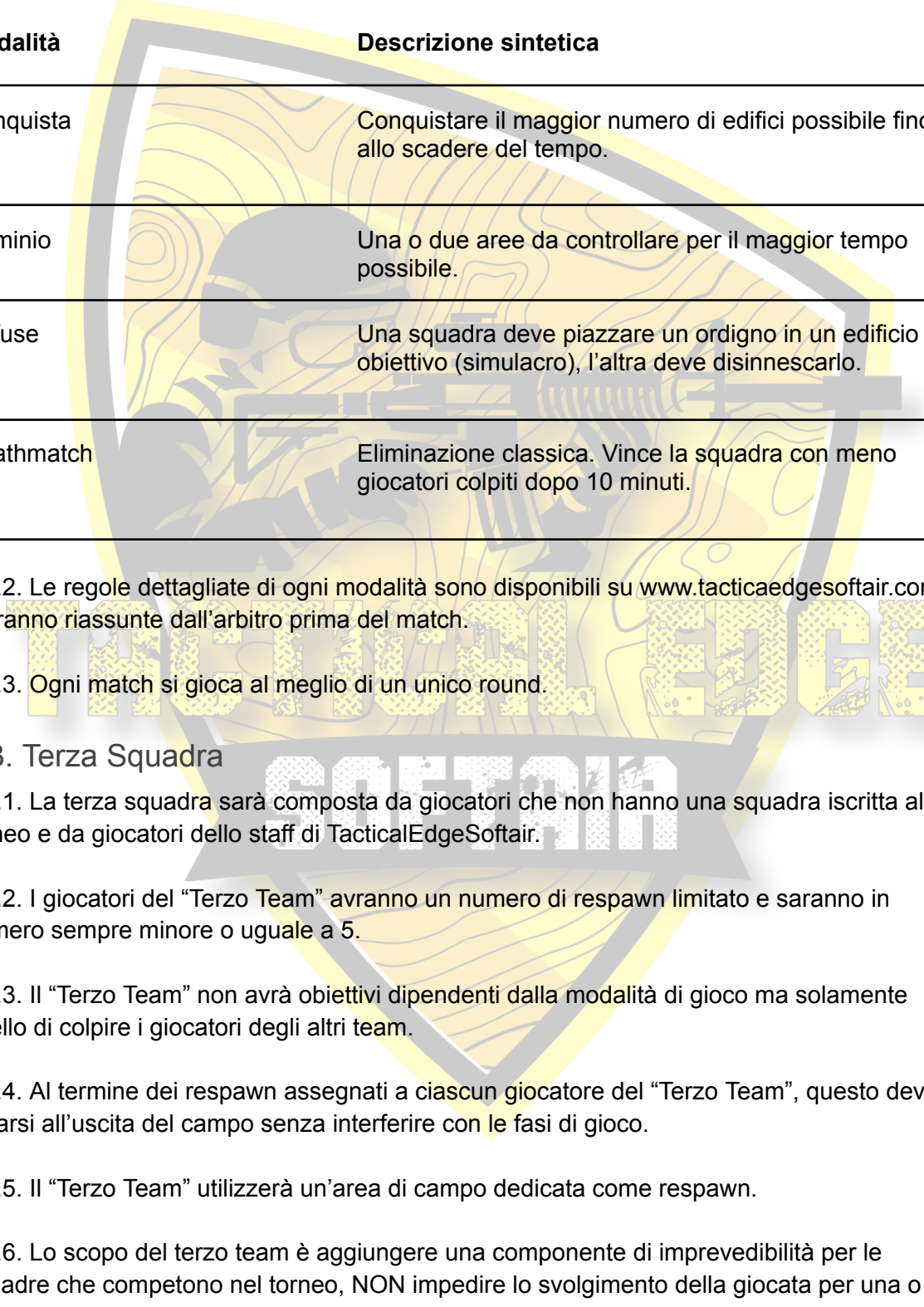
- 1<sup>a</sup> classificata vs 4<sup>a</sup> classificata
- 2<sup>a</sup> classificata vs 3<sup>a</sup> classificata

4.1.2. Finale: vincenti delle due semifinali.

4.1.3. Finale 3° posto: perdenti delle semifinali.

### 4.2. Modalità di gioco sorteggiate

4.2.1. Prima di ogni match (semifinale, finale 3° posto, finale), l'arbitro sorteggerà una delle seguenti modalità:



<b>Modalità</b>	<b>Descrizione sintetica</b>
Conquista	Conquistare il maggior numero di edifici possibile fino allo scadere del tempo.
Dominio	Una o due aree da controllare per il maggior tempo possibile.
Defuse	Una squadra deve piazzare un ordigno in un edificio obiettivo (simulacro), l'altra deve disinnescarlo.
Deathmatch	Eliminazione classica. Vince la squadra con meno giocatori colpiti dopo 10 minuti.

4.2.2. Le regole dettagliate di ogni modalità sono disponibili su [www.tacticaedgesoftair.com](http://www.tacticaedgesoftair.com) e verranno riassunte dall'arbitro prima del match.

4.2.3. Ogni match si gioca al meglio di un unico round.

### 4.3. Terza Squadra

4.3.1. La terza squadra sarà composta da giocatori che non hanno una squadra iscritta al torneo e da giocatori dello staff di TacticalEdgeSoftair.

4.3.2. I giocatori del "Terzo Team" avranno un numero di respawn limitato e saranno in numero sempre minore o uguale a 5.

4.3.3. Il "Terzo Team" non avrà obiettivi dipendenti dalla modalità di gioco ma solamente quello di colpire i giocatori degli altri team.

4.3.4. Al termine dei respawn assegnati a ciascun giocatore del "Terzo Team", questo deve recarsi all'uscita del campo senza interferire con le fasi di gioco.

4.3.5. Il "Terzo Team" utilizzerà un'area di campo dedicata come respawn.

4.3.6. Lo scopo del terzo team è aggiungere una componente di imprevedibilità per le squadre che competono nel torneo, NON impedire lo svolgimento della giocata per una o l'altra squadra.

## 4.4. Determinazione dello spawn

4.3.1. Prima di ogni partita (sia prima fase che seconda fase), lo spawn (base di partenza) delle due squadre verrà deciso con il lancio della moneta da parte dell'arbitro.

4.3.2. Il capitano della squadra che vince il lancio sceglie se:

- Scegliere lo spawn
  - Rinviare la scelta all'altra squadra (in tal caso sceglierà per seconda).
- 

## 5. REGOLE DI GIOCO GENERALI

### 5.1. Honesty System ("Chiamata")

5.1.1. L'onestà è fondamentale. Ogni giocatore deve dichiarare immediatamente e ad alta voce di essere stato colpito urlando "COLPITO!" o "HIT!".

5.1.2. Dopo la dichiarazione, deve:

- Alzare una mano
- Raggiungere l'area di respawn (se previsto dalla modalità) o l'area giocatori eliminati nel modo più sicuro possibile senza interferire con la giocata e senza parlare con nessuno se non con l'arbitro.

### 5.2. Distanza minima di impegno (MED)

5.2.1. 3 metri. Al di sotto di questa distanza è vietato sparare a raffica.

5.2.2. Entro i 5 metri è obbligatorio:

- Colpo singolo
- Evitare colpi alla testa (mirare al busto o agli arti inferiori)

### 5.3. BANG! Rule / Resa

5.3.1. Se un giocatore si avvicina a un avversario a meno di 3 metri senza essere stato visto, può chiamare "BANG!" o "DICHARATI!".

5.3.2. L'avversario *colto di sorpresa* è considerato eliminato e deve abbandonare la posizione.

5.3.3. La resa non è valida se:

- Entrambi i giocatori sono a conoscenza della reciproca posizione
  - È già in corso uno scontro a fuoco diretto
  - Ci sono barriere o ostacoli tra i due giocatori.
- 

## 6. EQUIPAGGIAMENTO E SICUREZZA

### 6.1. Repliche e potenza

6.1.1. Potenza massima: 0.99 Joule.

6.1.2. Controllo cronografo: a campione prima dell'inizio del torneo e a richiesta durante il torneo.

6.1.3. Repliche non conformi non saranno ammesse. Verrà fornita gratuitamente una replica sostitutiva che rispetta il regolamento.

## 6.2. Dispositivi vietati

- NO FUMOGENI di alcun tipo
- NO GRANATE THUNDER O SIMILI (Eccessivamente rumorose)

## 6.3. Protezioni obbligatorie

- Occhiali balistici (ANSI Z87.1+ o equivalente) indossati sempre in campo
- Protezione dentale (consigliata)
- Guanti (consigliati)

# 7. COMPORTAMENTO E SANZIONI

## 7.1. Mancata dichiarazione del colpo (cheating)

Fase	Numero infrazione	Sanzione
Prima fase	1 <sup>a</sup> Infrazione	Avvertimento ufficiale alla squadra
Prima fase	2 <sup>a</sup> Infrazione	-1 punto in classifica
Prima fase	3 <sup>a</sup> e successive	-1 punto ciascuna
Eliminazione diretta	1 <sup>a</sup> e 2 <sup>a</sup> Infrazione	Avvertimento
Eliminazione diretta	3 <sup>a</sup> Infrazione	Sconfitta automatica del match

7.1.1. Le segnalazioni devono essere validate da almeno un arbitro.

## 7.2. Comportamento anti-sportivo

7.2.1. Sono vietati:

- Insulti, minacce, linguaggio offensivo
- Comportamenti pericolosi verso persone o attrezzature
- Manomissione delle aree di gioco
- Gioco violento o contatto fisico intenzionale

7.2.2. Sanzioni:

- 1<sup>a</sup> infrazione: cartellino giallo (avvertimento ufficiale al capitano)

- 2<sup>a</sup> infrazione: perdita di 2 punti (prima fase) o espulsione dal match (eliminazione)
- 3<sup>a</sup> infrazione: squalifica immediata della squadra dal torneo

### 7.3. Attrezzatura non sicura

7.3.1. È responsabilità di ogni giocatore mantenere la propria attrezzatura in condizioni di sicurezza.

7.3.2. Il campo si riserva il diritto di:

- Testare anche durante le partite la potenza delle repliche
- Vietare immediatamente l'uso di qualsiasi replica non a norma

7.3.3 Viene chiesto di riporre il materiale che non viene portato in game sui tavoli dell'ingresso in modo ordinato e cercando di lasciare spazio per tutti i giocatori del torneo.

---

## 8. ARBITRAGGIO E RECLAMI

8.1. Ogni partita sarà diretta da almeno un arbitro (fino a due per le fasi finali).

8.2. Le decisioni arbitrali sono insindacabili in fatto di colpi ricevuti e posizioni.

8.3. Solo il capitano può interpellare l'arbitro per chiarimenti.

---

## 9. PREMI E RICONOSCIMENTI

9.1. La squadra che al termine del torneo si troverà in prima posizione riceverà:

- Foto di squadra affissa nella "Hall Of Fame" del campo
- Articolo e post celebrativi sul sito ufficiale e sui social del campo, con:
  - Azioni migliori avvenute durante il torneo
  - Momenti più rilevanti di ogni partita
- Riconoscimento di superiorità strategica, sportiva e morale
- Gloria eterna

9.2. La squadra finalista (2° posto) riceverà menzione d'onore sui social.

---

## 10. DISPOSIZIONI FINALI

10.1. Partecipando al torneo, ogni giocatore accetta pienamente il presente regolamento.

10.2. L'organizzazione si riserva il diritto di modificare il regolamento per motivi di sicurezza o forza maggiore, dandone comunicazione ai capitani prima dell'inizio del torneo.

10.3. Per eventuali casi non contemplati, decide l'organizzazione in via definitiva.

