

LASERTAG



REGOLAMENTO **TECNICO** **LASER TAG**

Ed. 1 del 19.08.2016



INDICE ANALITICO

- **CAPITOLO 1 – PRAFAZIONE e DEFINIZIONI**

- **CAPITOLO 2 – PREPARAZIONE TECNICA ALL'EVENTO**
 - 2.1 – Controllo Sistema Lasertag
 - 2.2 – Versione del Firmware
 - 2.3 – Controllo IRGUN
 - 2.4 – Controllo Proiettori
 - 2.5 – Controllo caricatori
 - 2.6 – Controllo Body Armour
 - 2.7 – Controllo Sensori

- **CAPITOLO 3 – SPECIFICHE TECNICHE DEI RUOLI E DELLE ABILITA'**

- **CAPITOLO 4 – ATTREZZATURA DI GIOCO**

- **CAPITOLO 5 – CONFIGURAZIONE SOFTWARE**

- **CAPITOLO 6 – COMPORTAMENTO DEL GIOCATORE E SANZIONI**
 - 6.1 Comportamento nelle situazioni di problematiche tecniche
 - 6.2 Comportamento in caso di giocatore colpito
 - 6.3 Altri comportamenti da osservare

- **Allegati**
 - tabella IRGUN

 - Fascie o patches

CAPITOLO 1 – PRAFAZIONE E DEFINIZIONI

Questo documento è stato sviluppato al fine di dare un'ossatura tecnica a qualsiasi tipo di evento Lasertag.

Regolamento Tecnico Laser Tag

Il sistema utilizzato e a cui fa riferimento questo documento è il protocollo RedRay 200 giocatori.

Tutte le parole **EVIDENZIATE** indicano un termine “tecnico” che sarà riportato e spiegato nella lista delle definizioni in fondo al documento.

Siccome la disciplina è giovane e i sistemi in continua evoluzione, il regolamento può cambiare ed essere aggiornato in qualsiasi momento per permettergli di rimanere “al passo” con le innovazioni e per correggere eventuali problematiche.

DEFINIZIONI

ANPEQ: con ANPEQ si definisce il la scatola o simulacro che ospita l'elettronica del sistema Lasertag della IRGUN.

IRGUN: con IRGUN si intende la replica cablata con installato un sistema Lasertag, la maggior parte delle volte sulla IRGUN viene montato un APEQ che ospita l'elettronica e sulla IRGUN viene montato un PROIETTORE infrarossi e i vari pulsanti per il funzionamento del sistema da Lasertag.

Rientrano anche le pistole nella definizione di **IRGUN**

RESPONSABILE TECNICO: con responsabile tecnico si intende la figura che ogni squadra dovrebbe avere al suo interno e che si interfacerà con l'organizzazione per tutti i vari problemi di natura tecnica che possono sorgere durante gli eventi. Sarà inoltre responsabile della configurazione dei parametri sulle **IRGUN** del proprio team e sarà controllore per le **IRGUN** di team diversi dal suo.

EVENTO: Con evento si intende una qualsiasi manifestazione agonistica e non di Lasertag

PROIETTORE: è il sistema che si occupa dell'emissione del raggio IR

SISTEMA LASERTAG: indica il complesso di tutte le apparecchiature tra cui anpeq, irgun, multiarma, fick tracker, ecc.. e gli accessori tra cui granate, mine, claymore ecc.. in possesso di un singolo giocatore. L'insieme di questi apparecchi crea il “sistema Lasertag” del giocatore.

Regolamento Tecnico Laser Tag

- VIDIMARE:** indica l'operazione di controllo e l'apposizione di un eventuale sigillo o fascetta per indicare che il sistema è risultato positivo al controllo da parte dell'organizzazione. La vidimazione può bloccare meccanicamente anche la modifica\alterazione\rimozione dei **SISTEMI LASERTAG**.
- VERSIONE FIRMWARE:** indica la release del software che viene installato sugli anpeq o gli accessori del **SISTEMA LASERTAG**
- DIY:** letteralmente "fattelo da solo" è il kit venduto da RedRay completamente smontato.
- STELLE:** indica la potenza del proiettore vanno da 1 a 6 più è alto il numero più è lunga la gittata della **IRGUN**

CAPITOLO 2 - PREPARAZIONE TECNICA ALL'EVENTO

Siccome i tempi di configurazione possono dilungarsi, ogni squadra è tenuta a arrivare in campo con le configurazioni corrette, per velocizzare le operazioni di controllo ogni squadra è tenuta ad avere un “**RESPONSABILE TECNICO**”.

I settaggi generali degli **ANPEQ** e quelli delle **IRGUN** sono riportate all'interno del documento e in fondo allo stesso. In caso di dubbi su una particolare configurazione o settaggio il **RESPONSABILE TECNICO** della squadra partecipante può contattare l'organizzatore dell'**EVENTO** per chiedere delucidazioni.

Nel caso in cui la squadra organizzatrice volesse attuare delle variazioni sui parametri rispetto alle tabelle riportate in questo documento, è obbligatorio che invii alle squadre partecipanti la lista dei parametri almeno una settimana prima del' **EVENTO**.

2.1 - Controllo sistema Lasertag

Il collegamento tra la **IRGUN** e l'**ANPEQ** deve essere realizzato in modo da evitare lo scollegamento accidentale della replica dal sistema.

Lo staff organizzatore dell'**EVENTO** ha il diritto di controllare lo stato dell'arte del **SISTEMA LASERTAG** e di **VIDIMARE** lo stesso per evitarne la sostituzione da parte di un giocatore durante la gara.

La configurazione dell'**ANPEQ** una volta **VIDIMATA** dal personale addetto non potrà essere alterata in gioco per nessun motivo, salvo casi espressamente autorizzati dallo staff organizzatore. Potranno partecipare all'**EVENTO** solo i **SISTEMI LASERTAG VIDIMATI**. I giocatori che utilizzeranno **SISTEMI LASERTAG** non consentiti e/o non vidimati e/o alterati durante l' **EVENTO** saranno sanzionati secondo le modalità indicate dagli organizzatori.

2.2 - Versione del Firmware

Tutti i **SISTEMI LASERTAG** utilizzati negli **EVENTI** dovranno essere aggiornati all'ultima **VERSIONE DEL FIRMWARE**, salvo incompatibilità delle versioni utilizzate dalle

Regolamento Tecnico Laser Tag

squadre partecipanti.
È possibile fare riferimento agli organizzatori per conoscere la/le **VERSIONI FIRMWARE** consentita/e.

Il **SISTEMA LASERTAG** deve essere aggiornato alla versione firmware che non permetta di entrare in modalità configurazione con l'apposito tasto o successiva.

2.3 – Controllo IRGUN

Siccome è difficile replicare fedelmente tutte le variabili di tutte le armi con i vari accessori e configurazioni, per semplificare il più possibile il regolamento e le operazioni di controllo, si è scelto di utilizzare un sistema "standard" per misurare la lunghezza della canna e di conseguenza di assegnare il **PROIETTORE** corretto alla replica. Le eccezioni saranno indicate in seguito.

Le tabelle verranno suddivise in numero di **STELLE** del **PROIETTORE** e avranno un prerequisito per poterle usare. Le tabelle si trovano in fondo al documento.

Nota: Le tabelle possono variare con il tempo per potersi adeguare con le nuove repliche e a eventuali nuove modalità o regole.

2* da 0 fino a 299mm e tutte le pistole*(**nota1**)

3* da 300 mm fino a 440 mm.

4* da 441 mm a 999 mm

5* Vedi regola speciale SNIPER

(nota1) siccome sulle pistole viene montato un proiettore equivalente a un due stelle il danno di queste pistole viene impostato di fabbrica al valore della tabella 200 giocatori RedRay n°5 (50 danni)

Le **IRGUN** alla partenza dell'**EVENTO** dovranno avere il Gearbox attivo o controparte meccanica per i fucili a molla\gas funzionante, in caso contrario il giocatore dovrà utilizzare un'altra replica.

In caso di guasto durante l'**EVENTO** il giocatore dovrà comunicare tempestivamente l'accaduto agli organizzatori dell'**EVENTO** i quali ridurranno la vita del giocatore a 50 PT e abbasseranno la classe dell'arma a danno 1 nella tabella 200 giocatori RedRay (danno 26)

2.3.1- come si calcola la misura

La misura viene calcolata dall'otturatore alla fine del **PROIETTORE** della replica come mostrato nell'esempio.



2.3.2 Custom “il mondo è bello perché è vario”

Per qualsiasi dubbio sulla lunghezza e sulla bontà del custom realizzato per assegnarli la corretta classe di **STELLE** del **PROIETTORE**, se il giocatore ha dei dubbi può inviare all'organizzatore dell'evento la foto in cui ritrae la modifica effettuata con appoggiato sopra il metro come nell'immagine di misurazione della canna.

I numeri del metro per ovvie ragioni dovranno essere leggibili. Le foto possono essere spedite fino a una settimana prima dell'**EVENTO** a cui si vuole partecipare.



Ecco un ottimo esempio di un IRGUN custom che non verrà accettata...

2.3.3 – Eccezioni

IRGUN con la regola speciale SNIPER

Su alcuni fucili come l'sr25 se la canna rientra nel range del proiettore 4* possono decidere di "guadagnare" una stella per passare a 5* perdendo però l'automatismo della replica, possono scegliere uno dei due punti sotto riportati:

Pre-requisito richiesto: lunghezza della canna calcolata con il metodo descritto sopra da almeno 441mm e almeno una replica con danno 50 (n°5 tabella RedRay 200 giocatori, calcolato sulla base della tabella prima di applicare la regola SNIPER)

1. SEMI-AUTO con questa opzione l'**IRGUN** potrà montare il proiettore 5* e scegliere il sistema di fuoco semi auto. I danni da impostare in questa modalità sono 102. (valore 11 protocollo RedRay 200 giocatori) Il valore Ciclico viene aumentato a 200.
2. BOLT ACTION con questa opzione l'**IRGUN** potrà montare il proiettore 5* e scegliere il sistema di fuoco Bolt Action. I danni da impostare in questa modalità sono 200 (valore 9 protocollo RedRay 200 giocatori) Il valore Ciclico viene aumentato a 200.

3. IRGUN con la regola speciale SAW e/o LMG

Regolamento Tecnico Laser Tag

Tutte le **IRGUN** LMG/SAW godranno automaticamente del proiettore 4*.

IRGUN con la regola speciale .50

Tutte le **IRGUN** con questa regola godono automaticamente del danno 200 (valore 9 del protocollo RedRay) conservando l'automatismo dove previsto. Si ricorda che rientrano anche nella categoria delle **IRGUN** da SNIPER anche se non possiedono la regola speciale.

Inoltre godono anche del **PROIETTORE** con il numero di **STELLE** massimo (6)

IRGUN con la regola speciale PESANTE

Rientrano in questa categoria tutte le **IRGUN** con danno esplosivo riportate nella tabella.

3.4 – Controllo PROIETTORI

Gli organizzatori dell'**EVENTO** potranno controllare i **PROIETTORI** montati sulle repliche senza doverlo necessariamente comunicarlo alle squadre. Per controllo dei proiettori si intende la verifica tramite “grillo parlante” o altro. A tale proposito ogni **PROIETTORE** realizzato tramite il kit **DIY** dovrà prevedere i connettori standard RedRay.

La verifica potrà essere effettuata con controlli a campione anche durante e nel post gara, anche se il proiettore risulta essere già stato controllato in precedenza. Per tale motivo il connettore del proiettore deve essere posizionato in modo da rendere il test agevole allo staff.

Qualora il connettore fosse sostituito da saldatura e/o il connettore si trovi in una posizione che impedisca il controllo, l'organizzatore dell'evento si riserva il diritto di far partecipare il giocatore con riserva o di impedire l'utilizzo della replica.

Qualora il test dei proiettori non venga superato, le suddette repliche non saranno ammesse.

È a discrezione dell'organizzazione l'utilizzo o l'esclusione di proiettori a fascio largo o l'eventuale penalizzazione degli stessi. (punti vita \ danni)

2.5 Controllo Caricatori

Ogni giocatore potrà scegliere una delle due modalità all'inizio di ogni **EVENTO**:

1. Caricatori ATTIVI: in quantità illimitata e a piacere.
2. Caricatori SIMULATI: in quantità illimitata e a piacere, per ogni caricatore “virtuale” deve corrispondere una controparte “dummy” o simulacro. Ad esempio un giocatore con i caricatori simulati se ha 4 caricatori nel tattico avrà un totale di 5 caricatori “virtuali”(4 nel tattico e uno sul fucile ammesso che ci sia). Il “dummy” dovrà rispettare le stesse dimensioni del caricatore che calza nella replica e dovrà essere compatibile con il numero di proiettili richiesti dalla controparte reale. (es non posso usare come dummy i caricatori da 5 colpi e chiedere che il caricatore virtuale ne abbia 30)

In caso di ricarica simulata il tempo di ricarica sarà 6 SEC.
Invece per le LMG\SAW sarà di 20 SEC.

Regolamento Tecnico Laser Tag

Nota bene, i caricatori dovranno avere tutti pari capienza o verranno uniformati tutti alla capienza del più piccolo in possesso del giocatore.

Sarà compito dell'organizzatore prevedere una vidimazione per i caricatori che le squadre utilizzeranno in gara.

Non saranno consentiti caricatori diversi da quelli vidimati, i giocatori sorpresi con caricatori diversi da quelli vidimati verranno sanzionati secondo quanto previsto dagli organizzatori.

2.6 – Controllo Body Armour

Le protezioni balistiche consentite negli **EVENTI** possono essere divise in diverse tipologie in funzione della protezione che garantiscono a chi le indossa. Nel caso in cui il tattico non sia provvisto da costruzione originale di una o più tasche balistiche è consentito l'uso di un porta piastre da inserire sotto il tattico. Il materiale per simulare le piastre dovrà essere semirigido (non facilmente piegabile) e spesso almeno un centimetro, inoltre dovrà riempire completamente lo spazio a disposizione del porta piastra.

La protezione balistica verrà assegnata al giocatore solo se possiede la/le piastra/e da inserire negli appositi spazi del tattico. (stesso discorso per l'elmetto)

Le protezioni balistiche che saranno **VIDIMATE** dagli organizzatori del torneo non possono essere sostituite durante la gara a meno di non avvertire gli organizzatori della necessità del cambio protezione, alla quale seguirà una nuova **VIDIMAZIONE** per rendere ufficiale la modifica. Tutti i giocatori trovati ad indossare protezioni non previste o vidimate saranno puniti con le sanzioni previste dagli organizzatori dell' **EVENTO**.

Ecco la lista dei livelli di protezione:

- 0 kevlar: tutti i tattici che non hanno nessuna tasca per ospitare le piastre balistiche.
- 1 kevlar: tutti i tattici che hanno la tasca frontale adatta a ospitare una piastra balistica oppure il giocatore che indossa un elmetto.
- 2 kevlar: tutti i tattici che hanno la tasca frontale adatta a ospitare una piastra balistica e il giocatore indossa un elmetto.

Regolamento Tecnico Laser Tag

- 2 kevlar: tattico con tasca frontale e posteriore adatto a ospitare le piastre balistiche.
- 3 kevlar: tattico con tasca frontale e posteriore adatta a ospitare le piastre balistiche inoltre il giocatore indossa anche un elmetto.

2.7 – Controllo Sensori

I "sensori testa" devono essere posizionati sul capo del giocatore, non è consentito quindi posizionarli sulla buffetteria, sulla replica o in qualsiasi altro modo. I sensori possono essere tenuti sul capo con qualsiasi metodo (fasce, bandane, cappelli, elmetti, etc) purché non ne sia limitata la visuale.

Sono consentiti cappellini o bonnie hat la cui falda non sia più lunga di 4 cm (misurata a contatto con la testa). Lo staff organizzatore dell' **EVENTO** sarà tenuto a controllare il tipo di copricapo utilizzato potendone impedire l'utilizzo se lo ritenga opportuno.

Esempio di Falda di giusta lunghezza e posizione sensori adeguata



Regolamento Tecnico Laser Tag

I sensori devono essere posizionati in modo da non essere inclinati verso l'alto o verso il basso, devono essere in una posizione rigida e deve essere garantita la perpendicolarità degli stessi.

Esempio di cappellino indossato non in maniera adeguata o sensori non indossati non come da regolamento Tecnico



È consentito solamente l'uso di sensori standard venduti dal produttore o sensori custom certificati da un rivenditore autorizzato dal produttore.

Prima dell'inizio dell'**EVENTO** un membro dello staff organizzativo eseguirà tramite "numero 1" o con proiettore specifico il "test sensori" sia ai sensori utilizzati in gioco sia per gli eventuali sensori di riserva trasportati dal giocatore. Il "test sensori" viene considerato valido se ogni singolo ricevitore del filare passa il controllo.

Ogni giocatore è responsabile della propria attrezzatura, pertanto così come per le configurazioni software, anche l'accoppiamento dei sensori wireless deve essere effettuato prima della gara ed autonomamente dal giocatore o dal **RESPONSABILE TECNICO** della squadra del giocatore. Allo stesso modo sarà il giocatore a dover controllare il corretto funzionamento dei propri sensori a cavo o wireless.

Regolamento Tecnico Laser Tag

Inoltre si ricorda che se il connettore 4 poli del sensore testa se viene rimosso con l'anpeq o il multiarma in "Gioco", deve emettere un segnale sonoro di avvertimento, questo per garantire che durante l'**EVENTO** i sensori testa non siano staccati o spenti dal giocatore in maniera accidentale\fraudolenta.

Le modalità di posizionamento corretto sono le seguenti:

- Modalità **classica**, sensore frontale, sensore posteriore e un sensore per lato.

Figura A



Regolamento Tecnico Laser Tag

- Modalità **alternativa**, un sensore a 45° uno a 135° uno a 225° e uno a 315°

Figura B



Note: Se il giocatore possiede il sistema sensori wireless dovrà attivare la modalità SoftControl\HardControl a discrezione dell'organizzatori dell'**EVENTO**

Sempre nell'allegato "Posizione Sensori" seguiranno degli esempi del corretto posizionamento e alcuni suggerimenti per poterli fissare correttamente.

Viene inoltre data la possibilità di montare i sensori corpo aggiuntivi con le seguenti modalità:

Modalità 1: almeno un sensore frontale e fino a un massimo di due sensori frontali.

Questa modalità garantisce 1 kevalr addizionale al giocatore, i sensori corpo devono essere montati in un range che va dai 30 ai 45 cm misurati dal led del sensore frontale della modalità "**classica**".

Modalità 2: da uno fino a un massimo di 2 sensori frontali e un sensore fino a un massimo di 2 sensori per la parte posteriore.

Regolamento Tecnico Laser Tag

Questa modalità garantisce 2 punti kevlar addizionali al giocatore. Il secondo sensore deve essere montato come da Figura 1 parte retro

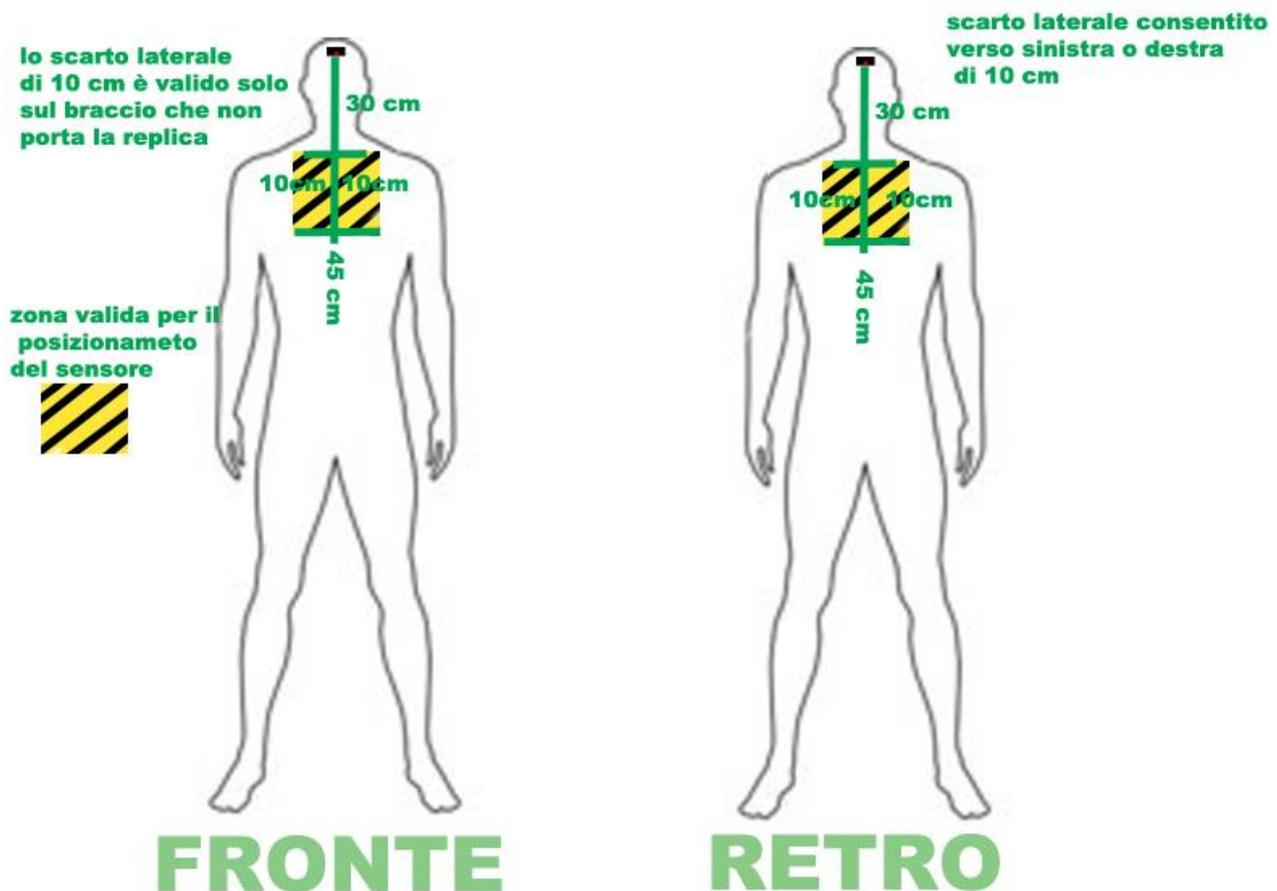
Modalità 3: due sensori frontali e due sensori nella parte posteriore.

Questa configurazione garantisce al giocatore 3 punti kevlar addizionali.

Per la parte frontale si può avere uno scarto laterale di 10cm verso il braccio che non impugna l'**IRGUN**. Per la parte posteriore lo scarto è di 10cm per lato.

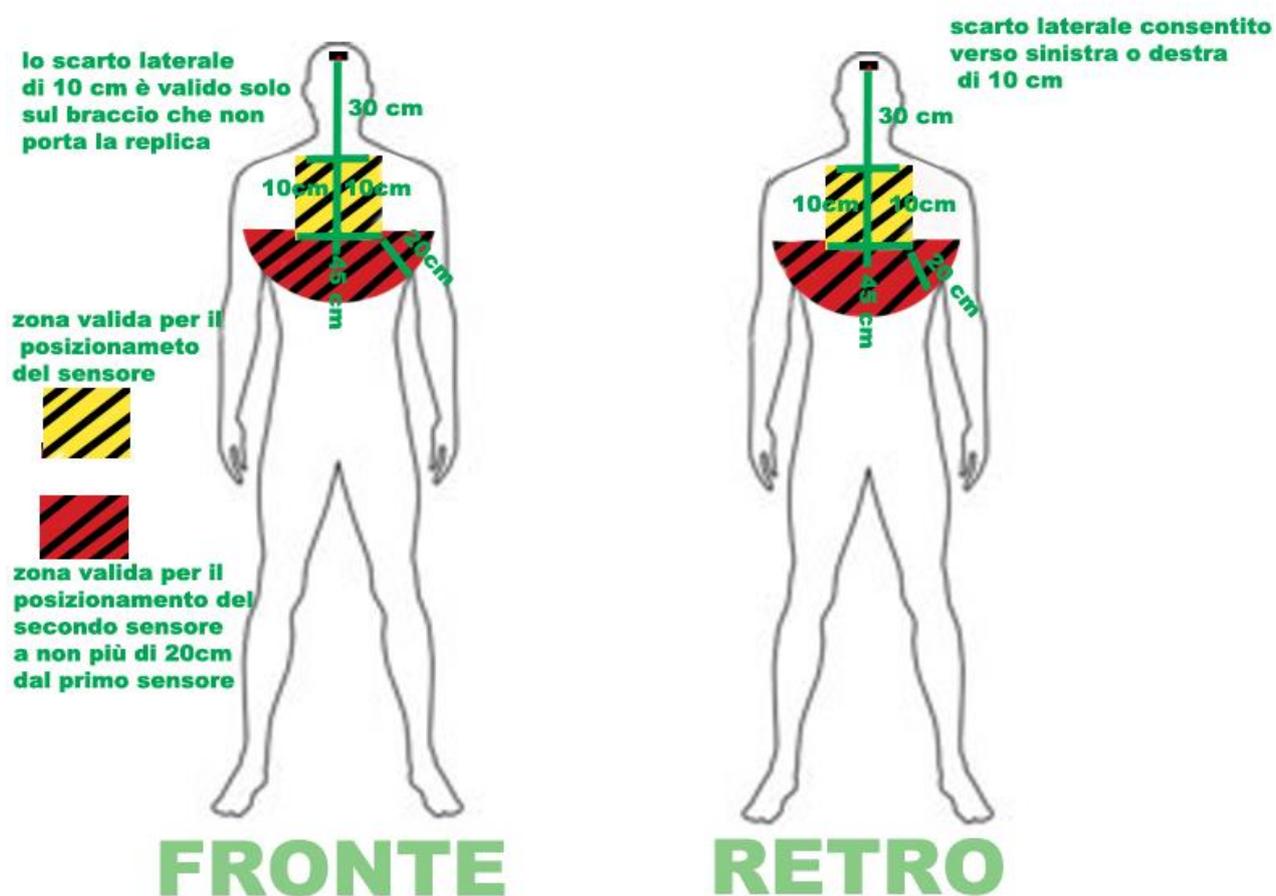
Nota nel caso si voglia posizionare il secondo sensore (frontalmente o nella zona posteriore) si deve rispettare la distanza di 20 cm dal primo sensore corpo posizionato. Vedi Figura 2

Figura 1



Regolamento Tecnico Laser Tag

Figura 2



Seguiranno foto dettagliate nell'allegato "Posizione Sensori".

Nota siccome pochissimi hanno i sensori corpo le distanze da adottare sul secondo sensore frontale\posteriore sono da considerarsi in beta, e possono variare.

È a discrezione degli organizzatori dell'**EVENTO** l'utilizzo dei sensori corpo.

CAPITOLO 3 – SPECIFICHE TECNICHE DEI RUOLI E DELLE ABILITA'

Sarà compito degli organizzatori stabilire e bilanciare il numero di elementi massimo e minimo consentito in ogni **EVENTO**, ma qualsiasi sia il numero di elementi previsto, vi sarà sempre un limite massimo di ruoli utilizzabili.

Di seguito l'elenco dei ruoli che possono essere scelti dal giocatore.

- **Identificazione del ruolo dello Sniper.**

Con ruolo di Sniper si intende il giocatore dotato di **IRGUN** con proiettore 5* o superiore e danni uguali o superiori a 102 punti vita.

- **Identificazione del ruolo del Granatiere**

Con ruolo di Granatiere si intende il giocatore dotato di **IRGUN** con proiettore 4* o meno e danni inferiori ai 102 punti vita. Il giocatore con il ruolo di Granatiere può portare un **IRGUN** addizionale con la regola speciale **PENSANTE**.

- **Identificazione del ruolo di Supporto**

Con il ruolo di supporto si intende il giocatore dotato di **IRGUN** con la regola SAW/LMG

- **Identificazione del ruolo del Fuciliere**

Con il ruolo di fuciliere si intende il giocatore dotato di un IRG con proiettore 4* o meno e danni **IRGUN** inferiore a 102 punti vita.

Identificazione delle abilità Medico e Geniere

Nel caso in cui l'**EVENTO** preveda l'utilizzo di abilità speciali quali Medico e Geniere, sarà necessario utilizzare delle apposite Patches / fascie per consentire allo Staff organizzatore o chi per loro, una facile identificazione all'interno delle squadre. (Vedi allegato Patches / fascie) Solo i giocatori che indossano queste patches / fascie potranno avere le **IRGUN** o accessori impostate all'abilità assegnatoli corrispondente alla patch / fascia . I giocatori sprovvisti di patch / fascia identificativa dovranno segnalarlo tempestivamente agli organizzatori per evitare di incorrere nelle sanzioni previste dagli organizzatori.

I giocatori che possiedono l'abilità di Medico avranno l'**IRGUN** o il simulacro abilitato a curare le ferite. Il numero di punti vita recuperabili da ogni giocatore sarà indicato dagli organizzatori dell'**EVENTO**. Saranno inoltre gli organizzatori a consentire o meno al giocatore con l'abilità di medico a curare se stesso.

I giocatori con l'abilità di medico potranno utilizzare qualunque tipologia di **IRGUN**, salvo diversa disposizione degli organizzatori. Unica limitazione il giocatore con l'abilità del medico non potrà avere anche l'abilità del geniere e vice versa.

Durante le operazioni di cura ferite sia la **IRGUN** del medico che quella del compagno che riceve le cure dovranno essere inutilizzabili

Il giocatore con l'abilità del geniere avranno l'**IRGUN** o simulacro abilitata a fornire caricatori aggiuntivi (nel caso della ricarica simulata) e\o a ricaricare i caricatori reali. Potranno inoltre attivare o disattivare mine, bombe (TK3)e altri eventuali dispositivi utilizzati.

Solo loro saranno quindi in grado di attivare o disattivare una mina tramite il proprio **SISTEMA LASERTAG** ed i danni inflitti dagli ordigni posizionati ed attivati da loro andranno sommati al totale dei loro punti personali.

Tutti i ruoli dei giocatori possono trasportare più di un **IRGUN**, sempre rimanendo nelle limitazioni dei ruoli stessi (vedi ad esempio granatiere), ovviamente se il giocatore possiede più di un **IRGUN** si da per scontato che abbia un sistema multiarma o simile per la gestione del **SISTEMA LASERTAG**.

CAPITOLO 4 – ATTREZZATURA DI GIOCO

4.1 - Accessori Lasertag

gli accessori Lasertag trasportati, quali granate, granate da 40mm, low, mine claymore o altro, dovranno essere dichiarati prima dell'inizio del gioco e registrati sulle "Schede di Registrazione e Controllo Attrezzature". Tutti gli accessori dovranno prevedere l'abilitazione per la modalità torneo.

Tutte le attrezzature possedute dal giocatore, al fine gioco del giocatore stesso dovranno correttamente andare in fine gioco anche 'esse.

CAPITOLO 5 – CONFIGURAZIONE SOFTWARE

5.1 - Configurazione generale della partita

Gli organizzatori dell'**EVENTO** in funzione delle missioni previste, saranno tenuti ad indicare le configurazioni di gioco richieste almeno una settimana prima dell'**EVENTO**.

Le configurazioni potranno cambiare anche durante lo svolgimento della gara per simulare particolari situazioni di gioco. Durante gli **EVENTI**, prima dell'infiltrazione, ed in seguito alla fase di controllo dell'attrezzatura, tutti i **SISTEMI LASERTAG** saranno abilitati alla modalità "TORNEO ON", in questo modo le configurazioni impostate dai giocatori (o chi per essi) saranno bloccate per l'intera durata della manifestazione.

Le configurazioni software devono essere impostate dai giocatori (o chi per essi) PRIMA dell'**EVENTO** ed in maniera AUTONOMA, gli organizzatori non sono tenuti alla clonazione dei **SISTEMI LASERTAG** dei giocatori e qualora le configurazioni saranno trovate differenti da quelle indicate per la manifestazione, in sede di

Regolamento Tecnico Laser Tag

controllo a campione, i giocatori saranno puniti con le sanzioni previste dagli organizzatori.

È ovviamente consentito alle squadre richiedere il supporto ai **RESPONSABILI TECNICI**. Tempi e luoghi per la configurazione saranno indicati dagli organizzatori e saranno insindacabili, onde evitare ritardi all'inizio dell'**EVENTO** con conseguente disagio per le altre squadre partecipanti.

Le configurazioni indicate in seguito sono state suggerite in base all'esperienza sul campo di gioco, le medesime sono da ritenersi indicative:

Fuoco Amico	ON	Punti Vita	100
Blocco Fattori	OFF	Cure Massime	100
Tasto Accensione	OFF	Kevlar	C*
Medico	ON	IR BOOST	ON
Se Stesso	ON	N° Respawn	21D*
Abilità Medico	A*	Auto Respawn	2 E*
Abilità Geniere	B*	Respawn Kit	OFF
Interrompi Ricarica	ON	Ritardo Iniziale	000
Sanguinamento	OFF	Ritardo Morte	000
Fatt Impenn.	OFF	Salva Dati	ON
Durata Sanguin.	0		

- A* vedi capitolo 3 Specifiche tecniche dei ruoli e delle abilità.
- B* vedi capitolo 3 Specifiche tecniche dei ruoli e delle abilità.
- C* vedi capitolo 2.6 Controllo Body Armour.
- D* a discrezione dell'organizzatore
- E* a discrezione dell'organizzatore

Nota per qualsiasi dubbio contattare l'organizzatrice dell'**EVENTO**.

5.2 – Assegnazione Codice identificato giocatore

Per poter gestire un **EVENTO**, al fine di ottenere i punteggi e le statistiche, sarà necessario assegnare un nome o un codice identificativo ed un colore squadra ad ogni giocatore. L'unico colore che non potrà essere utilizzato dalle squadre partecipanti è il bianco.

Qualora fosse indicato tale colore ad una squadra, questa è tenuta a informare

prontamente l'organizzazione dell'errore. Tale colore è infatti riservato alle squadre di contro interdizione e tale scelta è insindacabile.

CAPITOLO 6 – COMPORTAMENTO DEL GIOCATORE E SANZIONI

6.1 Comportamento nelle situazioni di problematiche tecniche

6.1.1 - Spegnimento Accidentale ANPEQ

Durante gli **EVENTI** il tasto di accensione sarà inutilizzabile configurando il parametro "TASTO ACCENSIONE" su OFF. Di conseguenza, se l'**ANPEQ** dovesse spegnersi accidentale il giocatore dovrà prontamente fare segnalazione ad un membro dello staff organizzatore affinché egli lo rimetta in gioco tramite numero1.

Qualora il supporto dello staff sia richiesto durante uno scontro, il giocatore sarà considerato eliminato e non potrà tornare in gioco fino al completamento dell'ingaggio.

Qualora il supporto dello staff sia richiesto prima di uno scontro o di un OBJ o durante la marcia, lo staff comunicherà alla squadra un punto ove sarà possibile rimettere in gara il giocatore tramite numero1.

In entrambe le situazioni precedentemente indicate lo staff segnerà su apposita scheda l'operazione di rimessa in gara del giocatore che verrà sanzionata come stabilito dallo staff organizzatore. Si suggerisce di prestare molta attenzione nelle operazioni di ricarica delle batterie e molta cura nell'**ANPEQ** quando si percorre della vegetazione fitta, magari apponendo del nastro isolate o altra protezione o Red Ray che impedisca l'accidentale spostamento della leva di accensione.

6.1.2 - Spegnimento ANPEQ per motivi tecnici

Qualora sia necessario spegnere l'**ANPEQ** per motivi tecnici quali sostituzione batterie, malfunzionamento ecc..., lo spegnimento dello stesso dovrà avvenire alla presenza di un membro dello staff organizzatore.

Lo spegnimento dell'**ANPEQ** senza supervisione di un membro dello staff organizzatore sarà conteggiato e sanzionato essendo per quest'ultimo impossibile comprovare se l'**ANPEQ** sia stato spento volontariamente o meno dal giocatore.

Regolamento Tecnico Laser Tag

6.1.3 - Sensori non funzionanti (non ricevono i colpi)

Durante gli scontri i giocatori potranno richiedere in qualsiasi momento un "test sensori" se ritengono che uno degli avversari possa avere sensori non funzionanti.

Un membro dello staff organizzatore o un membro della contro interdizione in sua vece effettueranno, tramite numero1, il test sensori. Durante questo procedimento la tappa sarà sospesa e il gioco messo in pausa.

Nel caso in cui i sensori testati risultino perfettamente funzionanti la squadra che ha chiesto il test verrà penalizzata secondo le modalità descritte dagli organizzatori.

In caso contrario il giocatore che ha i sensori danneggiati verrà sanzionato secondo le modalità indicate dagli organizzatori dell'**EVENTO**. I giocatori possono in qualsiasi momento e senza intralciare l'attività di gioco controllarsi tramite nano numero uno o simulacro e eventualmente richiedere l'assistenza a un arbitro per farsi controllare e\o per la sostituzione dei sensori non funzionanti(ovviamente se in possesso del giocatore con i sensori danneggiati).

Nota: per quanto riguarda l'utilizzo dei sensori wireless, dovranno essere accesi ad inizio dell'**EVENTO** e spenti solo alla fine dello stesso.

In caso di pioggia è consentito al giocatore ripararsi con un poncho/kway o altro, prestando sempre attenzione a riposizionare i sensori SOPRA la protezione antipioggia. Nel caso il giocatore indossi i sensori corpo e non riesca a riposizionarli sopra la protezione antipioggia può richiedere l'intervento di un membro dello staff organizzatore che rettifichi il bonus dei punti kevlar.

Ogni uso scorretto o improprio dei sensori sarà penalizzato secondo quanto riportato dagli organizzatori dell' **EVENTO**.

6.2 Comportamento in caso di giocatore colpito

In caso di giocatore eliminato, dovrà attenersi alla seguente procedura; alzare le mani in modo da segnalare il proprio stato di "Fine Gioco", indossare il giubbotto catarifrangente, sfilarsi la corona dei sensori dalla testa se possibile e posizionarsi in modo da non interferire con il gioco in corso. E seguire le indicazioni dell'organizzazione per la gestione dei giocatori in fine gioco.

Verrà sanzionato il comportamento scorretto del giocatore nel caso intralci il gioco o non segnali in maniera appropriata il proprio stato di "Fine Gioco", senza l'apposta segnalazione con il giubbotto catarifrangente.

6.3 Altri comportamenti da osservare

6.3.1 - Scarico dei punteggi e statistiche

A fine manifestazione tutti i partecipanti dovranno scaricare le proprie statistiche sulla numero uno adibita a tale scopo.

Lo staff organizzatore si riserva il diritto di eseguire tale operazione anche durante lo svolgimento della manifestazione per ottenere dei punteggi parziali della gara.

6.3.2 - Sanzioni e punteggi negativi

Sarà compito degli organizzatori dell'**EVENTO** indicare le sanzioni e i punteggi negativi applicati in caso di comportamenti scorretti.

Regolamento Tecnico Laser Tag

ALLEGATI:

Tabella IRGUN

PROIETTORE 2*					
Prerequisito richiesto: Lunghezza della canna da 0 a 299 mm o tutte le pistole					
IRGUN	Regole speciali	Selettore	Ciclico	Danni	Danni in Modalità 200 giocatori
HK MP5	\	AUTO	37	26	1
UZI	\	AUTO	41	26	1
HK MP7	\	AUTO	35	26	1
HK G3 SAS	\	AUTO	50	50	5
P90	\	AUTO	36	30	2
SIG 552	\	AUTO	38	34	3
AKS74U	\	AUTO	41	50	5
HK G36	\	AUTO	40	34	3
HK 416	\	AUTO	38	34	3
LR 300	\	AUTO	35	34	3
M4A1	\	AUTO	38	34	3
SCAR L	\	AUTO	41	34	3
XM 177 733	\	AUTO	38	34	3
HK G33	\	AUTO	41	34	3
MASADA 5.56	\	AUTO	38	34	3
MASADA 7,62	\	AUTO	50	50	5
Pistola	\	AUTO		50	5

Regolamento Tecnico Laser Tag

PROIETTORE 3*					
Prerequisito richiesto: Lunghezza della canna da 300 a 440 mm					
IRGUN	Regole speciali	Selettore	Ciclico	Danni	Danni in Modalità 200 giocatori
P90	\	AUTO	36	30	2
AK 47	\	AUTO	50	50	5
AK 103	\	AUTO	50	50	5
AK BETA SPETZASS	\	AUTO	50	50	5
FAMAS G2	\	AUTO	34	34	3
FN2000	\	AUTO	37	34	3
HK G41	\	AUTO	41	34	3
HK G51	\	AUTO	50	50	5
HK 416	\	AUTO	38	34	3
L85A	\	AUTO	41	34	3
LR 300	\	AUTO	35	34	3
M4A1	\	AUTO	38	34	3
SCAR L	\	AUTO	41	34	3
STEYR AUG	\	AUTO	41	34	3
TAVOR	\	AUTO	38	34	3
AK 74M	\	AUTO	37	34	3
DSA SA58	\	AUTO	41	50	5
FN FAL	\	AUTO	41	50	5

Regolamento Tecnico Laser Tag

HK G3	\	AUTO	50	50	5
HK G33	\	AUTO	41	34	3
SCAR H	\	AUTO	50	50	5
SR25	\	AUTO	41	50	5
PROIETTORE 3*					
Prerequisito richiesto: Lunghezza della canna da 300 a 440 mm					
HK 417	\	AUTO	50	50	5
MASADA 5.56	\	AUTO	38	34	3
MASADA 7,62	\	AUTO	50	50	5
SR47	\	AUTO	50	50	5

Regolamento Tecnico Laser Tag

PROIETTORE 4*					
Prerequisito richiesto: Lunghezza della canna da 441 a 999 mm					
IRGUN	Regole speciali	Selettore	Ciclico	Danni	Danni in Modalità 200 giocatori
FAMAS F1	\	AUTO	34	34	3
FAMAS G2	\	AUTO	34	34	3
HK G36	\	AUTO	40	34	3
HK G41	\	AUTO	41	34	3
HK G51	\	AUTO	50	50	5
L85A	\	AUTO	41	34	3
SCAR L	\	AUTO	41	34	3
STEYR AUG	\	AUTO	41	34	3
XM 177 733	\	AUTO	38	34	3
TAVOR	\	AUTO	38	34	3
FN FAL	SNIPER	AUTO	41	50	5
HK G3	SNIPER	AUTO	50	50	5
M14	SNIPER	AUTO	41	50	5
M16	\	AUTO	38	34	3
SCAR H	\	AUTO	50	50	5
SR25	SNIPER	AUTO	41	50	5
FN MINIMI	LMG	AUTO	32	34	3
M60	LMG	AUTO	50	50	5
RPK	LMG	AUTO	50	50	5
DRAGUNOV	SNIPER	SEMI AUT.	200	50	5

Regolamento Tecnico Laser Tag

FAL DSA SA58	SNIPER	SEMI AUT.	200	50	5
PROIETTORE 4*					
Prerequisito richiesto: Lunghezza della canna da 441 a 999 mm					
L96	SNIPER solo boltaction	BOLT	200	200	9
M24	SNIPER solo boltaction	BOLT	200	200	9
MAUSER SP 66	SNIPER solo boltaction	BOLT	200	200	9
VSR	SNIPER solo boltaction	BOLT	200	200	9
AR 50	.50	BOLT	200	200	9
BARRET	.50	SEMI AUT	200	200	9
HK 417	SNIPER	AUTO	50	50	5
MASADA 5.56	\	AUTO	38	34	3
MASADA 7,62	SNIPER	AUTO	50	50	5
SR 47	\	AUTO	50	50	5

Regolamento Tecnico Laser Tag

IRGUN PESANTI					
IRGUN	Regole speciali	Selettore	Ciclico	Danni	Danni in Modalità 200 giocatori
Granata da 40 mm	pesante				
Lanciamissili	pesante				
LAW	pesante				
Designatore laser	pesante				

Accessori					
IRGUN	Regole speciali	Selettore	Ciclico	Danni	Danni in Modalità 200 giocatori
Granata	accessori				
Coltello	accessori				
Claymore	accessori				

IRGUN con regola speciale SNIPER

Le seguenti IRGUN possono montare il proiettore 5* la canna deve essere almeno da 441 mm e il danno della replica ameno 50(prima di applicare la regola SNIPER)

Regolamento Tecnico Laser Tag

vedi regola SNIPER per maggiori informazioni					
IRGUN	Regole speciali	Selettore	Ciclico	Danni	Danni in Modalità 200 giocatori
FN FAL	SNIPER	SEMI AUT./BOLT	200	102/200	11/9
HK G3	SNIPER	SEMI AUT./BOLT	200	102/200	11/9
M14	SNIPER	SEMI AUT./BOLT	200	102/200	11/9
SR25	SNIPER	SEMI AUT./BOLT	200	102/200	11/9
DRAGUNOV	SNIPER	SEMI AUT./BOLT	200	102/200	11/9
FAL DSA SA58	SNIPER	SEMI AUT./BOLT	200	102/200	11/9
L96	SNIPER solo boltaction	BOLT	200	200	9
M24	SNIPER solo boltaction	BOLT	200	200	9
MAUSER SP 66	SNIPER solo boltaction	BOLT	200	200	9
VSR	SNIPER solo boltaction	BOLT	200	200	9
AR 50	.50	BOLT	200	200	9
BARRET	.50	SEMI AUT	200	200	9
HK 417	SNIPER	SEMI AUT./BOLT	200	102/200	11/9
MASADA 7,62	SNIPER	SEMI AUT./BOLT	200	102/200	11/9

Patches / fascie per Medico e Geniere

