



— 1° Memorial Marco Piras —

Caccia allo standardo

REGOLAMENTO GIOCO



ISCRIVITI SUBITO SU
WWW.ALIENTU.NET



1. Scopo del gioco

Le squadre partecipanti hanno un determinato lasso di tempo in cui devono competere per mantenere il controllo del proprio guidone e per catturare i guidoni avversari.

2. Componenti del gioco

2.1. NUMERO DI PARTECIPANTI

- ▶ Ogni squadra deve essere composta da:
 - Minimo 6 giocatori
 - Massimo 12 giocatori

2.2. COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

- ▶ Ogni squadra deve essere composta da partecipanti appartenenti a quattro fasce d'età, definite in questo modo:
 - Fascia a – bambini: 8-11 anni
 - Fascia b – ragazzi: 11-17 anni
 - Fascia c – giovani/adulti: 17-39 anni
 - Fascia d – senior: 39+ anni
- ▶ Ogni squadra deve includere almeno tre fasce d'età diverse, ciascuna rappresentata da minimo due giocatori.

3. Preparazione del campo

3.1. MATERIALI PERSONALI

Ogni giocatore riceve dall'organizzazione:

- ▶ 1 scalpo per ogni giocatore (striscia di stoffa lunga circa 60 cm, larga 5 cm, da appendere alla cintura sul retro).
- ▶ Una dotazione iniziale di 3 vite a inizio gioco.

3.2. MATERIALI PER SQUADRA

Ogni squadra riceve dall'organizzazione:

- ▶ 1 guidone di squadra
- ▶ 1 alpenstok per issare lo standardo
- ▶ 1 nastro della lunghezza di 100 mt circa per la delimitazione della propria base
- ▶ Un numero x di picchetti per l'organizzazione del perimetro
- ▶ Scorte di scalpi di riserva: 1 scalpo aggiuntivo per ogni giocatore della squadra

3.3 DELIMITAZIONE DELLA BASE E POSIZIONAMENTO DELLO STANDARDO

Ogni squadra base sarà allestita in base alle seguenti regole:

- ▶ L'area scelta deve trovarsi all'interno delle aree segnalate nella mappa del gioco in dotazione ad ogni squadra.
- ▶ L'area del perimetro sarà stabilita dall'organizzazione
- ▶ Il nastro perimetrale deve essere posato a terra, o comunque non deve costituire un ostacolo fisico che costituisca un pericolo evidente.
- ▶ Il perimetro non deve essere necessariamente regolare: sono ammessi contorni irregolari.
- ▶ È possibile sfruttare ostacoli naturali (tronchi, cespugli, massi, piccoli argini) come elementi difensivi.
- ▶ Non è consentito posizionare la base in luoghi eccessivamente pericolosi o difficilmente accessibili, come: dirupi, scarpate, aree con rischio di caduta, zone fitte di rovi, aree con pendenze estreme.
- ▶ La base può essere scelta in modo da risultare difficile da individuare, ma:
 - il nastro perimetrale non può essere nascosto,
 - lo standardo deve essere sempre visibile.

- ▶ Lo standardo non deve necessariamente essere posizionato al centro esatto della base, ma deve essere:
 - raggiungibile da ogni lato,
 - pronto a essere sottratto senza ostacoli artificiali.

4. Come si gioca

4.1. CONQUISTA DELLA BASE

- ▶ Ad inizio gioco, ogni squadra dovrà conquistare una delle basi predisposte dall'organizzazione posizionando per prima il proprio standardo nel punto stabilito
- ▶ Ogni squadra avrà al tra i 15 e i 29 minuti di tempo per trovare la propria base e definire la propria strategia

4.2. DIFESA DELLA BASE

- ▶ Ogni squadra può avere massimo 2 difensori all'interno del proprio perimetro.
- ▶ I difensori hanno il potere di neutralizzare gli attaccanti con un semplice tocco.
- ▶ Quando un attaccante viene toccato da un difensore: perde il proprio scalpo; deve ritornare alla propria base per recuperarne uno nuovo.
- ▶ Il potere del tocco è valido solo finché lo standardo della squadra si trova al centro del perimetro, integro e non toccato dagli avversari.
- ▶ Nel momento in cui lo standardo viene preso da un attaccante: i difensori perdono immediatamente il potere del tocco; diventano normali giocatori; devono difendersi e agire tramite combattimento a scalpo.

4.3. ATTACCO DELLA BASE

- ▶ Gli attaccanti possono entrare liberamente nel perimetro di una base nemica in qualsiasi momento.

- ▶ Solo i giocatori con lo scalpo possono entrare nel perimetro.
- ▶ Per catturare lo stendardo è sufficiente toccarlo con la mano, senza essere neutralizzati dai difensori.
- ▶ Quando lo stendardo viene preso:
 - i difensori vengono frizzati per 20 secondi entro i quali non possono essere scalpati da nessuno,
 - durante questi 20 secondi non possono muoversi né intervenire,
 - allo scadere dei 20 secondi tornano come normali giocatori e possono tentare di recuperare il proprio guidone.

4.4. TRASPORTO E RICONQUISTA DEL GUIDONE

- ▶ Chiunque trasporti un guidone può essere intercettato da qualsiasi avversario tramite semplice tocco.
- ▶ Il tocco obbliga i due giocatori a risolvere lo scontro a scalpo (1 contro 1).
- ▶ Il vincitore del combattimento: diventa (o rimane) il portatore del guidone; ottiene 20 secondi di “protezione”: durante questo tempo nessuno può inseguirlo né sfidarlo.
- ▶ Chiunque assista allo scontro dovrà concedere al vincitore dello scontro i 20 secondi di protezione
- ▶ Lo stendardo può essere passato tra compagni di squadra durante la corsa, anche con lancio.
- ▶ Se lo stendardo cade a terra: può essere raccolto da chiunque; il primo che lo tocca diventa il nuovo portatore.

4.5. REGOLE SULLO SCALPO

- ▶ In territorio neutro lo scalpo può essere preso in qualunque momento e senza preamboli, a meno che non ci sia un guidone in palio e quindi l'ingaggio deve essere 1 contro 1.
- ▶ È consentito usare entrambe le mani per sottrarre lo scalpo all'avversario.
- ▶ In caso di scambio simultaneo di scalpi vince il primo che è riuscito a sottrarre lo scalpo dell'altro.

- ▶ Quando un giocatore perde lo scalpo deve consegnare 1 vita all'avversario.
- ▶ Se un avversario non ha più vite: deve consegnare il proprio scalpo, e recarsi alla base per recuperarne uno nuovo.
- ▶ Un giocatore senza scalpo non può partecipare al gioco e deve rientrare alla propria base per recuperarlo.

4.6. PROVE PER RECUPERARE VITE

Durante il gioco, le squadre hanno la possibilità di recuperare vite attraverso specifiche prove messe a disposizione dall'organizzazione.

Le regole sono le seguenti:

- ▶ Ogni squadra può accedere alle prove per il recupero delle vite per un massimo di 3 volte durante l'intera partita.
- ▶ Ogni prova consente di ottenere fino a un massimo di 5 vite.
- ▶ Le modalità della prova (tipo di attività, durata, criteri di riuscita) sono definite dall'organizzazione e comunicate all'inizio del gioco o al momento dell'attivazione.
- ▶ Le prove si svolgono in aree dedicate e sotto supervisione dello staff.
- ▶ Durante lo svolgimento della prova, i partecipanti coinvolti non possono essere attaccati né attaccare altre squadre.
- ▶ Le vite ottenute vengono assegnate alla squadra al termine della prova e possono essere distribuite liberamente tra i giocatori.

5. Arbitraggio e fair play

Gli arbitri hanno il compito di garantire il rispetto delle regole e la sicurezza dei partecipanti. Hanno la facoltà di:

- ▶ Interrompere immediatamente gli scontri in caso di pericolo, scorrettezza o confusione non regolamentare.
- ▶ Assegnare penalità temporali a singoli giocatori (es. sospensione temporali secondo gravità).

- ▶ Certificare le infrazioni delle regole durante il gioco.
- ▶ Attribuire punti di penalità alla squadra responsabile.
- ▶ Stabilire la modalità di risoluzione delle controversie tra giocatori o tra squadre.
- ▶ Le decisioni degli arbitri sono insindacabili.

6. Fine della partita

Al termine del tempo di gioco stabilito, un segnale acustico indicherà la fine della partita.
Dal momento del segnale:

- ▶ Non è più possibile catturare guidoni.
- ▶ Non è più possibile ingaggiare nuovi combattimenti.
- ▶ Gli scontri in corso vengono immediatamente interrotti.
- ▶ I guidoni e gli scalpi verranno presentati all'organizzazione.
- ▶ Si procede quindi alla fase di conteggio dei punti.

7. Sistema di punteggio

Il punteggio di ogni squadra viene calcolato secondo i seguenti criteri:

- ▶ Guidoni
 - +30 punti per ogni guidone nemico presente nella propria base.
 - -50 punti se il proprio guidone non è nella propria base (rubato o non recuperato).
 - + 10 punti per ogni guidone nemico che non si è riusciti a portare nella propria base
- ▶ Scalpi e vite
 - +5 punti per ogni scalpo nemico in possesso della squadra.
 - - 5 punti per ogni scalpo in mano del nemico
 - +1 punto per ogni vita conquistata nei combattimenti



Se hai dubbi o richieste di chiarimento,
invia un'email a **staff@alientu.net**