



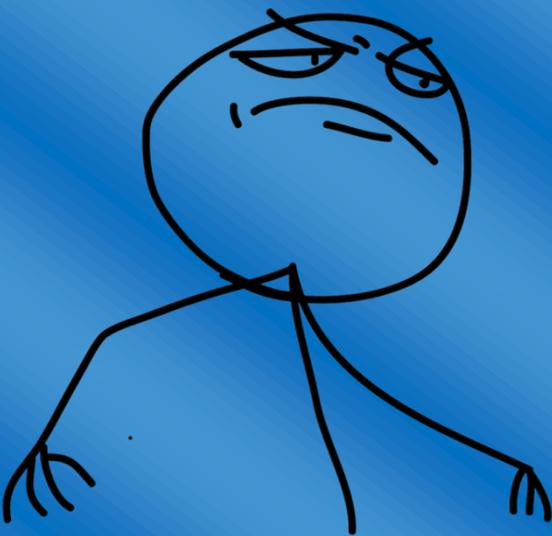
CIPL 2015

FOR DUMMIES

Centro Italia Paintball League

Istruzioni per un uso corretto e politically correct.
Leggere prima dell'iscrizione*.

*Attenzione, il CIPL può provocare dipendenza. Non somministrare con alcool o droghe.



PAINTBALL **ITALIA**
MAGAZINE





CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE

ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione_Gennaio_15

1. Prontuario con informazioni base, spesso ovvie ma comunque di pubblica utilità. Da prendere seriamente ma con ironia. Attenzione il **CIPL** provoca dipendenza a chi lo pratica. Chi si astiene o lo snobba è invece colpito da crisi di malumore. Il **CIPL** è il campionato 3 man del Centro Italia, ci dispiace per tutte le altre Regioni. Abbiate pazienza.



1. **Breve introduzione**
2. **Meno breve introduzione** *Da saltare se vi ha annoiato il punto 1*
3. **Filosofia del CIPL**
4. **Podio 2014**
5. **Classifica 2014**
6. **Partner 2014**
7. **Regolamento 2015**
8. **Dove & Quando**
9. **Tariffe 2015**
10. **Drop&Draw**
11. **Ringraziamenti**

2. Questo prontuario raccoglie le informazioni principali per usufruire del vostro **CIPL** in maniera corretta, che soddisfi le vostre esigenze, che vi appaghi del tempo dedicato e dei denari investiti. Il **CIPL** non è la soluzione ai vostri problemi col paintball e non dategli la colpa se non giocandolo avete comunque crisi di isteria, malumore e vertigini. Il **CIPL 2015** viene somministrato in 6 dosi diluite nell'arco dell'anno ma state tranquilli, basterà assumerne solo 4 perché vi metta in lista per il podio. In caso di sovradosaggio non sono stati riscontrati effetti collaterali nelle cavie di laboratorio, solo una leggera ilarità e un sobrio entusiasmo. Scherzi a parte, con questa guida vogliamo racchiudere le informazioni per chi vorrà giocare il **CIPL 2015**. Il regolamento 2015 ha tra le sue novità e correzioni, l'introduzione della categoria Under 21 con una subclassifica dedicata. I team Under 21 giocheranno normalmente con tutti gli altri partecipanti ma usufruiranno di due classifiche, quella generale e quella dedicata appunto ai team formati esclusivamente da giocatori con non più di 21 anni compiuti. Altra novità (anche se essendo al secondo anno il termine novità non è appropriato) è lo svolgimento del campionato disputato su 6 eventi distribuiti tra Emilia Romagna, Toscana, Umbria e Lazio ma ai fini della classifica assoluta solo i 4 migliori punteggi saranno conteggiati. Una bella opportunità per chi vuole evitare le tappe più lontane o invece vuole tentare un risultato migliore scartando la performance negativa. Per quanto riguarda il profilo, rimane costante l'impegno del **CIPL** di favorire costi di iscrizione bassi rinunciando a quello che si ritiene superfluo e che poco ha a che fare con lo sport. Abbiamo quindi dirottato le risorse per mettere in campo sempre 4 arbitri arrivando a 6 e poi 7 negli ultimi 3 eventi dove sono scesi in campo 20 team. Numeri da capogiro e forse ci hanno dato alla testa ma solo il tempo di prendere fiato e riorganizzarci per questo nuovo impegno.



CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE

ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione _Gennaio_15

3. Filosofia del CIPL.

E' nato prima l'uovo o la gallina? Bella domanda! assilla da migliaia di anni l'umanità, ma noi giochiamo a paintball e troviamo con quello la risposta a ogni problema o almeno alla maggior parte. Ad una domanda però so dare una risposta certa: Nasce prima un Evento dove si iscrivono i team o sono i team a volersi confrontare e nasce quindi un Evento? Sono dell'opinione che la richiesta generi l'offerta e così è stato per il **CIPL** quando 10 presidenti/amici di ASD del centro Italia (l'elenco completo lo trovate nella pagina ringraziamenti) si sono ritrovate per buttare giù delle idee. La situazione del Centro Italia offriva la possibilità di partecipare a un evento già confezionato, ma, senza entrare nei dettagli, ci siamo guardati attraverso gli schermi dei nostri computer e pacatamente eccitati come il Dottor Frankenstein di Mel Brooks abbiamo gridato "*Si può fare!*". Ma si può fare cosa? semplice! giocare a paintball con 4 arbitri in campo, coppe per il podio e tutto con 50 euro a team, senza ulteriori spese. Farneticavamo? Il foglio di calcolo era stato hackerato? niente di tutto ciò, abbiamo fatto due colonne, in una le spese e nell'altra gli incassi. Il risultato doveva essere pari a zero. Perché zero? perché noi presidenti di ASD ritenevamo giusto darci da fare per creare il nostro campionato, lo ritenevamo eticamente compatibile con lo statuto delle nostre associazioni e sinceramente la passione è tale che anche un piccolo rimborso ci sembrava superfluo. Riuscire a far giocare tutti i nostri giocatori senza fare selezioni motivate da esigenze economiche, era già concreto guadagno. Diciamoci poi la verità, organizzare un evento è semplice quando hai già una dozzina di team scalpitanti, il giocatore di paintball è felice quando gioca e questo a noi tutti riesce bene. Certo da parte del sottoscritto c'è stato uno sforzo e un impegno superiore ad altri, ma se ho dedicato volentieri (e ancora lo faccio) risorse ed energie è stato per la partecipazione attiva e quasi incondizionata delle ASD fondatrici, che mi hanno stimolato e che solo alla loro fiducia devo, anzi, dovete il successo del **CIPL**. Mi hanno definito paladino, profeta, cialtrone, opportunista, massone e master chef... tutto vero! io rilancio con ambidestro, poliglotta, monozigote e riporto tre.

Cosa vuol dire? che ci sarà sempre chi scredita un progetto quando non è il suo o quando non alimenta gli interessi di qualcuno in particolare.

Ludovico Artz

Coordinatore CIPL

Adesso passiamo alla parte seria di questa guida, buona lettura.





CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE
ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione_Gennaio_15

4. Podio 2014

Primo posto **HALLUCINATE** ASD Paintball Grosseto, GROSSETO



Capitano Giovanni Romano, Massimo Romano, Simone Centioni, Gianluca Pieri, Maurizio Zazzeri, Ivan beccattini, Mirco Giorgini, Andrea Natalini

Secondo posto **VOODOO CHILD** ASD Magione Paintball, PERUGIA



Capitano Pietro Sabato, Matteo La Montagna, Bernardo Sabato

Special guest: Raffaele Izzo

Terzo posto **BALLISTIC 2.0** ASD Livorno Paintball, LIVORNO



Capitano Ludovico Artz, Juri Morelli, William Crisafulli

Special guest: Enrico Levorato

Podio prima tappa: 1° Black Wolf Arezzo, 2° Paintdolls Roma, 3° Black Mamba Roma

Podio seconda tappa: 1° Hallucinate Grosseto, 2° Voodoo Child Perugia, 3° Ballistic 2.0 Livorno

Podio terza tappa: 1° South Connection 2 Napoli, 2° Hallucinate Grosseto, 3° South Conn. 1 Napoli

Podio quarta tappa: 1° Hallucinate Grosseto, 2° Voodoo Child Perugia, 3° Bad Sheep 2 Latina

Podio quinta tappa: 1° APK Milano, 2° Hallucinate Grosseto, 3° Brain Trip Torino



CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE

ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione_Gennaio_15

5. Classifica 2014

Classifica	Totale	1° evento	2° evento	3° evento	4° evento	5° evento
1 Hallucinate GR	390		100	95	100	95
2 Voodoo Child PG	273	45	91	42	95	21
3 Ballistic 2.0 LI	267	18	82	32	74	79
4 Ballistic Kid LI	265	55	73	79	58	53
5 Black Mamba RO	261	82		58	63	58
6 PaintDolls RO	238	91		84	16	47
7 FoBos Alpha BO	218	73	45	68	32	
8 Fast Purple FI	189		36	63	79	11
9 Black Wolf AR	186	100	55	5	26	
10 Black Wolf PG	176	64	64	47		1
11 South Connection 2	147			100	47	
12 Cavalieri Scaligeri	138			1	53	84
13 Angry Sheep MS	127		1	26	68	32
14 Grifoni PG	120	36	9	37	21	26
15 APK	100					100
16 Gladiatori Kids RO	94	1	18		1	74
17 South Connection 1	89			89		
18 Bad Sheep 2	89				89	
19 Brain Trip	89					89
20 Wild Impact	84				84	
21 69^ Centuria	74			74		
22 Survivor	68					68
23 Hallucinate Kid	63					63
24 Gladiatori RO	60	9	27	11		13
25 La Fortezza	53			53		
26 Raptors	47				5	42
27 Wild Dogs	42				42	
28 Presidents	37				37	
29 Fobos Omega BO	27	27				
30 Bad Sheep	27			16	11	
31 Extreme School	21			21		
32 Shaka Bras	16					16
33 APK Mariachi	5					5





CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE

ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione_Gennaio_15

6. Partner 2014

Non è facile definire come si evolverà un progetto specie in un ambiente senza una storia alle spalle come lo è il paintball italiano. Fiducia, audacia, curiosità, incoscienza, amicizia... forse una di queste caratteristiche ha avuto la meglio e il **CIPL** è diventato una vetrina itinerante per chi nelle sue possibilità ha voluto esserci.



Magic Paintball è stata l'azienda più attiva in assoluto. Ha fornito le prime paintball messe a disposizione dall'organizzazione per quei team che volevano trovarle sul campo e successivamente ha partecipato agli ultimi e più numerosi eventi fornendo supporto tecnico e logistico oltre che ad arricchire della loro simpatia la crew del **CIPL**. Con il marchio Devil ha rinnovato il mercato delle paintball e dell'abbigliamento tecnico senza mai abbandonare i prodotti GI per i quali è superfluo spendere parole di elogio.

I marchi trattati: Gi Sportz (Dealer Ufficiale), devil Paintball, Anthrax, V Force, Safer, Dye, Tippman, Valken, Planet Eclipse, Drastic, Oshee, Saver One (Defibrillatori), Coltri Compressori.

www.magicpaintball.com



My Own Paintball Series, per gli amici MOPS, nasce per ironia ma prende concretamente vita per eliminare la minaccia zombi sempre più concreta. Ha funzionato? Mettiamola così... vedete zombi a giro? Eclissata la minaccia dei non morti, il MOPS si è dedicato a offrire supporto economico (unico sponsor pagante) ma soprattutto logistico, gestendo i calendari di gara e fornendo materiale software e hardware per una gestione professionale di ogni singolo evento.



Paintball Italia Magazine la prima rivista italiana interamente dedicata al mondo delle palline di gelatina non poteva restare in disparte e ha dedicato ampio spazio al **CIPL**. Ogni evento ha usufruito sia del supporto mediatico della rivista on line sia del prestigioso spazio sulla rivista cartacea.

www.paintballitaliamagazine.it



Pro-Shar the Company with balls! e di palle possiamo dire ne ha davvero tante!. Presenza di fiducia nel circuito MOPS, Pro-Shar si rende sempre disponibile nel fornire i suoi prodotti durante gli eventi. Le paintball Skirmish, Premium e Tournament hanno colorato i campi di tutti gli eventi **CIPL**.

www.pro-shar.it



Assistenza Planet Eclipse, perché se io valgo, il mio marcatore vale ancora di più! Grazie a Giorgio Merlani, tecnico ufficiale per la Planet Eclipse, sotto la tenda griffata PE i marcatori hanno subito un trattamento di bellezza che oltre a farli risplendere li ha resi ancor più performanti.



CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE

ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione _Gennaio_15



By Your Side, un progetto giovane e ambizioso, come il suo ideatore. By Your Side punta a offrire servizi a favore del giocatore e del suo team. Come il **CIPL** anche **BYS** nasce dall'esigenze dei giocatori. Interviste, comunicazione, visibilità dalla vostra parte!



Slide the Paintball Drink... per giocare a paintball non servono le ali, si vola certo ma è l'atterraggio e la scivolata la parte fondamentale per arrivare coperti e al sicuro. Slide non vi farà volare va bene, ma vi darà energia e prontezza di riflessi.



Steccolecco, semplicemente buono, fresco e genuino che altro aggiungere?

www.steccolecco.com





CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE

ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione_Gennaio_15

7. Regolamento

Il CIPL 2015 si svolgerà in 6 tappe distribuite tra Emilia Romagna, Toscana e Lazio. Ai fini della classifica si conteranno i 4 migliori piazzamenti.

Il format di gioco è 3Man race to 2, 6 minuti di gioco, 2 minuti di pausa tra i match, 1 Time out per team. Dai quarti di finale si gioca in modalità race to 3 in 8 minuti di gioco. Si gioca con 4 team in parallelo che si alternano in campo dopo una pausa di 30" o 120" in assenza del team parallelo. Il time out è lo si può richiedere sia dal pulsante posto allo Starter (con alcuni apparati di gara), sia dal pulsante posto nella Pit. ATTENZIONE a 10 secondi dalla partenza, la funzione Time out verrà automaticamente disabilitata. Per la chiamata "Towel" si deve utilizzare esclusivamente il pulsante in PIT che automaticamente fermerà il tempo ed assegnerà il punto all'avversario.

Un Game è composto da round, la vittoria avviene al raggiungimento di 2 round vinti (3 nelle fasi finali) o al termine del tempo di gioco vincerà chi ha totalizzato più vittorie. In caso di pareggio, extra time di 5 minuti. Con un ulteriore pareggio, si giocherà un match 1vs1, in caso di pareggio infine si deciderà la sorte col lancio della moneta.

Il tabellone dei punteggi sarà visibile nei pressi del campo di gioco.

Il punteggio indicherà il numero di partite vinte e di quelle perse. Ad esempio 3/2 significa che il team ha disputato 5 round vincendo 3 e aggiudicandosi la vittoria del game. Un punteggio di 0/2 significa che il team ha disputato 2 round perdendo e uscendo sconfitto dal game, l'avversario di contro avrà totalizzato 2/0.

A fine gara il capitano del team deve recarsi alla consolle punteggi nella Pit arbitri e firmare il referto di gara entro 5 minuti, passati i quali non sarà possibile opporsi a quanto registrato. Solo i capitani possono interfacciarsi con il capo arbitro (Head Ref) durante le pause di gioco. A nessun altro è permesso l'accesso nella Pit arbitri. Gli arbitri chiameranno i comandi in inglese e a loro discrezione durante le pause di gioco potranno dare delucidazioni.

7.1 ROSTER.

Ogni team è formato da massimo 6 giocatori. Il roster deve essere comunicato al momento dell'iscrizione compilando l'apposito form di registrazione sul sito www.paintball-league.it (Step 2). Tutti i giocatori devono essere in possesso di tesseramento sportivo della propria Asd/Ente e di un regolare certificato medico che attesti la buona salute. Tali documenti, in copia, devono essere allegati al momento della iscrizione al campionato, pena l'esclusione dalla gara in essere. E' possibile inserire giocatori nel corso del campionato se il roster non ha ancora raggiunto il numero massimo di iscritti. Nel caso in cui una società presenti due o più team, è permessa la rotazione dei giocatori tra i team a condizione che venga aggiornato il roster entro le ore 12:00 del giorno precedente comunicandolo a entrambe le mail in calce. E' concesso l'inserimento di un "ospite" ad ogni singolo evento. L'ospite non può prendere parte a più di 2 eventi con lo stesso team. L'ospite non può provenire da un team precedentemente iscritto al CIPL senza una autorizzazione scritta da parte del Presidente della società sportiva.

7.1.1 I team Under 21 partecipano al CIPL usufruendo di una seconda classifica di categoria e di agevolazioni economiche. Tutti i team U21 saranno inseriti sia nella classifica generale che in quella dedicata, a fine campionato si premierà il podio assoluto. Possono partecipare in un team U21 tutti i giocatori che nell'anno corrente abbiano al massimo 21 anni, regolarmente tesserati e facenti parte della stessa ASD. Roster da massimo 5 giocatori. Per i team che si abbonano a minimo 4 tappe è concesso l'inserimento di un solo "ospite" fuori quota dell'età massima di 24 anni. L'ospite non può prendere parte a più di 2 eventi con lo stesso team. Le società che iscrivono due o più team al campionato, possono liberamente ruotare i giocatori nel team U21 quei giocatori che rispettano i requisiti di età. Giocatori della stessa società ma fuori età massima NON sono considerati come ospiti. Team U21 che partecipano a singoli eventi devono avere tutti gli atleti entro i requisiti di età.

Il personale in Pit può variare ad ogni evento con la limitazione di massimo 2 persone a partita presenti in Pit. Il personale di assistenza in Pit non deve indossare la stessa maglia di gioco del team.



CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE

ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione_Gennaio_15

Sono consentiti marcatori elettronici o meccanici, calibro 0.50 o 0.68. Modalità di funzionamento per i marcatori elettronici, Millennium Rules (10.4 bps) semiauto o ramp on. Alimentazione solo con aria compressa ed utilizzo di bombole di alta pressione in corso di validità. Lo staff CIPL o FISP potrà verificare l'idoneità del materiale utilizzato e non autorizzarne l'uso se ritenuto pericoloso o non adeguatamente revisionato.

Velocità massima della paintball 299 fps misurati al vivo di volata con il cronie degli arbitri in campo.

7.2 CAMPO DI GIOCO.

Il campo di gioco può avere una superficie in erba naturale o tappeto sintetico. La superficie di gioco deve essere pianeggiante e priva di asperità che possano essere causa di inciampo. I gonfiabili della serie Millennium 2011-2015 devono essere fissati a terra o dotati di zavorre ad acqua che ne impediscano la movimentazione involontaria. Il campo di gioco misura 40x25 metri e le reti con rispettivi pali o parti di essi, devono distare dal bordo campo almeno 1 metro.

I campi di gioco devono rispettare le norme tecniche di sicurezza della Federazione Italiana Sport Paintball. La rete perimetrale di altezza non inferiore ai 5 metri deve essere di tipo e condizione tale da arrestare una paintball sparata da dentro a fuori il campo a distanza ravvicinata. Lacerazioni e tagli devono essere riparati con fascette o altri prodotti adatti a garantirne la tenuta. Le Pit e l'area arbitri devono essere isolate dall'ambiente esterno con l'uso di pannelli, reti o recinzioni. Le aree per cronografare il marcatore devono essere delimitate da rete che impedisca l'uscita delle paintball in ogni direzione. Opportuna cartellonistica deve essere posizionata all'ingresso dei campi, delle pit, delle aree cronie e delle aree giocatori. Spettatori e personale non impegnato nelle gare non deve poter accedere liberamente alle Pit e all'area giocatori.

7.3 CALENDARIO E CLASSIFICHE.

Calendario gare e modalità di suddivisione dei gironi, saranno comunicati almeno 3 giorni prima di ogni singola tappa. I gironi faranno riferimento alla classifica provvisoria contando la somma dei punteggi di tutti gli eventi disputati.

Le squadre saranno inserite con una sequenza a S, ecco un esempio:

Girone 1 di 3: 1,6,7,12

Girone 2 di 3: 2,5,8,11

Girone 3 di 3: 3,4,9,10

In situazioni di parità si seguirà l'ordine alfabetico del nominativo privo di articolo del team.

La classifica del singolo evento adotterà i punteggi come da tabella di figura 1.

I primi 4 classificati sono definiti dall'esito delle finali, dal 5° all'8° piazzamento se disputati i quarti di finale si considera in ordine:

Differenza round vinti/persi nella fase finale. Maggior numero di round vinti nella fase finale. Maggior numero di Game vinti in tutto il torneo. Differenza round vinti/persi in tutto il torneo. Scontro diretto. Dall'ottavo piazzamento in poi o dal 5° in assenza di quarti di finale si considera ai fini del piazzamento in ordine:

Numero di Game vinti. Differenza tra round vinti/persi. Numero round vinti. Scontro diretto.

POS.	TEAM	PUNTEGGIO																						
1	Team 1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	11	Team 11	0	9	17	23	29	33	38	41	44	47	
2	Team 2	89	90	91	92	92	93	93	94	94	94	95	12	Team 12		0	8	15	21	27	31	35	39	42
3	Team 3	78	80	82	83	85	86	87	88	88	89	89	13	Team 13			0	8	14	20	25	29	33	37
4	Team 4	67	70	73	75	77	79	80	81	82	83	84	14	Team 14				0	7	13	19	24	28	32
5	Team 5	56	60	64	67	69	71	73	75	76	78	79	15	Team 15					0	7	13	18	22	26
6	Team 6	44	50	55	58	62	64	67	69	71	72	74	16	Team 16						0	6	12	17	21
7	Team 7	33	40	45	50	54	57	60	63	65	67	68	17	Team 17							0	6	11	16
8	Team 8	22	30	36	42	46	50	53	56	59	61	63	18	Team 18								0	6	11
9	Team 9	11	20	27	33	38	43	47	50	53	56	58	19	Team 19									0	5
10	Team 10	0	10	18	25	31	36	40	44	47	50	53	20	Team 20										0

La classifica assoluta terrà conto dei 4 migliori punteggi disputati o di quelli comunque ottenuti negli eventi se non si è raggiunta la quota dei 4 tornei. In caso di parità si confrontano gli scontri diretti, poi il punteggio del 5° e 6° evento se disputati (un team che ha partecipato a più tappe ha quindi ulteriori chance di vittoria),



CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE

ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione _Gennaio_15

a seguire si valuterà il maggior numero di Game vinti, la differenza tra Game vinti e persi, il maggior numero di round vinti, la differenza tra round vinti e persi.

7.4 PAINTBALL.

I team partecipanti possono utilizzare liberamente le proprie paintball a condizione che siano accompagnate da scheda attestante la totale biodegradabilità. Personale CIPL, FISP o della struttura ospitante potrà rifiutare l'utilizzo di determinate tipologia di paintball se ritenute inquinanti o se il residuo restante non si può rimuovere dai gonfiabili con facilità e/o macchia i gonfiabili in maniera indelebile. Paintball non adeguatamente conservate e che possono recare danno o eccessivo dolore ai giocatori colpiti potranno essere non autorizzate. Si consiglia la preventiva comunicazione e quindi autorizzazione della tipologia di paintball che si è intenzionati a utilizzare.

7.5 VARIE.

Per ogni Pit sarà disponibile una fill station con 2 uscite. La Fill Station si aziona nel seguente modo: Inserire il connettore sulla bombola d'aria assicurandosi poi che la ghiera sia bloccata. Ruotare verso il basso la leva del rubinetto con movimento lento e progressivo, al termine della ricarica rilasciare il rubinetto che ritornerà in chiusura e sganciare il connettore di ricarica. ATTENZIONE verrà erogata aria compressa a 200BAR / 3000PSI. Accertarsi che la bombola sia compatibile e in corso di validità.

ATTENZIONE solo il cronie in uso agli arbitri è valido come riferimento ufficiale, i cronie presenti nell'area cronie sono da ritenersi strumenti indicativi di massima. Attendibili con uno scartamento che verrà definito ad ogni evento.

In ogni Pit quando possibile sarà presente uno schermo LCD con tempi e punteggi della gara in corso. Non è possibile occupare la Pit libera se non è il vostro turno di gioco. Si prega di rispettare la raccolta differenziata indicata nei cestini.

Tutti gli eventi CIPL sono BYOP (Bring your own paintball) quindi si è liberi di portare le paintball con le quali si giocherà. Tutte le paintball utilizzate devono essere accompagnate da scheda tecnica indicante la non pericolosità e totale biodegradabilità del prodotto. Il personale CIPL e/o FISP può negare l'utilizzo di prodotti ritenuti non conformi o coerenti con la scheda tecnica fornita.

7.5.1 Tutti i giocatori e gli accompagnatori che accedono nelle Pit devono rispettare le norme di sicurezza basilari dettate dal regolamento tecnico FISP ed EPBF oltre che dal buon senso. Chi non rispetta le regole di sicurezza (ad esempio barrel sock non inserito fuori dal campo gioco) verrà richiamato dal personale CIPL e/o FISP fino nei casi più gravi l'esser allontanato dal campo di gioco. Atteggiamenti violenti, irrispettosi, denigratori e offensivi nei confronti di giocatori, arbitri e staff saranno giudicati da una commissione disciplinare formata da 2 rappresentanti del CIPL, 2 capitani dei team partecipanti iscritti ad almeno 4 tappe e a capo della commissione il presidente FISP. Tale commissione verrà eletta se nell'arco del campionato insorgeranno motivi tali da dover prendere provvedimenti disciplinari. La commissione potrà decurtare punti dalla classifica generale, fino ad un massimo di 30 e nei casi di maggior gravità, espellere il giocatore dal campionato in corso.

7.5.2 Gli arbitri durante lo svolgimento delle partite non sono tenuti a dare spiegazione del loro operato. Possono a fine partita dare delucidazioni in merito a scelte o penalità dichiarate. Le principali istruzioni saranno date in inglese. Solo il capitano può richiedere un consulto col capo arbitro e l'arbitro che ha chiamato una penalità ritenuta dal giocatore contestabile.

Gli arbitri come i giocatori, sono in campo a giocare la loro partita al meglio delle loro capacità. Nello stesso modo in cui sbagliano i giocatori, sbagliano anche gli arbitri, tanto più che giocano ininterrottamente dalla mattina alla sera.



CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE

ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione_Gennaio_15



Il presente regolamento è in costante aggiornamento, controllate sul sito ufficiale paintball-league.it la disponibilità di aggiornamenti più recenti ▶▶



◀◀ Per tutto quanto non specificato si applica il regolamento **EPBF** più recente.

8. Dove & Quando

Il **CIPL** 2015 allarga i suoi orizzonti inglobando l'Emilia Romagna. Le prime 4 tappe si svolgeranno con un numero di team inferiore alternando Emilia Romagna e Lazio/Umbria concentrando le ultime due tappe in Toscana dove puntiamo di replicare l'adesione della scorsa edizione con 20 team partecipanti. Cerchiamo in questo modo di poter favorire più team possibili che nel corso della passata stagione hanno espresso la volontà di partecipare al **CIPL** e contestualmente snellire l'organizzazione.

- 🇮🇹 01 Marzo, presso ASD San Pietro in Casale BOLOGNA
- 🇮🇹 19 Aprile, presso ASD La Fortezza ROMA
- 🇮🇹 24 Maggio, BOLOGNA*
- 🇮🇹 12 Luglio, presso ASD Magione PERUGIA
- 🇮🇹 04 Ottobre, presso ASD Arezzo, AREZZO
- 🇮🇹 01/08 Novembre, presso ASD Livorno*

**Località da definirsi*





CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE

ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione _Gennaio_15

9. Tariffe 2015



FISP (Federazione Italiana Sport Paintball, www.federazionepaintball.it) si farà carico di gestire le quote di iscrizione rilasciando regolare ricevuta. Le iscrizioni avverranno esclusivamente tramite il form on line sul sito www.paintball-league.it a partire dal 23 Gennaio.

Quest'anno le ASD costituenti hanno deciso di incentivare la partecipazione dei giovani, vero futuro per il paintball italiano. Si è quindi inserito la categoria Under 21 che disputerà normalmente le gare ma usufruirà di una doppia classifica, quella generale comune a tutti e quelle dedicata ai soli team **U21**.

Alla fine del campionato premieremo le 3 squadre **U21** che hanno guadagnato il podio. Vi rimandiamo al regolamento 2015 disponibile dal 23 Gennaio per le definizioni di team **U21** e altro.

Tariffe:

Iscrizione a 4,5 o 6 tappe: € 45,00 a tappa (€ 180, € 225 o € 270)

Iscrizione a 4,5 o 6 tappe **U21**: € 40,00 a tappa (€ 160, € 200 o € 240)*

Iscrizione a singola tappa: € 60,00

Iscrizione a singola tappa **U21**: € 50,00

Paintball BYOP, No ID Card.

*l'iscrizione avverrà a tariffa piena, al termine dell'ultima tappa, verificata la regolarità dei requisiti sarà effettuato il rimborso riconoscendo lo sconto accordato.

I pagamenti devono essere effettuati almeno una settimana prima dell'evento o del primo evento se si effettua un pagamento collettivo. Si accettano solo bonifici bancari intestati a:

Federazione Italiana Sport Paintball presso Unipol Banca filiale 119 Grosseto.

IBAN: IT 40 J 03127 14301 000000002037



Da quest'anno è possibile pagare tramite PayPal all'account:
pagamenti@federazionepaintball.it

Nel bonifico comunicare il nome della ASD (se effettuato da conto privato), nome del team e il numero di tappe. Non inviare bonifici senza aver prima compilato il modulo STEP1. Il giorno dell'evento portarsi copia del bonifico effettuato.

Per eventi non disputati ai quali il team aveva dato preavviso con almeno 5gg lavorativi di anticipo alla data dell'evento, la quota di iscrizione viene restituita integralmente, pravviso con minore anticipo saranno valutati dal Direttivo FISP se rimborsabili o meno.

Per eventi interrotti per cause di forza maggiore (temporali, black out, calamità) verrà valutato dallo staff CIPL e FISP le modalità di rimborso o di recupero dei match non disputati.



CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE

ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione_Gennaio_15

10. Drop & Draw

Sempre vicini ai giocatori, vogliamo rendervi anche partecipi nell'organizzazione degli eventi. Adesso potete disegnare voi stessi il campo di gioco dove giocare il **CIPL**, in maniera semplice e alla portata di tutti.

Basta scaricare il file in .doc disponibile alla pagina **HOME** del sito www.paintball-league.it e con pochi e semplici gesti diventerete parte attiva della Paintball League.

Inizia col fare "copia e incolla" su uno dei bunker disponibili dal menù di sinistra, attenzione, è indicato il numero massimo di bunker disponibili per ogni differente tipologia. Afferra il bunker duplicato e posizionalo nella griglia aiutandoti anche con le frecce della tastiera, ricorda di non occupare il perimetro oltre la linea rossa tratteggiata. Fai solo una metà campo, dopo duplicherai tutto. Non avere limiti, rispetta la simmetria rispetto all'asse mediano corto e inizia a divertirti.

Alcuni consigli, se concentri i gonfiabili alti a centro campo, avrai un layout generalmente più veloce e aggressivo, viceversa favorirai le linee e un gioco difensivo. Puoi avere una o due snake side e la emme gigante non deve necessariamente stare a centro campo.

Una volta realizzata una metà campo, selezioni tutti i bunker eccetto quelli centrali (tieni premuto tasto Ctrl e clicca sulla figura) e con la funzione "Raggruppa" crei un unico blocco. A questo punto seleziona "Ruota" e dal menù seleziona "Capovolgi orizzontalmente" e aggiusta il posizionamento centrandolo nella metà opposta.

Ecco fatto, il tuo campo è pronto, non resta che salvarlo in un formato qualsiasi e inviarlo a segreteria@paintball-league.it perché possa essere selezionato e utilizzato in una delle tappe CIPL. Il nostro staff svilupperà il campo in 3D e il tuo nominativo entrerà nell'Olimpo del CIPL!

Non è finita, a fine campionato tra tutti coloro che avranno inviato una soluzione progettuale, estrarremo a sorte un vincitore che verrà premiato con una maschera VForce Grill*.

**La maschera viene data in omaggio con l'acquisto di un braccialetto CIPL del valore di € 2,50.*

Istruzioni per un campo 40x25mt -22-30 bunker-
Copia e incolla i profili dei bunker disponendoli all'interno della griglia ad eccezione della fascia perimetrale esterna alla linea tratteggiata. Aiutati con le frecce della tastiera per un posizionamento preciso Il campo deve essere simmetrico sull'asse mediano corto. Puoi anche fare solo un lato e poi dopo aver selezionato tutti i bunker fai "raggruppa", "copia incolla" poi "ruota" selezionando "capovolgi orizzontalmente". Fatto?
Non avere limiti, esci dagli schemi!



CENTRO ITALIA PAINTBALL LEAGUE

ISTRUZIONI PER UN USO CORRETTO E POLITICALLY CORRECT

Revisione _Gennaio_15

11. RINGRAZIAMENTI

Ringraziamo i 33 team che hanno partecipato al CIPL, chi per una sola tappa chi per tutte. Ringraziamo chi ne ha parlato male fin dall'inizio e ancora continua perché la coerenza è una qualità fondamentale e apprezzata. Grazie ai partner, speriamo di avervi reso parte della famiglia. Infine tutti in piedi per ringraziare le 10 associazioni che hanno reso reale quello che per molti è un semplice slogan privo di sostanza, la PROMOZIONE. Ci hanno creduto, lo hanno voluto, sono scesi in campo loro stessi (parlo dei presidenti che nemmeno hanno mai avuto a disposizione un campo da Speedball) e hanno giocato, vinto o perso non importa! Perché quando crei dal nulla un campionato e tiri fuori 12 team alla loro prima esperienza, la classifica non ha più valore. Quando bambini di 14 anni arrivano alla base e premono il Buzz, capisci che hai fatto la cosa giusta. Ognuno ha avuto i suoi progetti, i suoi problemi e le sue storie personali ma tutti hanno mantenuto fede all'impegno preso onorandolo al massimo delle proprie capacità. Come coordinatore ringrazio personalmente i rappresentanti di: Paintballs Arezzo, Planet Paintball, Paintball La Fortezza, Paintball Versilia, Paintball Firenze, Paintball Umbria, Paintball Club Bologna, Paintball Grosseto, Magione Paintball e infine me stesso con Paintball Toscana.

Separatamente ricordo e ringrazio a nome di tutti i partecipanti, le ASD ospitanti a iniziare da Magione Paintball che ha avuto l'arduo compito di essere la prima, Paintball Versilia, in quello che è stato l'evento col maggior numero di spettatori esterni, la Fortezza, brace e gelati come se non ci fosse un domani, Paintball Grosseto con Coca Cola gratis e un Giovanni iperattivo e super efficiente e poi alla fine nuovamente grazie a me che ho ospitato l'ultima tappa.

Gianluca, Francesco, Enea, Manolo, Fabio, Alessandro, Raffaele & Raffaele, Michele, Matteo (penso di avervi messo nel corretto ordine anagrafico) a voi tutti dedico un abbraccio. Ce la abbiamo fatta!



Il presente manuale è stato realizzato da Artz Ludovico, segreteria@paintball-league.it. Ne è vietato l'utilizzo, la divulgazione anche parziale e tutto quanto non espressamente autorizzato che ne violi la proprietà intellettuale.

I loghi utilizzati sono proprietà dei rispettivi proprietari.