



COMPAGNIA S.T.A.R.K.

REGOLAMENTO 1° Torneo S.T.A.R.K.

1. Torneo con Classifica generale e punteggio
2. Svolgimento a tappe, con cadenza prestabilita (es.1 giocata al mese). Possibilità di organizzazione singola tappa in più club.
3. Nella giocata DEVONO essere presenti elementi scenografici ed una buona organizzazione del gioco (evitare totalmente giocate semplici quali rubabandiera)
4. La durata minima della tappa deve essere superiore ai 120 minuti di gioco
5. Sarà presente una storia principale che si svilupperà per tutta la durata del torneo. Ogni club organizzatore dovrà proseguire la storia dal punto in cui è stata lasciata dalla precedente organizzazione.
6. Il torneo utilizzerà il regolamento base della compagnia S.T.A.R.K.. Gli organizzatori delle tappe potranno eventualmente aggiungere regole che dovranno però rispettare il regolamento generale.
7. Ogni club partecipante dovrà accettare ed applicare il regolamento base S.T.A.R.K.
8. Considerando la natura del torneo è assolutamente sconsigliata la condotta SOFT dei difensori degli eventuali obiettivi. Si potrà sindacare sulla numerosità dei difensori ma non sulla loro condotta. Attaccanti e difensori devono dare il meglio di se in campo. I DIFENSORI DEVONO ESSERE EQUI CON OGNI CLUB.
9. Gli organizzatori delle tappe non possono chiedere contribute finanziari, fatta eccezione per la presenza dell'ambulanza in campo.
10. Minimo setup per ogni tappa, con minimo setup ci si riferisce alla tonalità della mimetica, ogni giocatore della stessa squadra dovrà avere la stessa mimetica.
11. Verrà effettuato il test armi OBBLIGATORIO a tutti ad inizio game. se qualche replica supererà la soglia massima consentita verrà eseguita una controprova con il misuratore dello stesso club. Nel caso in cui la replica risulti over in uno dei misuratori verrà requisita per l'intera durata del gioco e dovrà essere sostituita. Nel caso in cui la replica risulti over in entrambi le misurazioni l'intera squadra sarà allontanata dal gioco e non potrà partecipare alla tappa.
12. Il torneo deve essere visto come una "destinazione", una meta. I club partecipanti dovranno selezionare attentamente ed aver cura degli operatori che manderanno alle tappe.