



ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA "NAVY SEAL"

REGOLAMENTO DI GIOCO

L'iscrizione al Club ammonta a 50,00€ l'anno, valida dal 01 Gennaio fino al 31 Dicembre. Il rinnovo va pagato entro e non oltre il 31 Gennaio. La quota di iscrizione comprende l'assicurazione.

I primi 3 mesi, a partire dalla data di iscrizione, sono da considerarsi "periodo di prova" ed è compito dei membri del consiglio direttivo valutare il nuovo socio e decidere se esso potrà o meno rimanere nel Club. In caso negativo e con comprovate motivazioni, il consiglio direttivo dovrà restituire la quota di iscrizione escluse le spese assicurative o di iscrizione ad altre associazioni/federazioni sportive.

I soci hanno diritto di voto trascorsi 12 mesi dalla data di iscrizione e comunque con non meno di 30 giornate di presenza.

Regole di gioco

1.1 E' fondamentale l'onestà del giocatore nel dichiararsi colpito. L'eventuale disonestà da parte di un elemento sarà oggetto di richiamo e nel caso di recidività, di provvedimenti disciplinari da parte del consiglio direttivo del Club.

1.2 I componenti dei gruppi potranno, durante i giochi, usufruire di una o più ASG senza limitazione di pallini e caricatori, salvo accordi preliminari diversi.

1.3 I giocatori hanno l'obbligo tassativo dell'uso degli occhiali o della maschera di sicurezza per garantire la protezione degli occhi e del viso. Qualora ad un giocatore cadesse la maschera durante il gioco, l'avversario non dovrà mai volutamente colpirlo, ma informarlo della sua presenza invitandolo a rimetterla nella corretta posizione.

Un giocatore che si toglie la maschera è automaticamente espulso dal gioco.

Se si hanno problemi di appannamento o diventa necessario pulire le lenti lo si fa allontanandosi dall'area di gioco quanto più è possibile.

Non è possibile togliersi le protezioni se prima non si è concluso il gioco.

1.4. All'inizio di ogni attività ludica si deciderà la delimitazione del campo di gioco e le zone di "non gioco" .

1.5. Un giocatore è eliminato dalla partita quando viene colpito in qualsiasi parte del corpo ed anche sull'ASG; non sono da considerarsi validi i colpi di rimbalzo.

1.6. Si ritiene sempre valido anche il "fuoco amico" a meno di accordi prestabiliti.

1.7. I giocatori colpiti devono immediatamente gridare più volte a gran voce "preso o colpito" e dovranno dirigersi velocemente verso il punto di raccolta stabilito siglando il "decesso". Ai giocatori eliminati è severamente vietato fornire indicazioni e/o consigli ai propri compagni,

ancora in attività, sull'andamento del gioco; devono inoltre evitare di intralciare e/o disturbare in qualsiasi modo il gioco (usando l'ASG, gridando, ecc.).

1.8. L'essere o meno "preso" viene dichiarato da chi riceve i colpi e non da chi spara, qualsiasi incomprendimento in merito deve essere riferita a persona/e facenti parte del Consiglio Direttivo eventualmente presenti e comunque non durante il gioco. E' assolutamente vietato accusare qualcuno di disonestà durante il gioco, chi accusa viene automaticamente considerato "colpito" e quindi fuori dal gioco.

1.9. Nel caso la vicinanza estrema dei giocatori o l'effetto sorpresa permettesse o suggerisse al giocatore "vincente" di non sparare ma di "toccare" o "eliminare a voce" (effetto arma bianca) il giocatore eliminato dovrà dichiarare a bassa voce la propria eliminazione in modo da non diminuire l'effetto sorpresa.

1.10. Qualora il giocatore colpito dovesse rilevare ad un compagno la posizione e/o dare qualsiasi informazione utile tale da danneggiare l'avversario, il giocatore che avrà ricevuto l'informazione dovrà immediatamente smettere di giocare come se fosse stato colpito.

1.11. I giochi si effettueranno ogni Domenica mattina ed in ogni altra occasione stabilita, compatibilmente con le condizioni atmosferiche del momento. In caso di impossibilità a presenziare ad una giornata i soci sono tenuti ad avvisare con anticipo.

1.12. Chi nel corso del gioco, risultasse usare una ASG che oltrepassi la massima potenza consentita (0.99 Joule) sarà immediatamente escluso dal gioco ed in caso di recidività soggetto a provvedimenti disciplinari. Si precisa che le ASG possono essere modificate sia in estetica sia nella meccanica senza comunque oltrepassare i limiti di potenza consentiti dalla legge (vedi CIRCOLARE 311096 N° 559 IN MATERIA DI SOFT-AIR).

1.13. Non è consentito esporre o mostrare le ASG in pubblico, ovvero al di fuori delle aree di gioco; durante il trasporto, le ASG saranno riposte all'interno della loro confezione o in una apposita custodia con tappo rosso in volata.

1.14. Nessuno, tranne i giocatori o eventuali giudici possono circolare attraverso l'area di gioco. In caso di presenza di persone estranee al club il gioco dovrà essere sospeso.

1.15. E' vietato puntare le ASG verso persone o cose al di fuori del gioco, nelle pause dello stesso ed in nessun caso è consentito verso animali e piante, pena sanzioni disciplinari.

1.16. Prima e dopo la partita l'arma giocattolo va tenuta scarica ed in sicura e va verificato che sia completamente scarica, ovvero non presenti colpi in canna.

1.17. E' severamente vietato portare qualunque altra arma, comprese armi bianche.

1.18. E' vietato l'utilizzo di petardi e fumogeni di qualsiasi tipo a meno che questo non sia stato concordato in anticipo e comunque solo in ambienti "urban". Chi utilizza gli stessi provocando incendi o falsi allarmi dei VVFF o delle forze di polizia e/o Carabinieri sarà espulso dal club sostenendo le eventuali spese per i danni causati.

1.19. E' vietato puntare le ASG e sparare senza guardare attraverso feritoie, angoli o qualsiasi finestra senza guardare dove si sta sparando. Obbligo assoluto di guardare dove si spara, al fine di evitare colpi pericolosi al viso.

Regolamento per la partecipazione a tornei

2.1. La squadra o le squadre per la partecipazione a gare o tornei vengono formate in base alla disponibilità ed alle capacità dei soci. Il consiglio direttivo dovrà comunicare con largo anticipo la volontà a partecipare ad una gara esponendone con chiarezza sul sito web data, luogo e costo.

2.2. I soci che vorranno partecipare ad una gara dovranno pagare la quota di iscrizione almeno due settimane prima. La somma non sarà restituita in caso di recesso.

2.3. Durante una gara è severamente vietato sollevare discussioni con gli organizzatori o con i direttori di gara (o cecchini), solo il caposquadra e comunque a fine gara potrà esporre eventuali anomalie riscontrate durante il gioco.

2.4. Il caposquadra dovrà essere nominato con largo anticipo. Tutti i componenti della squadra (o pattuglia) dovranno eseguire le direttive impartite da esso. In casi estremi il caposquadra potrà anche decidere l'eliminazione di un componente della squadra dalla gara.

2.5. Ogni pattuglia dovrà avere necessariamente al suo interno un cartografo. Il cartografo è responsabile del percorso da effettuare e lavora in completa autonomia. Deve costantemente informare il caposquadra sulla posizione, il percorso migliore, gli ostacoli, le difficoltà che si incontreranno e la tempistica. Il cartografo è obbligato ad avere tutta la strumentazione necessaria al suo ruolo (Gps, bussola e contapassi) ed è responsabile della stessa.

2.6. La pattuglia è composta da 8 elementi suddivisi in 4 coppie, ogni coppia è formata da un incursore e da un elemento di supporto :

- Caposquadra
- Vice caposquadra
- Cartografo
- Aiuto cartografo
- Incursore
- Supporto
- Incursore
- Supporto

Il caposquadra potrà variare in qualunque momento questa disposizione.

2.7. Tutti i componenti della pattuglia devono essere autosufficienti e devono essere dotati di radio ricetrasmittenti.

Regole di comportamento

3.1 Non sono ammessi scontri fisici tra soci del Club. I soci che vengono meno a questa regola saranno sottoposti a giudizio del consiglio direttivo ed eventualmente espulsi senza diritto alcuno di rimborso

3.2 Qualsiasi articolo giornalistico o qualsiasi forma di pubblicità deve essere autorizzata dal consiglio direttivo. Chi scrive su forum pubblici o chat di qualunque tipo a nome o per conto del Club, insultando o causando problemi al Club e comunque senza autorizzazione verrà espulso.

Il Consiglio Direttivo

4.1 Possono essere eletti nel CD solo i soci fondatori e di seguito, in ordine di anzianità, il resto dei soci. Coloro che vorranno candidarsi dovranno essere iscritti da almeno 2 (due) anni con un minimo di 60 giornate di presenza.

4.2 Il consiglio direttivo ha l'obbligo di comunicare tutte le date di riunione, siano esse aperte a tutti o meno. I soci non facenti parte del CD possono presenziare alle riunioni dello stesso solo se espressamente invitati dalla maggioranza del CD.

4.3 L'espulsione dal club di un socio viene decisa in assemblea dal consiglio direttivo. Il socio che si intende espellere dovrà partecipare alla riunione a meno che lui stesso si rifiuti.

L'espulsione non dà diritto a nessun tipo di rimborso.

Altro

5.1 Il socio che mette a disposizione del Club la sua ASG potrà essere rimborsato, in caso di rottura, solo ed esclusivamente del pezzo rotto inclusa la mano d'opera per la sostituzione. Se il danno fosse irreparabile la spesa sarà completamente a carico dell'utilizzatore.

Tutti i soci sono tenuti a visionare il presente regolamento e, come per lo statuto, ad accettarne e sottoscriverne tutte le regole.

Sono ammessi per prova solo due ospiti per squadra ,dietro approvazione del CD, agli ospiti verrà data in dotazione un ASG e occhiali di protezione

Data

Firma

Il presidente

.../.../.....

.....

.....

