



ANDROIDS SOFTAIR TEAM



REGOLAMENTO INTERNO

Il presente regolamento si riferisce a quanto stabilito dal Consiglio Direttivo nella riunione del 29/09/2007. Il Consiglio Direttivo si riserva di apportare modifiche od aggiungere punti che fossero necessari al completamento del regolamento dandone opportuna comunicazione a tutti i soci regolarmente iscritti.

ORGANIZZAZIONE TEAM

Art. 1

L'Associazione Sportiva Dilettantistica Androids è un'Associazione sportiva senza fini di lucro, che è regolata da una scala gerarchica presente al suo interno in modo da poter garantire una disciplina durante i giochi e le decisioni.

Art. 2

L'Associazione Sportiva Dilettantistica Androids è composta dal "Direttivo", ovvero coloro i quali regolano la vita burocratica ed economica del Team stesso, e dai "Soci". Il "Direttivo" è composto dai Soci spontaneamente candidati, che saranno eletti su votazione in sede di riunione.

Art. 3

La collaborazione ai piccoli adempimenti dell'Associazione sul campo è richiesta a tutti i Soci. In caso d'organizzazione di tornei o manifestazioni, è gradita la collaborazione di tutti per quanto riguarda il supporto logistico e quant'altro. Tutti devono prendere parte, nei limiti dei loro impegni, all'attività e lo sviluppo dell'Associazione.

Art. 4

I Soci non possono partecipare alle riunioni, alle partite, ai tornei, delle altre Associazioni di Soft Air senza l'autorizzazione della Presidenza. Sono tenuti, inoltre, a svolgere game di Soft Air solo durante le partite autorizzate dalla Presidenza, al fine di evitare reati di Procurato Allarme.

Art. 5

Gli incontri si tengono prevalentemente nei giorni festivi (il sabato o la domenica); mentre le riunioni per le assemblee sono fissate di volta in volta, salvo diverse disposizioni. Anche se non sussiste alcun obbligo di partecipazione, i soci sono tenuti ad avvisare la Presidenza della loro disponibilità o assenza.

Art. 6

Al termine di ogni incontro (incontri settimanali in casa, torneo, manifestazione, ecc..) ogni Socio partecipante dovrà firmare la sua presenza sull'apposito registro delle attività che sarà fatto pervenire al Presidente, Vice Presidente o Segretario.

Articolo 7

La durata ed il tipo di gioco ("a percorso" o "a bandiera" o altro) verranno stabilite di volta in volta come la durata ed il termine delle partite di comune accordo dai capisquadra dopo aver sentito il parere dei giocatori presenti.

Art. 8

Durante le partite i Soci hanno il diritto di giocare nel ruolo a loro assegnato; si rende però necessario assegnare ai giocatori alcuni compiti anche in base alle caratteristiche personali. In particolare i Soci sono tenuti a seguire le direttive del capo squadra, al fine di ottenere il miglior risultato durante gli incontri. Ruoli e compiti vengono assegnati dal Direttivo e su votazione dei Soci quando richiesto.

Art. 9

Al fine di garantire la migliore organizzazione possibile il socio si assume l'obbligo di comunicare al Presidente o al Segretario la presenza alla giornata di gioco. Detta segnalazione deve essere inoltrata entro il giovedì mediante comunicazione telefonica o e-mail. Gli incontri si svolgono con qualsiasi condizione meteo (salvo diversa segnalazione); per eventuali informazioni contattare il Direttivo. A tutti i Soci verranno comunicati, o per motivi di assenza tramite sms o mail, ora e luogo degli incontri.

Art. 10

Gli orari ed il luogo degli appuntamenti per le giornate di gioco verranno comunicati agli associati all'atto della conferma della presenza, si raccomanda la massima puntualità e si ricorda ai Soci che è obbligatorio (oltre che segno di educazione) avvertire in caso di impedimenti che non permettano di essere presenti all'appuntamento pre-partita. Coloro che per qualsiasi motivo arrivassero in ritardo sul campo da gioco non potranno in alcun caso prendere parte alla partita in corso ma dovranno aspettare quella successiva.

Art. 11

I campi da gioco sono terreni per l'utilizzo dei quali siamo in possesso di autorizzazione scritta (o ne sono in possesso le Associazioni ospitanti); inoltre sono stati comunicati alle Forze dell'Ordine i giorni e gli orari di gioco.

Art. 12

La quota sociale è stabilita in euro 40.00 (quaranta) comprensiva di assicurazione CSEN "A" (euro 8.00) da versare nel periodo che va dal 1 settembre al 31 agosto di ogni anno. Il mancato versamento della quota sociale comporta l'esclusione del socio dall'attività dell'Associazione fino al momento della regolarizzazione del versamento. La quota non subirà riduzioni o "sconti" di nessun tipo per le iscrizioni che dovessero avvenire nei mesi centrali o nei mesi finali dell'anno.

Art. 13

L'associazione si occupa di fare gli acquisti per i soci che ne facciano richiesta al fine di ridurre le spese di spedizione. I soci sono tenuti a pagare anticipatamente qualsiasi materiale (es. pallini o parti di ricambio per le ASG) e/o prestazione (es. riparazioni) richiesti ai tecnici dell'associazione. Il ricavato andrà totalmente a finanziare l'Associazione, che lo utilizzerà per la propria attività sportiva.

Art. 14

L'Associazione ammette ai giochi i minori di anni 18 che dispongano di autorizzazione firmata da un genitore.

Art. 15

L'Associazione Sportiva Dilettantistica Androids mette a disposizione di tutti i Soci un Vademecum dove sono illustrate tutte le informazioni necessarie per essere sempre aggiornati sul sistema organizzativo interno.

PROVANTI

Art. 16

L'aspirante Socio è quel giocatore che partecipa alle partite allo scopo di "capire", conoscere, avvicinarsi al Soft Air. Verrà invitato in un campo da gioco per una esercitazione, durante la quale verrà valutato e potrà chiedere di continuare l'attività, iscrivendosi. L'iscrizione del neo-Socio sarà decisa dal direttivo.

Art. 17

Per dare la possibilità ai neofiti di provare il softair, l'Associazione fornisce l'ASG ed i pallini per le giornate di gioco, dopodiché l'individuo, se interessato a far parte dell'Associazione, dovrà provvedere a dotarsi dell'attrezzatura necessaria e versare la quota sociale. Il costo della prova è stabilito in euro 10.00 (dieci) per una sola giornata di prova. La somma è comprensiva di assicurazione CSEN BASE, di ASG messa in prestito e di un numero di pallini strettamente necessario alla giornata di gioco. Il provante sarà considerato responsabile su eventuali danni arrecati al materiale preso in prestito.

Art. 18

Prima di poter partecipare alla giornata di prova, l'aspirante Socio deve incontrare il Presidente, o un suo incaricato, per poter conoscere la storia dell'Associazione e del Soft Air, la Legge sulle ASG, le regole comportamentali ed i principi dell'Associazione Sportiva Dilettantistica Androids. Gli verrà anche illustrata l'area di gioco in modo da conoscere i limiti ed i pericoli.

Art. 19

L'individuo che vorrà entrare a far parte dell'Associazione Sportiva Dilettantistica "Androids" dovrà presentare domanda mediante apposito modulo, fornito dall'associazione, nel quale dovrà indicare i propri dati personali e l'assenza di patologie mediche (certificato medico) che vietino la pratica di discipline sportive a livello dilettantistico, egli dovrà altresì acconsentire al trattamento dei dati personali secondo quanto disposto dalla legge 675/96 firmando apposita liberatoria che verrà consegnata all'atto dell'iscrizione.

Art. 20

All'atto della prima iscrizione il Socio deve consegnare copia di un documento valido e il certificato medico per "attività sportiva non agonistica". Tale certificato, in base alla normativa vigente, va ripresentato al rinnovo associativo annuale.

STRUTTURA GIOCO

Art. 21

Il softair è un gioco di squadra, e come tale, ogni gruppo avrà un leader. E' fondamentale per la buona riuscita del gioco che tutti i componenti obbediscano alle direttive del leader, il quale potrà nominare dei vice-leader. Il leader verrà eletto a maggioranza dal gruppo ed il suo incarico avrà durata di un anno.

Art. 22

La scala gerarchica, visibile a tutti i Soci, prevede la costituzione di due ruoli precisi che saranno a tutti gli effetti coloro che gestiranno il Team durante le giocate. Tali ruoli sono: COMANDANTE e VICE COMANDANTE. Durante gli allenamenti e le giocate contro altri Team o Club le decisioni verranno prese solo ed esclusivamente dalle due precedenti figure citate.

Art. 23

Le figure di COMANDANTE e VICE COMANDANTE verranno assegnate tra tutti i componenti del Team sulla base delle prestazioni sul campo di gioco. Le altre figure sono riconosciute come ruoli in: ESPLORETORE, INCURSORE, CECCHINO, SUPPORTO, CARTOGRAFO, MEDICO e verranno assegnate tra tutti i componenti del Team sulla base delle prestazioni sul campo di gioco.

Art. 24

L'Associazione Sportiva Dilettantistica Androids è provvista di una o più squadre predisposte ai tornei Regionali e Nazionali. Per potervi accedere è obbligatorio ricoprire il proprio ruolo di specializzazione.

EQUIPAGGIAMENTO

Art. 25

L'Associazione invita all'utilizzo di una divisa conforme nei limiti delle proprie possibilità, pertanto qui di seguito sarà elencato lo standard di conformità. La mimetica ufficiale degli "Androids Softair Team" è la VEGETATA ITALIANA ultimo tipo, la buffetteria ufficiale è a scelta. L'ASG e gli accessori sono di libera scelta. Il resto degli accessori è a libera discrezione (guanti, fondine, ecc.) purché di colore e foggia adeguati al gioco. L'uniforme di gioco sarà decisa e comunicata di volta in volta dal direttivo del Club e qualora le partite si svolgano "in casa", senza Club ospiti, è consentito l'utilizzo di altre mimetiche; in tutti gli altri casi è obbligatorio indossare la mimetica ufficiale. È consentito l'uso di apparecchi ricetrasmittenti, purché omologati.

Art. 26

Nel corso del gioco, i soci, dovranno indossare obbligatoriamente gli occhiali (o maschere integrali per provanti) a completa protezione degli occhi e/o del volto; in mancanza di ciò il giocatore verrà immediatamente sospeso dal gioco. L'inosservanza di regole comportamentali atte a garantire la sicurezza personale e degli altri soci, comporteranno immediatamente la sospensione, e per i casi più gravi, l'interdizione al gioco a tempo indeterminato. Anche i giocatori "colpiti" e che momentaneamente sono fuori dal gioco sono obbligati a tenere indossati gli occhiali o le maschere protettive fino al termine del gioco.

Art. 27

I dispositivi di tiro (cosiddetti Air Soft Gun – ASG) devono essere conformi a quelli testati dalla Commissione Consultiva per il Controllo delle Armi che li ha "...ritenuti non idonei a recare offesa alla persona..." (art. 2, legge 110/75), e non devono comunque superare la potenza di 0,99 Joule ed essere calibro 6 mm. I soci che utilizzano ASG "Over Joule" recando danno a terzi, verranno messi sotto giudizio dal direttivo del Club e potranno essere denunciati alle Forze dell'Ordine.

Art. 28

Le ASG devono essere trasportate, fuori dei campi di gioco, nelle confezioni originali o nelle custodie, prive di caricatore e batteria, pena sanzione da parte dell'Associazione. Le ASG possono essere trasportate ed utilizzate solo in occasione di game o manifestazioni autorizzate dalla Presidenza.

Art. 29

I soci devono dotarsi della propria ASG completa di tutti gli accessori (batteria, carica/scarica, ecc.) indispensabili al corretto e regolare funzionamento. L'Associazione potrà mettere a disposizione ASG da utilizzare in sostituzione di quelle danneggiate, o per far provare gli aspiranti Soci.

Art. 30

E' fatto d'obbligo per i membri del Direttivo e consigliato per gli altri Soci dotarsi di giubbotti salvavita color giallo o arancio con fasce riflettenti impiegati in caso di emergenza (feriti) e segnalazione situazione pericolosa durante il gioco.

Art. 31

E' fatto d'obbligo per l'Associazione predisporre una cassetta/valigetta di pronto soccorso ben visibile ed utilizzabile da chiunque da usare in caso di medicazioni per lievi ferite.

COMPORAMENTO NEL GIOCO

Art. 32

Il giocatore deve AUTOELIMINARSI dal gioco quando ritiene di essere stato raggiunto da un pallino, in qualunque parte del corpo o dell'attrezzatura (mimetica, buffetteria ecc.), o se viene colpito all'ASG. In caso di colpo all'ASG questi potrà continuare a giocare se dispone di una ASG si backup (altra fucile, pistola, smg, ecc.). In tal caso il giocatore dovrà segnalare in modo chiaro, sia oralmente sia a gesti la sua eliminazione dal gioco, dopodiché dovrà allontanarsi dal gioco e recarsi verso il punto di raccolta alzando le mani e ripetendo continuamente "COLPITO!" evitando di intralciare il proseguire della partita. E' fatto divieto assoluto ai non colpiti di tenere questo comportamento al fine di ingannare l'avversario. Si è eliminati dal gioco se si è colpiti da fuoco amico. Dovrà inoltre evitare di parlare con la propria radio ricetrasmittente al fine di segnalare ai proprio compagni la propria eliminazione e/o eventuali indicazioni sugli avversari.

Art. 33

Durante gli intervalli fra le partite è assolutamente vietato fare fuoco con le ASG e queste dovranno essere tenute in sicura e senza serbatoio inserito. In special modo è vietato ai giocatori colpiti di sparare durante lo svolgimento della partita. In tali situazioni i giocatori saranno obbligati a recarsi nel punto di raccolta stabilito e deporre le ASG su apposito spazio allestito.

Art. 34

Il Soft Air è un gioco basato sulla sportività e sul rispetto reciproco, pertanto ci si deve fidare ciecamente dei propri compagni e degli avversari. Nei casi di discordie il giocatore deve rivolgersi al primo superiore in grado della propria squadra, che per quanto possibile esporrà al Direttivo i problemi riscontrati. Coloro che creano disturbo durante gli incontri, che urlano contro gli avversari, che non si dichiarano, che offendono o bestemmiano, potranno essere allontanati dal campo di gioco, o addirittura dall'Associazione previa assemblea del direttivo.

Art. 35

I Soci che, per vari motivi, terminano i giochi prima della fine dei game, sono tenuti ad avvisare il proprio capo squadra, al fine di facilitare la verifica del numero dei Soci prima di allontanarsi dai campi di gioco.

DIVIETI

Art. 36

È fatto divieto assoluto a tutti gli associati fregiarsi in pubblico di distintivi, fregi, gradi, decorazioni, stemmi, mostrine, fasce e qualsiasi altro oggetto che si riferisca ad eserciti e/o particolari personaggi e/o determinati periodi storici. Chiunque trasgredirà avrà come prima volta un ammonimento; se l'episodio si dovesse ripetere sarebbe sospeso ed in seguito espulso dall'associazione. Secondo quanto disposto dalla legge si consiglia inoltre di non recarsi alle gare o ai campi di gioco vestiti con abbigliamento militari e si fa assoluto divieto di tenere atteggiamenti equivoci. Si consiglia quindi di indossare abiti civili e cambiarsi in prossimità del campo di gara. È altresì vietato mostrare o sparare con l'ASG in pubblico.

Art. 37

Unici stemmi (patch) ammessi, e obbligatori, sono quelli della nostra Associazione (braccio sinistro) ed eventualmente del ruolo di appartenenza (braccio destro). Tutte le mimetiche utilizzate in gioco devono portare gli stemmi dell'Associazione ed eventualmente di ruolo. È vietato modificare magliette, berretti o altri simboli dell'Associazione.

Art. 38

È vietato il porto e l'utilizzo di armi da fuoco (anche a salve), e di armi a limitata capacità offensiva (potenza erogata tra 1 e 7,5 Joule). È anche vietato il trasporto e l'utilizzo di armi bianche (coltelli, macete, ecc.), fatto salvo i coltellini multiuso o di piccole dimensioni.

Art. 39

È vietato l'utilizzo di materiale pirotecnico esplosivo (es. raudi, petardi, ecc.) anche se di piccola entità in modo da provocare danni a persone o cose. È consentito l'utilizzo di fumogeni di piccola/media entità, a patto che non siano pericolosi per l'incolumità altrui e non possano generare incendi. Chiunque utilizzi dei fumogeni è OBBLIGATO a recuperarne l'involucro consumato non lasciandolo sul campo ma smaltendolo come qualsiasi altro rifiuto.

Art. 40

È assolutamente vietato il contatto fisico con altri giocatori o il lancio di oggetti quali sassi, bastoni o altro. È vietato sparare volutamente al volto. Sono altresì vietate ogni genere di trappole che possano mettere in serio pericolo l'incolumità dei giocatori. Dato che il gioco si svolge in un ambiente boschivo il giocatore può avere con sé un coltellino multiuso da usarsi solo ed esclusivamente in caso di pericolo.

Art. 41

Sono assolutamente vietate discussioni circa l'onestà dei partecipanti durante la fase di gioco, ogni eventuale discussione andrà chiarita alla fine della partita insieme al Consiglio Direttivo ed agli altri giocatori.

Art. 42

I soci non potranno esimersi dal mettere a conoscenza il Consiglio Direttivo di eventuali uscite straordinarie rispetto a quelle stabilite dall'Associazione.

Art. 43

Non è consentito portare nei terreni di gioco persone estranee all'associazione senza il parere favorevole del Consiglio Direttivo.

Art. 44

È sconsigliato guardare fiumi, torrenti e paludi ed è assolutamente vietato far accedere in tali zone i provanti senza l'ausilio di appositi passaggi facilitati.

Art. 45

È fatto d'obbligo la messa in sicurezza di eventuali strutture artificiali predisposte al gioco di simulazione Urban.

Art. 46

È fondamentale per tutti gli iscritti, il rispetto per l'ambiente, dato che le giornate di gioco si svolgono prevalentemente in terreni boschivi, è obbligo di tutti i soci operare per la salvaguardia della natura, pertanto è assolutamente vietato: Lasciare rifiuti nei boschi; Disperdere inutilmente i pallini nell'ambiente; Puntare e/o sparare ad animali di qualsiasi specie; Arrecare intenzionalmente danni a terzi di qualsiasi genere; Tagliare piante o parti di piante; Avere un atteggiamento contrario alla tutela dell'ambiente.

SANZIONI

Art. 47

Per i Soci indisciplinati o che commettono azioni, atti, scritti o altra cosa che vada in contrasto con i principi del presente regolamento o dell'Associazione stessa, potranno essere sanzionati dal Direttivo.

Art. 48

Le sanzioni previste a carico dei Soci potranno essere:

- Richiamo (è verbale ed effettuato dal più alto in grado della squadra/Associazione o dal capo squadra a parità di grado, o comunque da un membro del Direttivo);
- Segnalazione (è verbale ma annotata dal Consiglio Direttivo, per lievi mancanze dei Soci; è inflitta al Socio da parte di un membro del Consiglio Direttivo);
- Ammonimento (è scritto ed inflitto dal Consiglio Direttivo ai Soci per mancanze di media rilevanza, scaturisce automaticamente dopo 5 segnalazioni);
- Allontanamento (è scritto ed inflitto dal Consiglio Direttivo ai Soci per gravi mancanze, può essere inflitto direttamente o scaturisce automaticamente dopo 5 ammonimenti e ne consegue un allontanamento dalle attività di gioco (non riunioni) per un periodo deciso a discrezione insindacabile del direttivo ma per un massimo di gg. 30);
- Espulsione (è scritta ed inflitta dal Consiglio Direttivo ai Soci per gravissime mancanze, ne consegue l'allontanamento definitivo dall'Associazione e da tutte le attività connesse ad esso).

Il tipo di provvedimento disciplinare sarà stabilito in funzione dell'inadempienza ove non indicato espressamente.

Art. 49

I diritti di replica da parte del Socio sanzionato sono riportati nell'art. 11 nel foglio dello Statuto.

Art. 50

Per quanto non contemplato nel presente Regolamento, si fa riferimento, in base allo Statuto Associativo, alle delibere e/o alle comunicazioni, anche verbali, del Direttivo.

Art. 51

In riferimento all'art. 50, 1 copia dello Statuto, 1 copia del presente Regolamento, 1 copia delle normative sulle ASG dovranno sempre essere messe a disposizione sul campo di gioco per eventuali consultazioni.

Approvato dall'Assemblea dei Soci in data 26-07-08.....

Il Direttivo

