



Via Nazario Sauro, 13  
20030 Senago (Mi)  
C.F.: 97623780158

## REGOLAMENTO INTERNO

### 1) NORME DI COMPORTAMENTO GENERALI

#### Art. 1.1

Il Consiglio Direttivo stilerà ogni mese il calendario con le date e i luoghi delle riunioni per gli associati.

#### Art. 1.2

Non è consentito esporre o mostrare le ASG in pubblico, ovvero al di fuori delle aree di gioco; durante il trasporto le ASG dovranno essere obbligatoriamente riposte all'interno della loro confezione o in una apposita custodia.

#### Art. 1.3

È preferibile che le ASG siano accompagnate dalla documentazione attestante l'omologazione del modello da parte degli enti ufficialmente preposti.

#### Art. 1.4

È vietato l'utilizzo di petardi e fumogeni di qualsiasi tipo a meno di accordi presi in precedenza. Chi utilizza gli stessi provocando incendi o falsi allarmi dei VVFF o delle forze dell'ordine sarà espulso dal Club sostenendo le spese per i danni causati.

#### Art. 1.5

Gli unici incontri consentiti sono quelli autorizzati dal Club, con obbligatoria comunicazione dell'evento alle forze dell'ordine da parte dell'incaricato.

### 2) REGOLAMENTO DI GIOCO

#### Art. 2.1

Le partite si svolgono tra due o più squadre composte da un numero di elementi che di volta in volta verrà deciso in base al numero di partecipanti.

#### Art. 2.2

È 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 degli organi dirigenziali del Club.

#### Art. 2.3

Il tempo massimo del gioco verrà deciso in base ai partecipanti o alla modalità di gioco.

#### Art. 2.4

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

#### Art. 2.5

I giocatori hanno l'obbligo tassativo dell'uso di occhialini di sicurezza omologati, per garantire la protezione degli occhi. Qualora ad un giocatore cadessero gli occhialini durante il gioco, l'avversario non dovrà mai volutamente colpirlo. Ma informarlo della sua presenza invitandolo a rimetterli nella corretta posizione.

#### Art. 2.6

All'inizio di ogni attività ludica, si decideranno le limitazioni del campo di gioco, le zone di "non gioco" e il punto di raccolta dei giocatori eliminati.

**Art. 2.7**

Un giocatore è eliminato dalla partita quando viene colpito in qualsiasi parte del corpo o dell'arma. Sono da considerarsi validi i colpi diretti e quelli con minima deviazione dovuta, ad esempio, al fogliame, al contrario non valgono i colpi di rimbalzo.

**Art. 2.8**

I giocatori colpiti devono immediatamente gridare più volte a gran voce "preso" dirigendosi velocemente verso il punto di raccolta stabilito senza intralciare lo svolgimento del match.

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 disturbare in qualsiasi modo il gioco (usando l'arma, gridando, etc...).

**Art. 2.9**

L'essere stato o no "preso" viene dichiarato da chi riceve i colpi e non da chi spara, qualsiasi incomprensione in merito deve essere riferita ai capisquadra.

I richiami degni di nota devono essere presentati in forma scritta al consiglio direttivo.

**Art. 2.10**

Nel caso l'estrema vicinanza dei giocatori o l'effetto sorpresa lo permettano è possibile "toccare" (o eliminare a voce - effetto arma bianca - ) l'avversario, evitando di sparare.

Il giocatore eliminato in questa maniera dovrà dichiarare a bassa voce la propria eliminazione in modo da non diminuire l'effetto sorpresa.

Ad ogni modo, ad una distanza pari o inferiore ai 5 metri, è vietato ingaggiare lo scontro. Questo per evitare pericolosi (anche se involontari) colpi al viso. Si richiama quindi l'attenzione dell'avversario e lo si elimina "a voce".

**Art. 2.11**

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

**Art. 2.12**

Le date dei Game devono essere stabilite almeno con una settimana di anticipo e si effettueranno la domenica mattina e ad ogni altra occasione stabilita, compatibilmente con le condizioni atmosferiche del momento.

In caso di impossibilità a presenziare alle giornate, i soci sono tenuti ad avvisare con un giorno di anticipo uno dei membri del Direttivo. La disdetta può avvenire senza conseguenze entro e non oltre la mezzanotte del giorno precedente tramite i mezzi messi a disposizione da Club.

**Art. 2.13**

Non ci sono limiti di peso per i pallini utilizzati, mentre la potenza delle armi deve rimanere sotto i limiti previsti dalla legge: ovvero 5 atmosfere per le armi a gas e 1 Joule per le armi elettriche.

**Art. 2.14**

Nel caso di dubbi sulla regolarità delle ASG le repliche potranno essere provate senza preavviso dall'incaricato del Club.

**Art. 2.15**

Non sarà mai possibile intervenire nel gioco dopo l'orario di inizio. A meno di accordi presi individualmente con la singola persona.

**Art. 2.16**

Nessuno, tranne i giocatori o eventuali giudici, possono circolare attraverso l'area di gioco.

**Art. 2.17**

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. Pena sanzioni disciplinari.

**Art. 2.18**

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

**Art. 2.19**

L'ASG va tenuta lontana da bambini di età inferiore ai 15 anni.

**Art. 2.20**

È severamente vietato utilizzare qualunque altra arma, comprese armi bianche. È assolutamente vietato colpire gli avversari con un qualsiasi altro oggetto che non sia un pallino sparato dall'ASG. È consentito altresì l'uso di cinturoni e ASK.

**Art. 2.21**

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

**3) RAGAZZI IN PROVA****Art. 3.1**

Chiunque volesse provare il gioco dovrà accettare tutti gli articoli del regolamento, avvisare con un preavviso minimo di 7 giorni e solo previo versamento di una caparra per conferma della partecipazione pari ad € 10,00.

**Art. 3.2**

Coloro che non possiedono un'arma possono richiederne il noleggio al Club con un costo complessivo di € 25,00 che comprendono: protezioni personali, arma, due caricatori pieni e altri pallini per il gioco.

**Art. 3.3**

Per il noleggio dell'arma verrà data la precedenza a coloro che partecipano per la prima volta ai Game del Club.

**Art. 3.4**

Durante le giornate di prova i neofiti sprovvisti di assicurazione sportiva e certificato di sana e robusta costituzione validi, saranno tenuti a firmare il modulo di autocertificazione di buona salute e di scarico responsabilità nei confronti del Club.

**Art. 3.5**

I minorenni dovranno far compilare e presentare anche l'apposito modulo da parte dei genitori o di chi ne fa le veci.

**Art. 3.7**

L'entrata a far parte del Club potrà essere decisa dal Consiglio Direttivo dello stesso solo dopo almeno quattro giornate di prova e senza dover dare spiegazione della propria decisione.