



## **REGOLAMENTO INTERNO DELL'A.S.D. 22°S.A.T.**

- 1.** L'attività dell'A.S.D. 22°S.A.T. si svolge su campi ottenuti in concessione da privati ovvero da enti pubblici previa dovuta comunicazione agli organi di P.S. competenti per territorio. I soci dell'associazione sono tenuti al rispetto del calendario dei giochi dell'associazione ed è fatto espresso divieto di effettuare games non autorizzati dal C.D. dell'Associazione e senza le dovute autorizzazioni e comunicazioni. In caso di impegni che coinvolgano tutta l'Associazione i soci che non partecipano ai detti impegni non possono effettuare games per loro conto;
- 2.** 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 degli organi dirigenziali dell'Associazione;
- 3.** Le modalità di gioco saranno decise volta per volta;
- 4.** I componenti dell'Associazione potranno utilizzare, durante i games, una o più ASG senza limitazione di pallini e di caricatori, salvo accordi preliminari diversi;
- 5.** I giocatori hanno l'obbligo **TASSATIVO** dell'uso degli occhiali protettivi di sicurezza o delle maschere protettive, eventuali giocatori minorenni dovranno **NECESSARIAMENTE** utilizzare una protezione integrale per il viso e l'elmetto per la protezione del capo oltre a ginocchiere e gomitiere. Qualora ad un giocatore cadessero gli occhiali durante il games egli dovrà dichiararlo a gran voce ed uscire dal gioco;
- 6.** Un giocatore è da considerarsi eliminato dal gioco nel momento in cui viene attinto anche da un solo pallino su qualsiasi parte del corpo, dell'ASG o della buffetteria. Normalmente non sono validi i colpi di rimbalzo salvo specifiche direttive del game;
- 7.** I giocatori colpiti devono gridare a gran voce **"COLPITO"** e rimanere nei pressi della posizione in cui sono stati colpiti finchè la fase di gioco non li abbia superati in modo da non intralciare e/o disturbare l'azione di gioco degli altri giocatori; quindi dovranno dirigersi velocemente verso il punto di raccolta stabilito. Ai giocatori eliminati è vietato fornire indicazioni e/o consigli ai propri compagni ancora in gioco;
- 8.** I giocatori eliminati dovranno astenersi dall'intralciare e/o disturbare in qualsiasi modo il gioco in corso (gridando, usando l'ASG , ecc.). la trasgressione a tali regole verrà sanzionata con il richiamo o altro provvedimento disciplinare a discrezione del C.D.;

- 9.** Nel caso l'effetto sorpresa lo consenta il giocatore potrà anche non sparare e toccare o eliminare a voce (effetto arma bianca) il giocatore avversario che dovrà dichiararsi colpito a bassa voce onde non diminuire l'effetto sorpresa.
- 10.** Non sarà possibile intervenire in un gioco in corso dopo il suo inizio a meno di accordi presi appositamente;
- 11.** Non è consentito esporre o mostrare in pubblico le ASG al di fuori delle aree di gioco. Durante il trasporto le ASG saranno riposte nelle apposite custodie con la volata occlusa dal tappo rosso;
- 12.** E' severamente vietato, pena provvedimenti disciplinari, puntare le ASG verso persone o cose al di fuori del gioco. E' parimenti severamente vietato il tiro conto animali presenti sul campo di gioco.
- 13.** E' fatto obbligo ai soci di recuperare, al termine di ogni game, tutti i rifiuti eventualmente prodotti in modo da lasciare pulita la zona di gioco;
- 14.** E' vietato sparare a gioco fermo e, se è necessario regolare l'ASG è obbligatorio avvisare gli altri giocatori che si spara;
- 15.** E' severamente vietato portare in campo qualsiasi arma, l'utilizzo delle lame è consentito secondo la norma di legge;
- 16.** E' fatto assoluto divieto dell'utilizzo di petardi o di altri artifici pirotecnici, eccezion fatta per i fumogeni omologati che dovranno, comunque, essere utilizzati compatibilmente con il campo di gioco onde evitare incendi;
- 17.** E' fatto obbligo ai soci dell'A.S.D. 22° S.A.T. di utilizzare tutta la medesima BDU (vegetata continentale) per i games che vedano coinvolta tutta l'associazione con la presenza di club ospiti o sul campo di altre Associazioni. Durante i games tra soli soci è autorizzato l'utilizzo libero di qualsiasi BDU;
- 18.** E' essenziale la massima partecipazione dei soci in occasione degli incontri con altre associazioni o in occasione di eventi che vedano coinvolta tutta l'ASD 22°SAT ;
- 19.** Tutti i soci sono tenuti a visionare il presente regolamento interno e, come da statuto, ad accettarne e sottoscriverne le regole come da apposita clausola nel modello di iscrizione.
- 20.** Gli aspiranti soci del 22° SAT dovranno effettuare tre giornate di prova prima di essere ammessi, se giudicati idonei, ad entrare a far parte dell'Associazione. La valutazione sarà attinente non tanto alle capacità del giocatore quanto alla sua lealtà ed onestà in gioco, nonché all'intesa che svilupperà all'interno dell'ASD.
- 21.** Nel caso in cui un socio ponga in essere un comportamento non consono allo stile ed alla linea di condotta dell'Associazione sia all'interno che all'esterno della stessa, il Consiglio Direttivo darà senz'altro applicazione a quanto stabilito dall'art. 7 dello statuto dell'Associazione stessa.