



PREDATORI MODENA - REGOLAMENTO INTERNO v 5.1

<u>INDICE</u>	Da Pag. 1 a 1
1- <u>NORME GENERALI</u>	Da Pag. 2 a 2
2- <u>MODALITA' D'ISCRIZIONE</u>	Da Pag. 3 a 4
3- <u>ASPIRANTE SOCIO</u>	Da Pag. 5 a 5
4- <u>NORME DI COMPORTAMENTO</u>	Da Pag. 6 a 7
5- <u>GESTIONE EVENTI</u>	Da Pag. 8 a 9
6- <u>NORME DI GIOCO</u>	Da Pag. 10 a 12
7- <u>REGOLAMENTO DI GIOCO - SOFTAIR</u>	Da Pag. 13 a 14
8- <u>REGOLAMENTO DI GIOCO - LASERTAG</u>	Da Pag. 15 a 17
9- <u>SANZIONI DISCIPLINARI</u>	Da Pag. 18 a 19
10- <u>TESSERAMENTO UNICO</u>	Da Pag. 20 a 20
11- <u>REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO</u>	Da Pag. 21 a 23
12- <u>TEAM</u>	Da Pag. 24 a 26



1- NORME GENERALI

- L'Associazione Sportiva Dilettantistica Predatori Modena è aperta a tutti i cittadini Italiani aventi compiuto la maggiore età. Sono accettati minori, solo su diretta approvazione del Consiglio Direttivo, che hanno compiuto il quattordicesimo (14°) anno di età, il cui genitore o esercitante la patria podestà sia iscritto come socio ordinario e che faccia da tutore sul campo di gioco, per praticare unicamente la disciplina del lasertag.
- In nessun caso il socio può utilizzare il nome e/o il logo dell'A.S.D Predatori Modena (come su siti internet, forum, account in social network compresi) anche solo in parte per fini personali o privati, senza un'autorizzazione scritta del Presidente. La mancata osservanza di tale norma di comportamento comporta l'immediata espulsione dall'Associazione.
- Il Presidente, in quanto rappresentante legale dell'Associazione, può decidere di allontanare dalla sede o dal campo di gioco un qualsiasi partecipante il cui comportamento sia ritenuto sconveniente o dannoso per gli altri soci o per il buon nome dell'Associazione.
- In assenza del Presidente tale decisione può essere presa dal Vicepresidente, dai Consiglieri o dal responsabile di giornata, che annoterà il motivo dell' allontanamento sul modulo partita del giorno (in caso si tratti di allontanamento dal campo di gioco) o su un verbale (nel caso si tratti della sede o di altro luogo ufficiale dell'Associazione).
- I membri del Consiglio Direttivo non sono tenuti ad essere presenti a tutte le attività dell'Associazione. Ogni socio ha la facoltà di proporre al Consiglio Direttivo progetti inerenti a partite, eventi, ecc.. Il Consiglio Direttivo è un organo prettamente decisionale, l'operatività è a carico di tutti i soci.
- Il Consiglio Direttivo si riserva, a insindacabile giudizio e senza obbligo di giustificazione alcuna, il diritto di accettare o meno l'iscrizione dei soci e degli aspiranti soci e può, in egual misura, procedere all' espulsione di qualsiasi iscritto che si sia reso colpevole di inadempienza verso lo Statuto, il presente Regolamento interno o di qualsiasi norma che violi il comune buon senso.
- Solo ai Soci è permesso indossare Insegne o Merchandise (T-Shirt, Cappellino, Felpa etc...) ufficiale durante le gare e le manifestazioni patrocinate dell'Associazione.

2- MODALITA' D'ISCRIZIONE

ASPIRANTE SOCIO

- L'iscrizione dell'aspirante socio all'A.S.D. Predatori Modena deve avvenire mediante compilazione e consegna ad un membro del Consiglio Direttivo (da qui in poi denominato C.D.) del Modulo Richiesta d'Iscrizione, corredato di Certificato di Idoneità Sportiva Non Agonistica TAB.A, rilasciato dal proprio medico curante, o da ambulatorio privato abilitato, valido per l'anno corrente.
- Sono accettati anche i Certificati di Idoneità Agonistica.
- Non saranno considerati validi Certificati di Idoneità al Lavoro o Certificati di "Sana e Robusta Costituzione".
- Ritiro della ricevuta dell'avvenuto pagamento della quota associativa.
- L'iscrizione come aspirante socio si intende valida dal momento della consegna dei sopra citati moduli alla segreteria e dal pagamento della quota di ingresso che comprende la copertura assicurativa.



- La quota di ingresso viene stabilita dal C.D.
- E' fatto obbligo all'aspirante socio di non aver subito o avere in corso condanne e/o procedimenti penali per reati violenti, fermo restando che sarà facoltà dell'Associazione l'esecuzione di controlli sul casellario giudiziale o presso le forze dell'ordine.
- In nessun caso l'Associazione si assumerà alcun tipo di responsabilità per dichiarazioni errate o mendaci rilasciate dall'aspirante socio.
- E' fatto obbligo per l'aspirante socio di comunicare tempestivamente al C.D. qualsiasi variazione dei dati personali, per l'aggiornamento dei dati in archivio.

RINNOVO ISCRIZIONE

- Il rinnovo iscrizione per chi è già stato in precedenza socio dell'Associazione avviene mediante la compilazione e la consegna al C.D. del Modulo Richiesta d'Iscrizione, corredato di Certificato di Idoneità Sportiva Non Agonistica TAB.A, rilasciato dal proprio medico curante, o da Ambulatorio Privato abilitato, valido per l'anno corrente.
- Sono accettati anche i Certificati di Idoneità Agonistica.
- Non saranno considerati validi Certificati di Idoneità al Lavoro o Certificati di "Sana e Robusta Costituzione".
- Ritiro della ricevuta dell'avvenuto pagamento della quota associativa per l'anno in corso.
- In nessun caso l'Associazione si assumerà alcun tipo di responsabilità per dichiarazioni errate o mendaci rilasciate dal socio.
- E' fatto obbligo per socio di comunicare tempestivamente al C.D. qualsiasi variazione dei dati personali, per l'aggiornamento dei dati in archivio.

3- ASPIRANTE SOCIO

- L'aspirante socio è tenuto a partecipare agli eventi espressamente organizzati al fine di avviarlo alle discipline del softair e del lasertag, favorirne l'ambientamento e l'inserimento nella struttura stessa dell'Associazione, favorirne la comprensione del regolamento e delle corrette norme di comportamento.
- La partita di prova per l'aspirante socio viene stabilita dal C.D. o dal Responsabile Nuovi iscritti.
- L'iter di ingresso dell'aspirante socio comprende n°3 partite di prova con presenza di Tutor nelle quali, in base anche alle sue esigenze, prenderà confidenza con le discipline praticate dall'Associazione.
- Nel caso l'iter non venga completato dall'aspirante socio per sua responsabilità (da accertare a cura del Responsabile Nuovi) la richiesta di iscrizione all'Associazione verrà annullata. In nessun caso verrà restituita la quota di ingresso.
- L'eventuale ammissione in via definitiva all'Associazione dell'aspirante socio e la qualifica di socio ordinario viene proposta dal Responsabile Nuovi iscritti al C.D. al termine del percorso che in assemblea ordinaria può accettare o respingere la domanda presentata.
- Qualora la domanda venisse approvata dal C.D. il socio dovrà provvedere a versare all'Associazione la quota restante per l'anno in corso e a ritirare la ricevuta di pagamento della stessa.



- Ritirare la tessera numerata dell'Associazione, appena disponibile, con la validazione dell'anno in corso, ove sono riportati i dati personali e da esibire su richiesta sui campi di gioco. In caso di smarrimento il socio potrà chiederne il duplicato al C.D.
- Qualora il C.D. non accettasse la domanda di iscrizione di un aspirante socio la quota d'ingresso iniziale versata non verrà risarcita.
- E' facoltà del Presidente (previa approvazione del C.D.), su segnalazione del Responsabile Nuovi Iscritti, di promuovere a socio ordinario quegli aspiranti soci che pur non avendo completato l'iter, si sono dimostrati comunque produttivi e rispettosi del regolamento e dei fini statutari dell'Associazione.

4- NORME DI COMPORTAMENTO

- Per gli appuntamenti nelle aree di ritrovo si raccomanda la massima puntualità.
- I ritardi dovranno essere comunicati nelle 24 ore precedenti all'evento al responsabile di giornata sul campo. La mancata comunicazione, sui portali o sulle chat dell'Associazione, comporterà una sanzione disciplinare.
- E' fatto divieto di raggiungere l'area di ritrovo o il campo stesso prima della partita indossando abbigliamento recante insegne di carattere politico, ideologico, religioso, abbigliamento o insegne che vadano contro il pudore o il buon senso, abbigliamento mimetico completo, buffetterie, ASG o IRG in vista. La violazione del presente articolo comporterà una sanzione disciplinare.
- Prima e dopo le gare (fuori delle aree di gioco) le air soft gun o le infrared gun (da qui indicate come repliche o ASG/IRG) dovranno essere tenute all'interno della confezione in cui sono state acquistate o in altre custodie che ne impediscano l'errata identificazione da parte di estranei. La violazione del presente articolo comporta sanzione.
- In caso di partecipazione di uno o più soci ad una partita esterna all'Associazione per la quale lo stesso non abbia comunicato l'adesione ufficiale, s'intenderà in quella sede il socio come persona singola slegata dall'Associazione, quindi non coperto da assicurazione e responsabile unico di ogni sua azione. Inoltre è fatto assoluto divieto al socio di indossare le insegne ufficiali dell'Associazione o qualsiasi altro indumento che possa avere riferimenti ad essa.
- Durante lo svolgimento di un evento in assenza del Presidente qualsiasi decisione o controversia viene risolta dai Consiglieri presenti, od in assenza di questi ultimi dal responsabile di giornata, che deve essere comunque segnalata sul modulo evento e comunicata tempestivamente al Presidente.
- E' fatto tassativo obbligo, per tutti i soci, di tenere un comportamento consono ed adeguato durante tutta la durata delle manifestazioni pubbliche e private, siano esse a carattere interno all'Associazione o coinvolgano ospiti esterni.
- Ogni tipo di diverbio di carattere personale tra i soci o verso gli ospiti deve essere riferito al Presidente o ad un Consigliere o al responsabile di giornata sul campo, che adotterà i provvedimenti immediati che riterrà più opportuni, richiamando i soci coinvolti e se necessario disponendone l'allontanamento dal campo di gioco. Sarà quindi sua cura mettere a conoscenza dell'accaduto il Presidente e il C.D. nel minor tempo possibile.



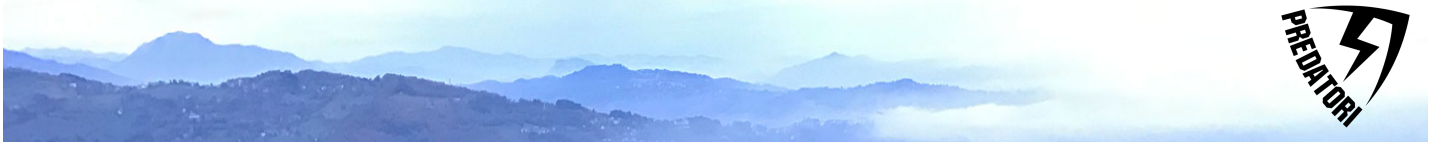
- Ogni manifestazione di intolleranza, screscio o maleducazione tra soci tenuta all'interno di una qualsiasi delle sedi dell'Associazione (campo di gioco, luogo di ritrovo, luogo di raduno, supporti di discussione multimediali) o comunque ad essi riconducibile, verrà sanzionata.

5- GESTIONE EVENTI

- Gli eventi dell'Associazione verranno comunicati ai soci attraverso le piattaforme multimediali in uso all'Associazione. Il C.D. si riserva la possibilità di sollecitare ulteriormente tali eventi ai soci attraverso mail, sms o con qualsiasi altro strumento che ritenga idoneo. I membri di ogni team possono rivolgersi al proprio responsabile di squadra (da qui definito caposquadra) per essere informati sia per gli eventi dell'Associazione sia per gli eventi di Team.
- Ogni evento sportivo interno dell'Associazione (partite, tornei, allenamenti o altro) per essere considerato tale deve essere preventivamente comunicato al Presidente (o al Vicepresidente in sua assenza) che deve autorizzarlo per iscritto (oppure tramite le piattaforme multimediali ufficiali). Senza tale procedura nessun evento è considerato ufficiale e quindi nessun partecipante sarà coperto da assicurazione e sarà ritenuto singolarmente responsabile delle proprie azioni.
- Ogni socio che aderisce ad un evento deve comunicare la propria adesione/disdetta tramite le piattaforme multimediali dell'Associazione o al responsabile organizzazione partita che provvederà a mantenere aggiornato il modulo partita. Il responsabile di giornata, nel caso in cui la piattaforma multimediale non dovesse funzionare, è tenuto a far compilare e a conservare il modulo di partita della giornata. Nel caso il modulo non venisse compilato la partita non sarà considerata un evento ufficiale dell'Associazione, quindi tutti i presenti saranno considerati non coperti da assicurazione esentando l'Associazione da ogni responsabilità, che quindi rimane a carico del singolo socio.
- Ogni evento "esterno" (cioè appuntamenti ai quali partecipano soggetti appartenenti ad altre associazioni) che sia esso a qualsiasi carattere (sportivo e non) viene considerato come appuntamento al quale una volta iscritto non si può dare disdetta se non per gravi motivi che verranno vagliati dal C.D..
- Il socio che pur essendosi iscritto all'evento non vi partecipa senza darne preventiva e giustificata disdetta creando quindi un problema organizzativo sarà sanzionato dal C.D. in base alla gravità ed alla recidività.

E' INDISPENSABILE LA PRENOTAZIONE A TUTTE LE PARTITE.

- Tale prenotazione dovrà pervenire entro e non oltre le ore 24.00 del giorno precedente la manifestazione o entro la data indicata come chiusura iscrizioni, utilizzando le piattaforme multimediali ufficiali dell'Associazione.
- Coloro che non provvederanno a prenotarsi alle partite non potranno prendervi parte. La violazione del presente articolo comporta sanzione. A chi dovesse presentarsi al punto di ritrovo per la partenza o sul campo di gioco senza essersi prenotato per la gara, non sarà permesso giocare.
- L'annullamento di prenotazione ad un evento dovrà pervenire al responsabile di giornata entro le 24.00 del giorno precedente l'evento o entro la data limite indicata. La violazione del presente articolo comporta sanzione.



- Il Presidente, i Consiglieri, o il responsabile di giornata, ha la facoltà di annullare l'evento nel caso in cui non si dovesse raggiungere il numero minimo previsto.
- L'annullamento dell'evento dovrà essere comunicato entro le 24.00 del giorno precedente lo stesso sulle piattaforme multimediali ufficiali.
- In caso di maltempo, se non si è ricevuta comunicazione differente, è fatto obbligo comunque agli aspiranti ed ai soci regolarmente prenotati all'evento, di presentarsi al luogo di ritrovo. E' possibile che l'evento comunque sia annullato al punto di ritrovo dopo consultazione dei presenti.
- Ogni caposquadra o responsabile di giornata, se ritenuto necessario per lo svolgimento di un evento, è tenuto a prelevare il materiale dell'Associazione occorrente il giovedì precedente l'attività e restituirlo integro in ogni sua parte entro il primo giovedì utile successivo. Il ritiro e la consegna del materiale avviene tramite compilazione del modulo presente all'interno dell'armadio con supervisione del Consigliere addetto alla logistica o, in sua mancanza, del Presidente o Vicepresidente. All'atto del ritiro o della riconsegna il materiale va controllato. Eventuali danneggiamenti dell'attrezzatura devono essere comunicate tempestivamente al Consigliere addetto alla logistica.

6- NORME DI GIOCO

- Per accedere al campo di gioco è necessaria la previa autorizzazione verbale o scritta (comodato o regolare contratto d'affitto) del proprietario dell'area interessata, oppure in caso di terreno Demaniale l'autorizzazione dell'autorità competente.
- L'assicurazione copre solamente gli infortuni a sé o causati a terzi sui campi autorizzati e durante gli eventi ufficiali dell'Associazione.
- Tutti i campi dell'Associazione sono e devono essere a disposizione di tutti i soci che ne potranno usufruire previa autorizzazione del Presidente (o Vicepresidente in sua assenza).
- Il C.D. potrà, qualora fosse ritenuto necessario, riservare una parte del campo o dei campi impegnati per il perseguimento delle finalità statutarie.
- Al Presidente o persona designata dal C.D. spetta il compito di avvertire, a mezzo fax, il comando di zona dei Carabinieri, della Polizia di Stato o della Polizia Municipale competente dello svolgimento della partita specificando giorno, ora e luogo esatto e fornendo, se richiesto, il numero indicativo dei partecipanti e le generalità degli stessi.
- Il campo di gioco deve recare agli accessi, ove sia possibile, dei cartelli segnalatori riportanti indicazioni sul tipo di attività in corso di svolgimento e sulle precauzioni da adottare. Il posizionamento dei suddetti è un dovere del responsabile di giornata e di tutti i soci presenti.
- Le zone pericolose (burrioni, pozzi artesiani, edifici pericolanti, ecc.) e le zone interdette al gioco devono essere o delimitate da nastro bicolore o segnalati sulla mappa al fine di escluderle dall'area di gioco stessa. L'Associazione non si assume la responsabilità per danni causati a sé o a terzi o a cose all'interno di aree pericolose o interdette al gioco. La violazione del presente articolo comporta sanzione.
- E' tassativo il rispetto per l'ambiente, questo dev'essere lasciato a termine partita come si è trovato. Per tal ragione ogni socio è obbligato a raccogliere la propria immondizia prodotta nella giornata e a scaricarla al più vicino cassonetto pubblico.
- E' fatto obbligo di utilizzo di Pallini Certificati Biodegradabili a tutti i soci del club che praticano Softair.



- Non è consentito l'utilizzo di pallini non Biodegradabili sui terreni di gioco in gestione all'Associazione. Chiunque violerà questo punto sarà soggetto a sanzione.
- E' obbligatorio l'uso, durante tutte le fasi di gioco della disciplina Softair, di occhiali di protezione che abbiano idonea certificazione per la resistenza agli urti diretti o che siano stati precedentemente testati dal giocatore nel modo che egli riterrà più opportuno per la sua sicurezza. Il personale sprovvisto di detti occhiali non sarà ammesso per nessun motivo all'area di gioco. Sono altresì fortemente consigliate protezioni dentali, che ricordiamo essere obbligatorie con la formula assicurativa Base. L'Associazione non si assume nessuna responsabilità per eventuali danni subiti dal personale che dovesse ignorare il presente articolo.
- E' tassativamente vietato l'uso di sistemi di puntamento laser diretto.
E' assolutamente vietato l'uso di petardi, di qualunque materiale esplodente o fumogeni senza l'autorizzazione del C.D..
- E' vietato uscire in assetto da combattimento dal campo i cui limiti saranno prefissati prima dello svolgimento della gara/allenamento o comunque uscire con ASG/IRG in vista non riposte all'interno di zaini o sacche apposite, lo stesso ha valenza anche presso la sede dell'Associazione.
- Durante le partite di Softair, nell'eventualità si riscontri la presenza di personale estraneo alle attività all'interno dell'area di gioco si procederà all'immediata sospensione dell'evento fino all'uscita dello stesso dal campo. L'evento riprenderà tramite comunicazione verbale del Consigliere o responsabile di giornata, appena accertata l'assenza di estranei sul campo. Durante la sospensione sono assolutamente vietate tutte le attività inerenti al gioco (comunicazioni, movimenti, ecc. ecc.), pena l'esclusione dal game in corso.
- Durante ogni giornata sarà cura degli organizzatori di definire una zona del campo per il riposo e per il pranzo definita "Campo Base", dove sarà tassativamente vietato sparare, ed una zona adibita alla prova e alla taratura delle (sia Softair che Lasertag)
- E' accettato l'uso di Attrezzature Radio PMR/LPD purchè a Norma di Legge, e munite di apposito nulla osta/dichiarazione o Tassa regolarmente pagata. In caso di modifiche di tali apparati e manomissioni che ne compromettano l'omologazione, l'Associazione non si ritiene responsabile per eventuali sanzioni o sequestri su controlli delle forze di P.S., gli eventuali provvedimenti ricadranno direttamente ed esclusivamente sul socio, che ne risponderà personalmente.
- Non è consentito al socio indossare alcun tipo di Mostreggiatura, che lo renda identificabile come membro delle Forze dell'Ordine o Armate, Italiane o Straniere, anche se fuori ordinanza, come ad esempio Gradi, Stellette o Alamari, ed è fortemente sconsigliato l'uso di uniformi da combattimento intere d'ordinanza, fuori o dentro l'area di gioco.
- E' ASSOLUTAMENTE VIETATO portare ed utilizzare prima, durante e dopo le sessioni di gioco qualunque tipo di arma atta a recare offesa, anche se a norma di legge. Il club non si ritiene responsabile per eventuali danni provocati dalla mancata osservanza del presente articolo.

7- REGOLAMENTO DI GIOCO – SOFTAIR

IL GIOCO DEL SOFTAIR E' BASATO SULL' ONESTA', L'EDUCAZIONE E LA CORRETTEZZA E SUL RECIPROCO RISPETTO DEI PARTECIPANTI, NON ESSENDO ANCORA POSSIBILE DETERMINARE CON ESATTEZZA IL COLPO ANDATO A SEGNO.



- E' TASSATIVAMENTE VIETATO utilizzare ASG non conformi alle norme vigenti (armi con potenza pari o superiore a 0,99J).
- E' inoltre fatto assoluto divieto utilizzare ASG con potenza superiore a quella stabilita dall'Ente/i (Gas, Asnwg, Csen o altri) al quale l'Associazione è affiliata (si rimanda ai siti di suddette enti per chiarimenti/integrazioni).
- Il Presidente, il Vicepresidente, i Consiglieri o una persona designata dal C.D. può, senza alcun preavviso, testare le ASG dei giocatori presenti sul campo prima dell'inizio dell'evento per verificarne la conformità.
- È fatto assoluto divieto apportare qualsiasi modifica o espediente, anche temporaneo, che possa in qualche modo falsare il test di potenza.
- I soci che verranno trovati con ASG non conformi verranno sanzionati in base alla recidività ed alla intenzionalità.
- L'Associazione si riserva la possibilità di applicare sulle ASG di ogni socio o aspirante che risultino conformi al test di potenza una fascetta o un qualsiasi altro strumento ritenuto idoneo allo scopo dal C.D.
- La responsabilità per le modifiche meccaniche apportate all'arma anche se mantengono la potenza al di sotto dei limiti consentiti è da considerarsi tutta a carico del socio.
- Ogni socio potrà chiedere di testare la propria ASG presso la sede dell'Associazione negli spazi appositi o sul campo prima dell'inizio di un evento.
- Nel caso in cui, durante un test, il pallino in uscita da un ASG presenti una parabola verso l'alto nonostante il sistema hop up sia impostato a zero, l'ASG sarà considerata illegalmente manomessa, il socio allontanato e verranno vagliati i provvedimenti disciplinari del caso
- Entro il giovedì sera precedente la partita è obbligatorio testare la propria ASG con l'apposito strumento presso la sede dell'Associazione se si tratta di un nuovo acquisto o se l'ASG ha subito modifiche, al fine di attestarne nuovamente l'idoneità.
- E' SEVERAMENTE PROIBITO UTILIZZARE LE ASG CONTRO ANIMALI O PROPRIETA'. La violazione del presente articolo comporta sanzione.
- Durante le pause di gioco le repliche vanno tenute con il selettore di fuoco in posizione di sicura e con la canna prudentemente rivolta verso terra.
- Nel caso in cui un giocatore notasse che un compagno è stato colpito, ma per via del punto di impatto del colpo quest'ultimo non si fosse accorto dell'evento, deve informarlo del fatto e invitarlo ad uscire dalla partita.
- Nel caso in cui un giocatore notasse, con assoluta certezza, che un compagno è stato colpito e volontariamente non abbandona l'area di gioco deve, a fine gara, e senza creare opportunità di lite, avvisare il Presidente, un Consigliere o il responsabile di giornata, i quali prenderanno i provvedimenti del caso.
- Nel caso in cui un giocatore notasse, con assoluta certezza, che un membro di una squadra esterna, dopo essere stato colpito, non si fosse volontariamente dichiarato può, a fine gara, avvisare il Presidente, un Consigliere o il responsabile di giornata, i quali valuteranno l'opportunità di esporre il problema al responsabile di quella squadra. Non è consentito, in nessun caso, contattare direttamente il responsabile del fatto né tanto meno iniziare discussioni sul campo di gioco, pena l'allontanamento immediato dal campo di gioco ed eventuali successive sanzioni.
- Il giocatore colpito da un pallino avversario o amico su qualsiasi parte del corpo e dell'equipaggiamento, ASG compresa, deve "dichiararsi" esclamando ad alta voce "COLPITO!" eventualmente sollevando l'arma o comunque adottando un atteggiamento che lo renda chiaramente identificabile come eliminato dal gioco, e raggiungere il Campo



Base con la replica in sicura, non imbracciata, scegliendo un percorso che non interferisca col gioco ancora in corso e mantenendo gli occhiali indossati fino al raggiungimento del campo base o di altra zona sicura indicata dal responsabile di giornata.

- Nel caso in cui durante il gioco si abbia un contatto ravvicinato con un avversario (nell'ordine di un paio di metri) sarebbe consigliabile evitare di l'ingaggio, accordandosi su chi e come debba uscire dal gioco (per esempio pronunciando la frase "sotto tiro"). Inoltre, al momento dell'ingaggio, qualora fosse possibile, si raccomanda di preferire le zone meno rischiose (evitando il volto).
- Il colpo di rimbalzo, tranne in caduta, è sempre valido eccezion fatta per le partite che si svolgono in campo "urbano" o chiare disposizioni contrarie imposte dal regolamento di gioco.

8- REGOLAMENTO DI GIOCO – LASERTAG

Il presente regolamento si intende sempre valido dove non diversamente specificato.

Durante partite esterne, tornei o interne a scenario le regole di gioco e di configurazione decise dall'organizzazione avranno sempre precedenza su questo regolamento, rimanendo però come traccia nel caso l'organizzazione tralasci di specificare.

NORME DI GIOCO E COMPORTAMENTALI

- Riguardo alle norme di comportamento, fanno fede le stesse regole valide nel Softair, ad esclusione di quelle riguardanti le protezioni del volto e l'autodichiarazione, qui non necessarie. Quando un giocatore viene eliminato il suo sistema emette un allarme sonoro, ma a causa della distanza a cui possono avvenire gli ingaggi, è buona norma che il giocatore colpito alzi un braccio ed esca dalla zona di gioco, segnalando così in modo inequivocabile la sua eliminazione.
- Ogni socio operante col sistema deve avere il buon senso di mantenere efficiente il proprio sistema, procurarsi eventualmente quanto necessario allo scopo (batterie di riserva, etc), imparare ad eseguire autonomamente le configurazioni software necessarie come da regolamento e, quando possibile, eseguirlo prima di ciascun evento.
- Tutti i prodotti ufficialmente commercializzati da XTag-IR sono da considerarsi sempre ammessi al gioco, salvo disposizioni differenti.
- Il sistema XTag-IR si compone di diversi tipi di kit-arma, essi devono essere montati sulla replica adeguata, in modo che le caratteristiche fisiche della replica unite a quelle balistiche del kit-arma emulino il più fedelmente possibile un'arma reale.
- Per evitare qualsiasi discussione in merito ai due punti precedenti, l'Associazione si basa sul regolamento **XTag League**, che è stato redatto di concerto con altre associazioni e i produttori del sistema, in cui è scritto il tipo di kit-arma che una replica può montare e tutti i dati per configurarlo autonomamente.
- Nel caso un socio possieda una replica ambivalente e cioè tale che gli consenta di montare sia l'emettitore sniper sia quello da assalto, non potrà effettuare la sostituzione sul campo.
- Al giocatore con replica elettrica con kit sniper è concesso di sparare unicamente in modalità semiautomatica (colpo singolo).



MUNIZIONI

- A ciascun giocatore viene riconosciuto di configurare le proprie munizioni in base a quanto effettivamente trasportato nelle buffetterie, compatibilmente al tipo di caricatore.
- I caricatori saranno configurati per rispecchiare la controparte reale (es: Caricatore stanag 5.56 classico potrà ospitare 30 colpi).
- Nelle partite dove, per motivi di scenario, il numero di caricatori è prestabilito, a meno che l'organizzazione non specifichi, l'operatore è libero di non portare caricatori.
- Sono ammessi caricatori di ricambio autocostruiti per tutte le repliche purchè costruite in materiale rigido (es. legno) e rispettino per dimensioni la controparte, oppure simulando in modo "alternativo" il numero di caricatori mancanti, ad esempio per una Minimi, la cui controparte reale può ospitare caricatori stanag da 30 colpi, si avrà la facoltà di sostituire i caricatori di riserva con un adeguato numero di caricatori stanag.

PROTEZIONI BALISTICHE

- Il sistema prevede di poter inserire nelle proprie configurazioni delle protezioni balistiche.
- Al giocatore è concesso impostare le protezioni balistiche in rapporto all'equipaggiamento protettivo realmente indossato durante il game.
- Indossare equipaggiamento reale è una scelta, non da diritto a protezioni aggiuntive rispetto al materiale replica.
- Sono ammessi tutti i tipi di elmetti, replica od originali.
Il diritto alla protezione balistica di questi ultimi viene assegnata solo se gli elmetti sono di tipo militare.
- Sono ammessi tutti i tipi di vest e buffetteria, replica od originali.
- Tutte le buffetterie che non prevedono la possibilità di inserire all'interno piastre balistiche sono da considerare senza possibilità di fornire protezione balistica.
- Non è consentito in alcun modo modificare buffetterie non idonee all'uso delle piastre balistiche, ad esempio montandole con delle fascette.
- Per quanto riguarda, invece, i vest atti ad indossare protezioni balistiche (body armour, plate carrier, ecc...), fa fede il numero di protezioni effettivamente indossate, ad esempio se su di un body armour monto due piastre balistiche (una avanti e una dietro) si avrà diritto alla protezione fornita da entrambe le piastre, al contrario se si decide di indossarne solo una (o se il vest può ospitarne solo una) si avrà il diritto alla protezione fornita soltanto da una piastra.
- Nel caso si scelga di indossare una sola piastra in un body armour che ne può alloggiare due, è obbligatorio indossarla in posizione anteriore.
- Tutte le protezioni che rientrano nella categoria soft armour (nella realtà giubbotti antischeggia, atti anche a fermare i colpi di pistola) non contano come protezioni.
- Non sono ammesse repliche di piastre balistiche fatte in materiale morbido (ad esempio gommapiuma), ma sono consentite repliche "home-made" il cui materiale replica la rigidità delle piastre originali, o, in alternativa, sono consentite (consigliate) le repliche delle piastre balistiche tipo SAPI commerciali (alcune marche che le producono sono Toysoldier, FMA, TMC) di facile reperibilità e spesa modesta (circa 20 euro per due piastre).

CONTEGGIO PROTEZIONI

- Ogni elemento di protezione indossato da diritto ad un punto di protezione, che sul sistema è indicato come "numero giubbetti".



- Suddetto numero può andare da un minimo di 0 (es.: niente elmetto ne vest atto ad indossare protezioni balistiche), fino ad un massimo di 3 (es.: elmetto, piastra anteriore e piastra posteriore).
- Non vi sono suddivisioni categoriche sul tipo di protezione (leggero o pesante) che obblighino a indossare un certo equipaggiamento, ma è lasciata piena libertà di scegliere il proprio setup e le proprie protezioni in base alle esigenze.
- L'attenuazione del colpo subito è stabilita al 50% per ogni protezione, ad esempio se si indossano 3 protezioni balistiche i primi tre colpi ricevuti avranno un fattore danno ridotto del 50%, dopodiché le protezioni si considerano rimosse e il danno sarà subito al 100%.
- La configurazione del danno minimo sarà sempre impostata sullo 0 (zero).

CONFIGURAZIONI

- Tutti i parametri standard di configurazione per l'headset e per tutti i tipi di arma sono raccolte nelle tabelle del regolamento **XTag League**.

9- SANZIONI DISCIPLINARI

- E' facoltà del Presidente, o in sua assenza dei membri del C.D., stabilire sanzioni disciplinari nei confronti di quei soci che dovessero contravvenire alle norme riportate in questo regolamento. Il tipo di sanzione sarà stabilito di volta in volta secondo la gravità della mancanza, o della recidività della stessa, dal C.D. riunito in seduta apposita.
- Alla terza sanzione di sospensione il socio potrà essere radiato dall'Associazione con effetto immediato.
- Sono previste sanzioni disciplinari anche nei confronti di quei soci che, prima, dopo o durante una gara dovessero in qualsiasi modo contravvenire alle leggi vigenti Art. 2.18 della Repubblica Italiana.
- La comunicazione della sanzione disciplinare sarà fatta pervenire:
 - Direttamente al socio interessato in forma scritta dai membri del C.D.
 - Per nessun motivo gli altri soci potranno essere messi a conoscenza delle motivazioni di tale sanzione se non dal socio stesso.
 - Comunicata nell'apposito spazio (portale e/o bacheca) destinato alle comunicazioni disciplinari eventualmente indicando le violazioni ma non le motivazioni di tali sanzione.
- Sono previste sanzioni disciplinari anche nei confronti dei membri del C.D. che non svolgono i compiti loro assegnati in sede di riunione.
- La sanzione è a discrezione esclusiva del Presidente dell'Associazione, previo consulto con gli altri Consiglieri.
- La volontaria inottemperanza degli articoli del presente regolamento, in quanto è da considerarsi una mancanza di rispetto verso tutti i soci e azione controproducente per la gestione dell'Associazione, verrà punito con la sospensione del socio da tutte le attività per un periodo di tempo che verrà stabilito dal consiglio direttivo.
- La continua e recidiva violazione dei suddetti articoli sarà punita con l'espulsione del socio.



- E' altresì facoltà del Presidente, del Vicepresidente e del Segretario la sospensione di un socio fino alla ratifica o annullamento mediante riunione straordinaria del C.D.
- Le tipologie di sanzioni disciplinari sono:
 - Segnalazione sulla scheda personale. Al raggiungimento di 3 segnalazioni il C.D. provvederà alla sospensione del socio per 30 giorni da ogni attività dell'Associazione.
 - Sospensione da ogni tipo di attività per minimo di 30 giorni a seconda della gravità dell'infrazione e a discrezione del C.D.
 - Espulsione dell'Associazione.

10- TESSERAMENTO UNICO

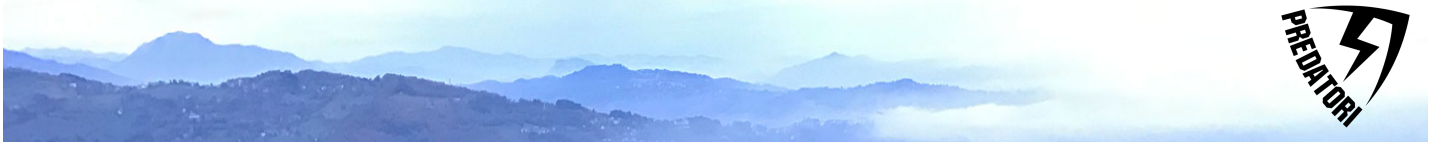
- Il Tesseramento dovrà Essere corredato di Certificato di Idoneità Sportiva Non Agonistica TAB.A, che attesta una condizione fisica ottimale per l'esercizio di attività sportiva Non Agonistica, inquadrata in Categoria A della Circolare Coni N.205/12 del 12 Novembre 2012; rilasciato dal proprio medico curante, o da Ambulatorio Privato abilitato, valido per l'anno corrente.
- Sono accettati anche i Certificati di Idoneità Agonistica.
Non sono più considerati validi Certificati di Idoneità al Lavoro o Certificati di "Sana e Robusta Costituzione".
- Con delibera del C.D. la tessera SOCIO ORDINARIO è stata unificata a € 60,00 per i nuovi soci e i rinnovi.
- La tessera PLUS ha un costo di € 70,00 e comprende una assicurazione estesa per danni ai denti con massimale di spesa e vincolo all'utilizzo di protezioni adeguate.
- La tessera da SOCIO SOSTENITORE è una formula forfettaria da € 20,00 e contempla la partecipazione a soli 3 eventi nel corso dell'anno. Quest'ultima potrà essere in ogni momento convertita in tessera ordinaria, saldando la differenza. La certificazione medica non è richiesta per i soci sostenitori fino al momento della partecipazione al primo dei tre eventi a disposizione.
- La tessera JUNIOR ha un costo di € 30,00: è pensata per i giocatori tra i 14 e i 18 anni che possono prendere parte alle partite Lasertag se accompagnati da un genitore regolarmente iscritto come socio ordinario.
- Il tesseramento per l'anno in divenire è aperto dal 01 Settembre dell'anno in corso.

11- REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO

- La Sede operativa dell'A.S.D. Predatori Modena si trova in Via Tincani e Martelli n.140 presso Polisportiva UNION 81, Portile, Modena e presso di essa si svolgono le attività settimanali del Club che iniziano alle 22.00 e terminano circa alle 23.45 del Giovedì.
- Il consiglio si riserva di ammettere nella sede stessa chi non è socio dell'Associazione.
- Il Presidente, per effetto della sua carica, non può far parte di nessun team, (salvo deroga annuale deliberata del C.D.) ma può partecipare attivamente a qualsiasi attività previa comunicazione ai relativi capisquadra.
- I membri del C.D. hanno il diritto di partecipare alle attività di tutti i team, con le stesse modalità del Presidente.



- In tutti i casi la responsabilità dell'evento e le decisioni sul suo svolgimento rimangono a carico del responsabile di giornata.
- Le riunioni del C.D. si tengono in forma privata. I verbali del C.D. in formato digitale saranno disponibili per tutti i soci sui supporti informatici dell'Associazione e verranno illustrati alla successiva riunione dei soci il primo giovedì utile.
- I verbali dovranno essere disponibili nell'archivio dell'Associazione e a richiesta ogni socio potrà riceverne copia in formato cartaceo, digitale consegnato a mano, a mezzo fax o e-mail.
- La mancata emissione di tale documento da parte del segretario è punito mediante sanzione.
- I soci hanno facoltà di recapitare al C.D. (tramite e-mail o comunicazione scritta ad un Consigliere) eventuali opinioni personali per migliorare l'organizzazione o presunte irregolarità nello svolgimento delle attività dell'Associazione, assumendosi in prima persona le responsabilità per quanto dichiarato.
- E' facoltà di ogni socio organizzare e presiedere gruppi di lavoro per raggiungere un obiettivo in accordo con il C.D.
- La realizzazione del progetto è supervisionata e approvata dal C.D., le modalità operative sono invece a discrezione del socio che coordina il gruppo di lavoro, assumendosene la responsabilità.
- Ogni attività verrà considerata dal C.D., solo nel caso sia stato identificato un responsabile.
- Ogni Consigliere può richiedere una riunione straordinaria del C.D., sarà compito del presidente contattare gli altri Consiglieri e fissare una data.
- Il regolamento sarà applicato in ogni sua forma; i cambiamenti apportati al regolamento durante l'anno dovranno essere approvati all'unanimità dai Consiglieri e verranno notificati a tutti i soci tramite i canali di comunicazione di cui si serve normalmente il C.D.
- I soci possono chiedere mediante raccolta di firme (50%+1 dei soci iscritti) la destituzione di un consigliere o di tutto il C.D. indicando nuove elezioni.
- L'Associazione si riserva la possibilità di acquistare materiale comune necessario per gli scopi sociali o necessari allo svolgimento delle attività previste, che rimarrà in carico al Magazzino dell'Associazione, seguito dal Consigliere responsabile della logistica (asg, ricetrasmittenti, ecc...).
- L'Associazione si riserva la possibilità di acquistare materiale dedicato ai soci e/o consumabile, atto allo svolgimento generale delle discipline o di particolari eventi, chiedendo al socio il rimborso spese in carico di materiale "Usa e Getta" o "Personale". Anche questo materiale sarà gestito dal Responsabile Logistica e Magazzino, sin dall'acquisto, concordato con il C.D. (Abbigliamento, Pallini, Luci Chimiche, Cancelleria etc...).
- Le elezioni avvengono annualmente tramite la votazione dei soci candidati C.D.
- I consiglieri eleggibili sono minimo 5.
- L'elenco dei candidati viene esposto nella sede dell'Associazione prima dell'inizio delle votazioni.
- Le elezioni si tengono ogni anno tra Settembre e Dicembre.
- Una volta eletto, il nuovo C.D. ha tempo 7 giorni dalla data delle elezioni per decidere i ruoli dei Consiglieri eletti, effettuare il passaggio consegne dal C.D. uscente e prendere in consegna il materiale in carico ai precedenti Consiglieri.
- Durante tale periodo il Presidente uscente resta garante e responsabile delle attività dell'Associazione fino alla pubblicazione dei ruoli del nuovo C.D.
- Il C.D. deve obbligatoriamente avere al suo interno le figure di Presidente, Vicepresidente, Tesoriere e Segretario.



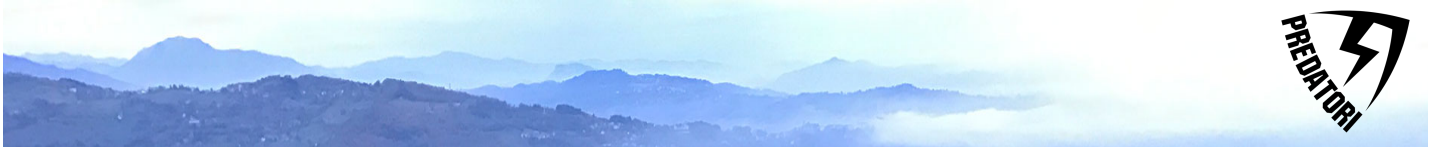
- Il Presidente viene scelto tra i membri del C.D. con votazione interna durante la riunione di insediamento.
- Il responsabile di giornata, in quanto socio non necessariamente facente parte del C.D., in caso di mancata o incompleta esecuzione del compito assegnato, verrà sanzionato in base alla gravità della mancanza.
- Competenze fondamentali dei Consiglieri:
 - *Presidente*: ha funzione di supervisione e monitoraggio dell'operato dello stesso. Rende esecutive le decisioni del C.D., rappresenta l'Associazione negli eventi ufficiali e di fronte alle autorità. Non può essere iscritto a nessun team, salvo deroga annuale del C.D. in carica.
 - *Vice-Presidente*: effettua un monitoraggio sull'operato del C.D., rivolge la sua attenzione all'Associazione nella sua interezza, interfacciandosi con il Presidente, sostituisce in caso di necessità il Presidente stesso.
 - *Segretario*: raccoglie, archivia, e gestisce i dati personali degli iscritti e parte della modulistica l'Associazione. E' responsabile della tutela della privacy. Deve fornire in caso di necessità le informazioni aggiornate sulla situazione dell'Associazione.
 - *Tesoriere*: custodisce la cassa dell'Associazione, aggiorna e mantiene in ordine la contabilità.
 - *Responsabile logistica e magazzino*: è responsabile della custodia, della buona conservazione e della gestione di tutti i beni materiali dell'Associazione, garantendo la loro efficienza e disponibilità ai soci. Propone acquisti mirati di materiale necessario.

12- TEAM

- E' facoltà di ogni socio poter far parte o di organizzare un Team all'interno dell'Associazione.
- Il Team rappresenta un raggruppamento di soci che intendono conseguire un determinato scopo.
- Lo scopo principale di un Team è sia migliorare l'organizzazione dell'Associazione, sia raggiungere un obiettivo stabilito di anno in anno dai membri dello stesso, sia contribuire al mantenimento degli obiettivi statutari.
- I membri facenti parte di un Team sono in primo luogo soci dell'Associazione e in quanto tali soggetti al rispetto dello statuto e regolamento vigenti.
- La costituzione di un Team è sancita mediante votazione e delibera in riunione ordinaria del C.D.
- Lo scioglimento di un Team è sancita mediante votazione e delibera in riunione ordinaria o straordinaria e può avvenire:
 - Causa gravi inosservanze a statuto e regolamento;
 - Su richiesta del caposquadra;
 - Su richiesta del 50%+1 dei membri effettivi del Team.
- E' facoltà del Presidente, con delibera del C.D. riunito in assemblea ordinaria sospendere, in caso di difficoltà o problemi, le attività del Team fino al raggiungimento di una decisione del C.D.



- I soci facenti parte di un Team le cui attività venissero sospese, possono comunque partecipare alle attività dell'Associazione e degli altri Team, salvo comunicazione del C.D. o sanzioni disciplinari in corso.
- Per la costituzione ed il riconoscimento di un Team da parte dell'Associazione è necessario sottoporre al C.D.:
 - Elenco dei membri che dovranno essere soci effettivi;
 - Regolamento interno di Team che comunque in nessun punto potrà essere in contrasto con lo Statuto ed il presente Regolamento Interno;
 - Logo del Team che dovrà avere come tema un "animale predatore".
- il C.D. in riunione ordinaria dovrà esaminare tutta la documentazione presentata e ha facoltà di chiederne una revisione in toto o anche solo in parte qualora non fosse valutata esauriente e in pieno accordo con quanto stabilito da Regolamento e Statuto.
- Il Team dovrà nominare, al proprio interno, un responsabile (caposquadra o team leader) ed vice-responsabile (vice-caposquadra); è fatta assoluta libertà dei membri del Team organizzarsi internamente al fine di migliorare la propria gestione.
- I responsabili di Team dovranno essere comunicati al C.D. che avrà la facoltà di ufficializzare o di respingere le cariche.
- E' responsabilità del team leader garantire ai propri membri almeno due eventi a bimestre.
- Se un membro iscritto al Team salta più di 3 eventi all'anno è diritto del caposquadra (in accordo con il Team) espellere il socio dal Team.
- L'eventuale assenza da un appuntamento ufficiale deve essere comunicata almeno quindici giorni prima per non incorrere in sanzione.
- E' responsabilità del team leader procurarsi il materiale necessario allo svolgimento delle attività del Team.
- Un socio può fare richiesta di entrare a far parte di un Team consegnando, opportunamente compilato, al caposquadra o in sua assenza al vice-caposquadra: modulo di richiesta di adesione al team, modulo di ritiro, presa visione e accettazione del regolamento di Team.
- Il team leader può rifiutare o accettare la domanda di richiesta di ammissione al Team presentata dal socio.
- Il socio che eventualmente dovesse entrare a far parte di un Team potrà essere sottoposto ad un eventuale periodo di prova stabilito dal regolamento di Team o dal caposquadra.
- Un componente può decidere volontariamente di lasciare il Team dandone comunicazione scritta al team leader indicandone le motivazioni. Inoltre l'estromissione da un Team può avvenire anche tramite espulsione diretta e motivata da parte del team leader per inosservanza del regolamento vigente di Team, del presente Regolamento o dello Statuto.
- Ogni Team può ritrovarsi in riunione privata presso la sede dell'Associazione.
 - Alla riunione sono ammessi i membri del Team, il Presidente e il Vicepresidente.
 - E' facoltà del team leader invitare alla riunione anche membri esterni o terzi. Questi ultimi possono partecipare alla riunione come osservatori e non hanno diritto di voto.
- E' fatto obbligo ad ogni Team di redigere un calendario bimestrale di eventi da presentare al Presidente in sede di riunione ogni primo giovedì del mese.
- E' compito del team leader dare comunicazione tempestiva al Presidente di eventuali modifiche al calendario del Team.
- Gli eventi di Team dovranno essere inseriti dal team leader o da una persona da lui incaricata tramite la piattaforma multimediale ufficiale. Il team leader si riserva la possibilità di comunicare tale eventi ai soci anche attraverso o mail o sms o con qualsiasi altro strumento che ritenga idoneo.



- Il caposquadra viene eletto dai membri del Team e approvato dal Presidente per nomina diretta dalla lista dei candidati facenti parte del Team. La lista dei candidati viene stilata mediante riunione del Team.
- La destituzione del caposquadra avviene tramite votazione dei soci facenti parte del Team (50% + 1) o con decisione diretta del Presidente.
- In caso il caposquadra non sia più in grado di svolgere il proprio compito, deve darne comunicazione scritta al Presidente o al C.D. e rimane comunque in carica fino alla sostituzione che avverrà entro e non oltre 30 gg dalla comunicazione. Nel caso siano presenti tornei nel periodo dei 30 gg dalla data delle dimissioni il caposquadra uscente è tenuto comunque a parteciparvi.

LA REGOLA PRINCIPALE E PIU' IMPORTANTE RIMANE SEMPRE E COMUNQUE L'USO DEL BUON SENSO DA PARTE DEI SOCI E DEI CONSIGLIERI AI QUALI E' DELEGATA LA RESPONSABILITA' DI UN CONTROLLO DELL' EFFETTIVO RISPETTO DELLE REGOLE DA PARTE DI TUTTI.

“IT’S NOT ALWAYS SUNDAY” Predatori Modena ASD

DOCUMENTO CONCLUSO