



**Black Dragons**  
**Soft Air Team**  
Trezzo sull'Adda (MI)  
A.S.D. C.F. 91583510150



Reg. 105520



Reg. 209707

## SEZIONE 1

### Regolamento Amministrativo

1.0-Tutti i soci sono tenuti a visionare il presente regolamento e, come per lo statuto, ad accettarne e a sottoscriverne tutte le regole come da apposita clausola sulla domanda di ammissione al club.

1.1-Il regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dal direttivo, dopo votazioni avvenute, ed è immediatamente operativo.

1.2-Il direttivo si dovrà incontrare una volta al mese per riunioni ordinarie, possono aumentare le date di incontro per far fronte a situazioni particolari o per organizzazione e gestione eventi. In caso di assenza, avvisare il direttivo tramite sms e/o chiamata e dare una valida giustificazione.

1.3-Un qualsiasi membro del direttivo che mancherà più del 50%, senza una valida giustificazione alle assemblee, verrà allontanato dal direttivo e dal suo relativo incarico

1.4-Ogni 3 mesi si svolgerà l'assemblea generale dei soci, la quale potrà essere richiesta per iscritto da almeno 3 soci, in caso di altri programmi potrà essere rimandata di 1 domenica. Si dà la possibilità al socio di esporre le sue idee, lamentele e quant'altro, le quali verranno prese come argomento di disputa per il consiglio direttivo.

1.5-Il socio ha l'obbligo al momento dell'iscrizione di portare i seguenti moduli cartacei: DOMANDA DI ISCRIZIONE, CERTIFICATO MEDICO VALIDO e FOTOTESSERA. Il C.D. Ha l'incarico di decidere se integrare o meno il socio nell'associazione.

## SEZIONE 2

### Regolamento di Gioco

#### --OBBLIGHI--

2.0-All'iscrizione sono d' **OBBLIGO SOLO ED ESCLUSIVAMENTE** protezioni adibite alla pratica del softair, elmetto, occhiali, maschera, ginocchiere, calzature tecniche e/o anfibie. In mancanza di esse o dimenticanza, verrà negato l'accesso al campo da gioco.

2.1-L'equipaggiamento d' **OBBLIGO PER GIOCARE** consiste in: KIT MEDICO PERSONALE, PETTORINA CATARINFRANGENTE PERSONALE, FISCHIETTO, NASTRO ROSSO O TAPPO ROSSO.

In mancanza di esse o dimenticanza, verrà negato l'accesso al campo da gioco.

2.2-L' A.S.G. NON DEVE SUPERARE I 0.99 Joule di Potenza.

Pena richiamo del socio con conseguente allontanamento dal campo da gioco.

2.3-L'orario massimo di accesso al campo è previsto per le 9.15 A.M. , i soci che si presenteranno dopo l'orario stabilito, gli verrà negato l'accesso al campo.

2.4-Si ricorda di avvisare il presidente entro Venerdì ( entro le 21.00) precedente alla domenica la propria presenza/assenza nel campo da gioco, al fine di migliorare l'organizzare dell'evento.  
Pena l'esclusione dal campo.

### --DIVIETI--

2.5-Vietato puntare le ASG contro persone e/o animali al di fuori del gioco.

2.6-Vietati i commenti e le dispute durante lo svolgimento del gioco.

Pena l'immediata espulsione dalla partita in corso.

2.7-Non sarà mai possibile intervenire nel gioco dopo l'orario d'inizio, a meno di accordi presi dal consiglio direttivo.

2.8-Vietato indossare gradi militari italiani ancora in uso, fatto eccezione per militari e/o forze dell'ordine in congedo, vietato portare qualsiasi bevanda e/o alimento ritenuto alcolico, sostanze stupefacenti , armi bianche(fatta eccezione coltelli con lama a norma di legge) o da fuoco.

### --GIOCO--

2.9-è fondamentale l'onestà del giocatore poiché viene adottato il criterio di autodichiarazione. L'eventuale disonestà da parte di un elemento sarà oggetto ad avvertimento e nel caso di recidività è previsto l'allontanamento dal campo.

2.10-Nel caso della vicinanza estrema dei giocatori 'avversari' ( 5 mt.) il conflitto si risolverà con un 'DICHARATI' da parte del vincitore, il vinto dovrà dichiararsi come se fosse stato colpito e recarsi nell'area di rientro.

2.11-Non vi è un peso massimo per i BB'S, ma devono essere BIO DEGRADABILI e di materiale plastico.

2.12-All'inizio di ogni game, verrà delimitata una zona di eliminazione; nella quale il colpito dovrà recarsi immediatamente, dopo essersi messo la pettorina e gli sarà SEVERAMENTE VIETATO l'uso delle A.S.G. all'interno di essa.

2.13-Un giocatore è eliminato dalla partita se:

- Viene colpito su una qualsiasi parte del corpo
- Non sono considerati validi i colpi di rimbalzo,(vige la regola: 'nel dubbio mi dichiaro')
- Viene colpito qualsiasi equipaggiamento e/o accessorio facente parte del giocatore

2.14-L'ASG non dovrà mai essere né inclinata per colpire a parabola il bersaglio e né girata in alcun senso per eliminare un bersaglio dietro una copertura.

2.15-**ASSOLUTAMENTE VIETATO** togliersi le protezioni facciali durante il gioco.  
Tale azione comporta l'eliminazione dalla sessione di gioco in corso.

2.16-Sono Vietati i commenti o le dispute durante lo svolgimento del gioco, pena l'immediata espulsione di tutti i giocatori coinvolti.

2.17-Un giocatore eliminato non dovrà MAI, riferire ad un suo compagno la posizione dell'avversario.

Pena l' eliminazione del giocatore ancora in gioco.

## **--CONSIGLI--**

2.14-Raccomandiamo che le ASG non debbano essere visibili al trasporto e che vengano trasportate nell' apposita valigia e/o borsone, accompagnate dal tappo rosso, batteria non collegata e caricatore fuori sede.

2.15-Per qualunque dubbio, si è invitati a contattare un membro del C.D.

## **SEZIONE 3**

### **--PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI--**

3.0-I provvedimenti disciplinari vengono dati ai giocatori solo ed esclusivamente dal C.D. Dopo una decisione presa a maggioranza, hanno peso e durata proporzionale alla regola infranta.

3.1-La prima sanzione di peso minore viene reso noto per iscritto al solo C.D. E comunicato al socio in questione verbalmente.

3.2-Nel caso di recidività nell' infrangere le regole o in caso di di azione più grave, viene reso noto al socio attraverso un richiamo scritto.

3.3-In estremi casi, il terzo richiamo scritto ne consegue l' ALLONTANAMENTO DEFINITIVO del socio , il quale perderà tutti i privilegi che gli spettavano, l' accesso al campo e non sarà possibile la restituzione dei soldi.

## **SEZIONE 4**

### **--GIOCATE AMICHEVOLI--**

4.0-Prevista la mimetica di squadra : VEGETATA ITALIANA

4.1-OBBLIGO della radio

4.2-ASG Nei limiti della potenza (0.99 Joule)

4.3-Usò di pallini BIODEGRADABILI