



BAD COMPANY ADRIA

REGOLAMENTO INTERNO

OSPITI

ONESTÀ, CORRETTEZZA, AMICIZIA

Il Soft Air è una attività ludico-sportiva basata sull'onestà, rispetto, correttezza e fiducia reciproca dei giocatori verso i giocatori.

Se vengono meno tali valori, il nostro sport perde completamente di divertimento e credibilità.

Si invita a non fare contestazioni in campo durante lo svolgimento del game, dando all'avversario il beneficio del dubbio. Sarà poi chiarita ogni situazione alla fine del gioco, conferendo con un membro del direttivo che saprà gestire nella maniera più opportuna ogni singolo caso.

MODALITÀ DI GIOCO

È vietato sparare facendo sporgere la volata della ASG attraverso buchi e feritoie. È altresì vietato sparare "alla libanese" sporgendo la sola ASG da angoli e ripari.

È invece necessario far sporgere la sagoma (o parte di essa) del giocatore durante il colpo.

Negli scontri dentro gli edifici si usa solo il colpo singolo. Se l'ASG non lo consente, non potrà essere usata dentro gli edifici.

All'interno degli edifici, da finestre e porte verso l'esterno, si può usare la raffica.

All'esterno degli edifici, da finestre e porte verso l'interno, si usa il singolo.

MODALITÀ DI ELIMINAZIONE E COMPORTAMENTO COLPITI

Un giocatore è eliminato dalla partita quando viene colpito da un colpo diretto sparato da un compagno di squadra o da un avversario in qualsiasi parte del corpo, della buffetteria, della replica o di altri eventuali accessori.

Non sono da considerarsi validi colpi di rimbalzo.

Un giocatore colpito deve dichiararlo immediatamente ad alta voce gridando "COLPITO", possibilmente anche alzando l'ASG. Dovrà quindi rimuovere il caricatore dalla ASG e applicare subito una bandana o un fazzoletto di colore sgargiante sul capo ad indicare il proprio stato di giocatore eliminato dal gioco.

È obbligo e responsabilità del giocatore eliminato far capire agli avversari di essere stato colpito con tutti i mezzi a sua disposizione, onde evitare di essere ripetutamente bersagliato.

Al giocatore eliminato è severamente vietato dare informazioni tattiche ai compagni ancora in gioco.

Il giocatore eliminato dovrà raggiungere immediatamente l'eventuale zona colpiti o spostarsi dalla zona di gioco in modo da non disturbare il proseguimento dell'azione.

Nell'attesa della fine del gioco, i colpiti non devono in alcun modo disturbare con brusii, schiamazzi, ed è severamente vietato loro utilizzare le ASG.

REGOLA DEL BERSAGLIO

Nel caso di vicinanza estrema dell'avversario (entro 5m) si consiglia di sparare a piedi e gambe e in colpo singolo.

Nel caso l'effetto sorpresa permettesse al giocatore in vantaggio tattico di non sparare, ma di toccare o eliminare a voce (effetto arma bianca) l'avversario, il giocatore eliminato dovrà dichiararsi a bassa voce, applicare la bandana rossa sul capo, e dirigersi silenziosamente al punto di raccolta colpiti con il divieto tassativo di comunicare o suggerire dettagli ai compagni di squadra.

Il bersaglio può essere effettuato verbalmente ad un solo avversario per volta. Nel caso di un gruppo di due o più avversari, si dovrà sparare a ogni singolo giocatore.

La scelta di tali opzioni deve essere frutto della valutazione personale della situazione di gioco, senza mai prescindere dal buon senso e dal fair play.

PROTEZIONI

Tutti i giocatori hanno l'obbligo inderogabile dell'uso di dispositivi di protezione individuale quali elmetti di plastica, maschere facciali in materiale plastico o in rete metallica, paradenti e occhiali balistici o anti-infortunistici.

In particolar modo le protezioni per gli occhi devono obbligatoriamente essere sempre indossate in ogni momento durante il gioco, e rimosse solo e soltanto quando si ha la certezza che i giochi siano terminati e ci si stia dirigendo verso lo spogliatoio. Tuttavia si consiglia di indossarle sempre indipendentemente dallo stato di gioco e rimuoverle solo nello spogliatoio.

Le protezioni prescelte dovranno essere assolutamente idonee a prevenire l'impatto diretto del pallino con occhi e denti, sia frontalmente che lateralmente, sia di rimbalzo che a brevissima distanza.

La piena e totale responsabilità dell'eventuale inidoneità e/o malfunzionamento delle protezioni prescelte è del singolo giocatore, pertanto sia i giocatori, sia l'associazione sportiva dilettantistica Bad Company Adria, sia l'assicurazione dell'associazione, declinano ogni responsabilità in caso di infortunio/danneggiamento di occhi, denti ed apparato uditivo causati da un'imperizia o negligenza nella scelta o utilizzo di tali protezioni.

Il corretto uso delle protezioni adeguate annulla il rischio di ferite ad occhi, denti ed apparato uditivo, pertanto chiunque subisca un danno, deve essere ritenuto il solo ed unico responsabile dell'incidente, poiché il danno implica una diretta e voluta inosservanza dei regolamenti di gioco.

È vietato mirare volontariamente al volto o in altre parti intime.

ASG E STRUMENTI DI GIOCO

Sono consentite tutte le repliche ASG a gas, molla o elettriche atte a sparare BB da 6mm ad una potenza uguale o inferiore a 0,99 Joule misurati alla volata della canna con hop-up scarico, e cioè conformi alle prescrizioni contenute nella legge 110/75, alle circolari e sentenze in materia, "ritenute non idonee a recare offesa alla persona".

Tali ASG potranno essere testate in campo su richiesta del proprietario, del direttivo o di terzi.

Qualora il test venisse richiesto dal direttivo o da terzi, il proprietario dell'ASG non può rifiutarsi.

Sono consentiti BB biodegradabili di qualunque grammatura e colore, preferibilmente a basso impatto visivo.

Sono consentite tutte le repliche giocattolo di granate, mine e flashbang a norma di legge.

Sono vietati petardi e tutti quei giochi pirotecnici che producano fiamma libera o scintilla. Eventuale deroga viene concessa a fumogeni commerciali che non producano fiamma.

Durante il trasporto dal veicolo allo spogliatoio le ASG devono essere tenute chiuse negli appositi contenitori.

CAMPO DI GIOCO

Il campo di gioco è un terreno privato, fisicamente delimitato in tutto il suo perimetro da una rete di confine oltre la quale non è possibile andare.

L'area di gioco "Ex Polychimica" è un ex sito industriale che è stato bonificato da una ditta specializzata abbattendo strutture pericolanti e eliminando agenti nocivi e inquinanti. La Bad Company ha ulteriormente provveduto a mettere in sicurezza quanto più possibile la zona, coprendo buche nel terreno e eliminando spuntoni metallici e residui strutturali delle fondamenta degli edifici abbattuti. Siamo tuttavia coscienti che non esisterà mai una situazione di completa sicurezza per i giocatori, data la natura intrinseca del teatro di gioco. Si invita perciò a fare attenzione, per non inciampare eventualmente in buche, detriti, spuntoni metallici residui strutturali e quanto altro possa essere sfuggito al nostro meticoloso controllo.

Si intende quindi che ogni giocatore, accettando di giocare nel nostro campo, lo faccia assumendosi ogni responsabilità su infortuni e ferite.