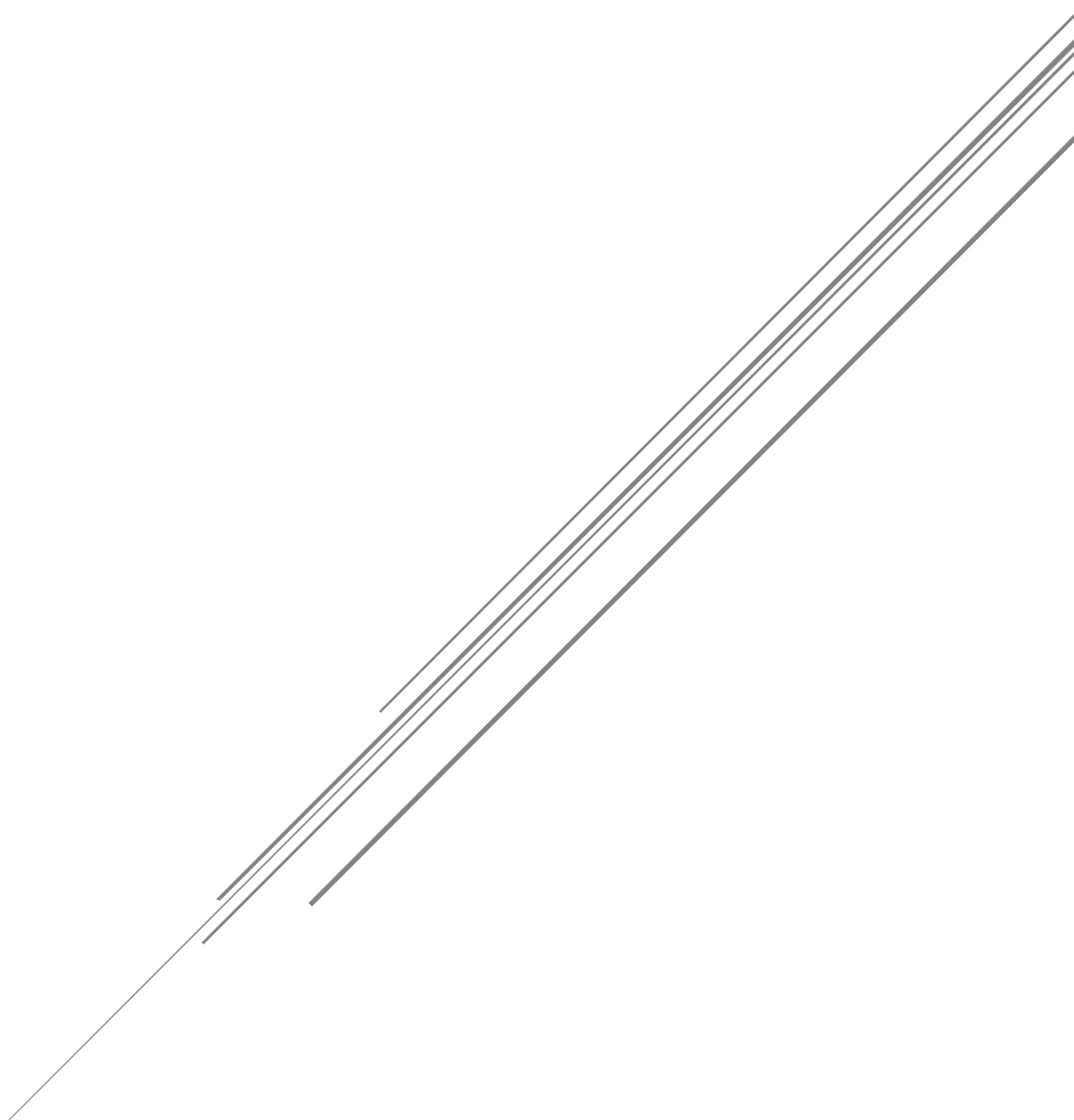


# REGOLAMENTO A.S.D. SPLASH CONTACT BERGAMO

Anno sportivo 2015/2016



**MISSION**  
Squadra competitiva vincente

## 1 ISCRIZIONI E GENERALITÀ

---

- 1.1 L'adesione all'Associazione tramite versamento della quota d'iscrizione implica la presa visione e l'accettazione del presente regolamento; pertanto la non osservanza dello stesso potrà comportare provvedimenti amministrativi e/o disciplinari da parte del Direttivo, sino all'espulsione dall'Associazione stessa (vedi statuto).
- 1.2 La Quota Associativa del anno sportivo 2015/2016 è di 60€ e valida fino al 31/08/2016. Deve essere versata da ogni associato che decida di aderire alla squadra/associazione. Le quote andranno a costituire un fondo di proprietà dell'associazione Splash Contact Bergamo che sarà utilizzato per le spese inerenti la stessa. A consuntivo si provvederà al ripianamento d'eventuali deficit di bilancio. La quota d'iscrizione comprende l'assicurazione con copertura integrativa ed i gadget della associazione quali maglietta, cappellino e patch. La presenza dei gadget può variare a seconda della disponibilità in inventario.
- 1.3 Gli operatori maggiorenni che volessero fare un giorno di prova hanno il diritto a svolgere tale partita una sola domenica l'anno senza alcuna iscrizione o quota associativa. Vi è comunque l'obbligo di firmare lo scarico di responsabilità per poter partecipare. Per partecipare a tale giornata di prova, verrà consegnato al suddetto operatore, un coupon che dovrà esibire il giorno della prova, ad un membro del direttivo.
- 1.4 Gli operatori minorenni che volessero fare una giornata di prova hanno l'obbligo di iscrizione con periodo prova. Questa iscrizione costa 30€, comprende solo l'assicurazione e sarà valida per un periodo di 60 giorni consecutivi. Allo scadere dei giorni l'operatore potrà scegliere se continuare a giocare con noi, integrando la quota di iscrizione con 30€. Durante il periodo di prova non si ha il diritto di partecipare ad amichevoli interne od esterne, tornei, eventi o qualunque partita che non si svolga all'interno di un campo autorizzato e/o in possesso della associazione stessa. Durante questo periodo verrà consegnato un coupon con indicate le date di inizio e di fine del periodo. Dovrà essere esibito ogni qualvolta si recherà a giocare e riconsegnato allo termine della validità.
- 1.5 Per tutti gli operatori in prova, durante le giornate dedicate al gioco, verrà consegnata una fascia/patch da apporre in maniera visibile sul gibernaggio o sulla divisa, in modo che qualunque membro dell'associazione possa identificarlo.
- 1.6 Sono ammessi all' ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA SPLASH-CONTACT BERGAMO giocatori minorenni, di età superiore ai 13 anni solo se in possesso di liberatoria scritta da colui che esercita la Patria Potestà sul minore.
- 1.7 Non è concesso fare propaganda politica o religiosa. Non è concesso apporre sull'abbigliamento di gioco stemmi, insegne, gradi che si riferiscano a Eserciti Italiani e Stranieri, a partiti od ideologie politiche, religiose a qualsiasi titolo e di qualsiasi epoca.
- 1.8 A discrezione del direttivo verrà nominato un Comandante di plotone o di squadra. A questo responsabile si farà riferimento per qualsiasi problema dovesse sorgere durante lo svolgimento della gara.

Il direttivo ha redatto e convalidato ogni singolo punto del presente regolamento

## 2 REGOLE DI GIOCO

---

- 2.1 E' assolutamente proibito giocare senza protezioni d'adeguata efficacia agli occhi.
- 2.2 E' obbligatorio sottostare ad ogni ulteriore limitazione che sia concordata con le Assicurazioni.
- 2.3 I pallini dovranno essere di materiale biodegradabile, diametro di 6mm, sferici e con un peso non superiore ai 30 grammi.
- 2.4 La potenza massima delle ASG è stabilita dalla legge italiana. In ogni caso non potrà superare il limite di 0,99 Joule. Ogni replica deve disporre dell'apposito bollo di idoneità. Le repliche senza bollo o nuove, prima di essere usate in qualunque partita, devono essere controllate da almeno un membro del direttivo e devono passare il test di idoneità. E' proibito contraffare il bollo d'idoneità o le ASG testate. L'uso di ASG non testate o con bollo contraffatto comporteranno sanzioni amministrative e/o disciplinari.
- 2.5 E' consentito l'uso di strumenti di comunicazione se omologati dalle leggi vigenti in fatto di radiocomunicazione.
- 2.6 E' proibito il contatto fisico.
- 2.7 E' proibito l'utilizzo d'artifici atti a deflagrare. È proibito l'utilizzo di fumogeni non autorizzati dal direttivo.
- 2.8 E' assolutamente vietato il porto, a qualsiasi titolo, di coltelli a lama fissa, armi bianche o di qualunque attrezzo atto ad offendere non consentito dalla legge. È consentito solo ed esclusivamente il coltellino multiuso conforme alle norme di legge.
- 2.9 Durante lo svolgimento del gioco, chi viene colpito su qualsiasi parte del corpo, dell'abbigliamento o del gibernaggio, deve segnalare il proprio stato ai partecipanti al game indossando l'apposita pettorina catarifrangente, togliere il caricatore alla propria ASG, porla in sicura e lasciare il terreno di gioco. In caso di partita notturna dovrà azionare apposito lampeggiante identificativo. In ogni caso, dovrà recarsi nell'area predisposta ed attendere la fine del game senza intervenire od influire in nessun modo sulla prosecuzione della partita, evitando inoltre di provare l'ASG a qualsiasi titolo al di fuori delle aree approntate per l'occasione, pena ammonizione.
- 2.10 In gioco se si viene colpiti sull'arma questa fa corpo sempre e comunque, anche se portata discosta dal corpo.

## 3 REGOLE DI COMPORTAMENTO

---

- 3.1 I partecipanti devono arrivare sul luogo di gioco con tutto l'occorrente in perfetto stato di funzionamento per effettuare le partite, in particolare ASG, batterie, gas, pallini ed abbigliamento idoneo per l'outdoor. In caso contrario non potranno partecipare ai giochi in programma.
- 3.2 Bisogna presentarsi sul campo all'orario concordato. La puntualità è fondamentale per tutta la squadra. Non presentarsi in orario senza aver avvisato almeno un membro del direttivo, comporta la sospensione della giornata di gioco all'operatore in oggetto. Non saranno accettate scuse di alcun tipo.
- 3.3 Le ASG per il gioco dovranno essere portate sul luogo di gioco all'interno di apposite custodie o comunque in modo non visibile senza caricatore e senza batteria.
- 3.4 I giocatori devono mantenere un contegno corretto ed educato, sia verso i componenti della propria squadra che verso tutti gli altri giocatori e tutti coloro che si trovino a transitare nelle località di svolgimento dei giochi, nonché verso l'ambiente circostante. È assolutamente fatto divieto danneggiare, animali e/o inquinare con rifiuti di qualunque genere.
- 3.5 Sul terreno di gioco tutti i presenti dovranno obbligatoriamente attenersi alle indicazioni del direttivo e/o dei comandanti.
- 3.6 A discrezione del direttivo verrà nominato un Comandante di plotone o di squadra. A questo responsabile si farà riferimento per qualsiasi problema dovesse sorgere durante lo svolgimento della gara.

Il direttivo ha redatto e convalidato ogni singolo punto del presente regolamento

- 3.7 Gli eventuali problemi di cui sopra, dovranno essere risolti a fine gara tra i responsabili di squadra e riferiti al direttivo che darà soluzione immediata. In caso di problemi irrisolvibili al momento, la questione sarà demandata ai presidenti delle associazioni e/o enti, per risolverla secondo le norme statutarie.
- 3.8 I giocatori che disturbino lo svolgimento del gioco con discussioni e litigi saranno allontanati dal game in questione e sanzionati disciplinarmente.
- 3.9 Il direttivo si impegna ad eliminare il fenomeno chiamato highlanderismo con diversi metodi. Nel momento in cui un giocatore venisse colto in flagrante a NON dichiararsi, verrà allontanato dalla giocata in corso e non avrà la possibilità giocare fino a nuovo ordine del direttivo. Nel caso in cui non si abbia la certezza del comportamento dell'operatore al dichiararsi, il direttivo può ammonire quest'ultimo. La prima ammonizione non comporta nessun cambiamento. La seconda ammonizione sospende l'operatore dalla giornata di gioco. Non avrà quindi diritto a giocare fino al termine della giornata stessa. Le ammonizioni non sono cumulabili in giornate diverse, in ogni caso un operatore che raggiunge più di 3 ammonizioni in diverse giornate non consecutive verrà chiamato a presentarsi al direttivo per un eventuale indagine sul suo comportamento.
- 3.10 L'associazione Splash Contact Bergamo ha il dovere di supervisionare le attività svolte sotto la sua egida, ed ha quindi il compito di approvare tutte le manifestazioni "pubbliche" quali: tornei, gare, ecc., organizzate o chieste dagli iscritti che la compongono.
- 3.11 Il pagamento del torneo deve essere effettuato solo ed esclusivamente dai partecipanti al torneo. L'associazione non anticiperà alcuna quota di partecipazione per la suddetta squadra. Questo non esclude la possibilità di sovvenzionare e/o pagare trasferte.
- 3.12 La partecipazione della associazione ad eventi ufficiali comporta un impegno nel rappresentare una associazione in ordine. Vi è dunque l'obbligo di presentarsi con la divisa di squadra che può essere composta con parti della mimetica di squadra e/o dei gadget forniti al momento dell'iscrizione, quali maglietta, cappellino e patch.

---

07/09/2015, Bergamo

Il Presidente  
Cosimo Tulino