

Camphoenix SoftairDromo Regolamento

- 1) Il Softair è uno sport basato sull'onestà, lealtà e correttezza dei giocatori.
Se vengono meno tali valori, il nostro Sport si svuota completamente di divertimento e perde credibilità.
- 2) CAMPHOENIX è fondato su tali valori nonché sullo spirito di amicizia e di aggregazione dei propri clienti e giocatori.
- 3) E' fondamentale la correttezza dei giocatori nell'utilizzo di strumenti regolamentari e nel dichiararsi colpiti.
- 4) E' consentito ai partecipanti utilizzare proprie attrezzature purchè nel rispetto del presente regolamento. Per coloro che non ne fossero dotati, la Direzione metterà a loro disposizione le attrezzature idonee al gioco mediante noleggio.
- 5) Tutte le attrezzature di gioco, le uniformi da combattimento e le ASG, per motivi di sicurezza ed ordine pubblico, nelle zone esterne al campo di gioco (quali: parcheggio, ingresso, aree comuni al Playcenter e Casinò), dovranno essere riposte e tenute esclusivamente all'interno delle apposite custodie e/o borse.
- 6) Le partite si svolgono tra due o più gruppi composti ciascuno da un numero di componenti che verrà stabilito di volta in volta in base al numero dei partecipanti.
- 7) Il tempo massimo di gioco è normalmente di un'ora ma potrà essere deciso, di volta in volta, dai partecipanti e con il consenso della Direzione, un tempo di gioco diverso a seconda della tipologia di partita.
- 8) All'inizio di ogni game, in funzione della missione, verrà stabilita la delimitazione del campo di gioco, delle zone di non gioco nonché l'individuazione del punto di raccolta degli eliminati.
- 9) I giocatori hanno l'obbligo tassativo dell'uso della maschera di sicurezza per la protezione integrale del viso. Detta maschera dovrà essere assolutamente ed inderogabilmente idonea a prevenire l'impatto del pallino con gli occhi, sia frontalmente che lateralmente, sia di rimbalzo che a brevissima distanza. La piena e totale responsabilità per l'eventuale inidoneità e/o malfunzionamento delle protezioni prescelte è esclusivamente del giocatore. La Direzione è tenuta a testare soltanto le protezioni da essa stessa fornite. Pertanto ogni singolo giocatore che si doti di maschera propria è obbligato ad effettuare, a propria cura e sotto la propria diretta responsabilità, il test della maschera stessa prima dell'inizio di una tornata di gioco. Per superare il test, la protezione deve coprire adeguatamente gli occhi da ogni angolazione e deve resistere all'impatto di un pallino sparato da 50 cm da una ASG di potenza prossima ad 1 Joule. Pertanto singoli occhiali, o maschere, non coprenti integralmente il volto sono consentiti eccezionalmente solo a giocatori di esperienza e maggiorenni, i quali si dovranno assumere, con apposita clausola, tutti i relativi rischi e responsabilità per danni arrecati alla propria persona e quelli provocati ad altri giocatori privi di maschera o dotati di maschera non regolamentare.

La Direzione non potrà mai essere responsabile per eventuali danni dovuti all'uso di protezioni non integrali o semi-integrali né sarà responsabile per il non corretto uso delle stesse da parte del giocatore.

Qualora, ad un giocatore, dovesse cadere la protezione durante il gioco, è fatto assoluto divieto di colpirlo a tutti gli altri giocatori, i quali, anzi, dovranno invitarlo a reindossare immediatamente la protezione.

E', in ogni caso, vietato mirare al volto o alle parti intime.

La Direzione ha diritto di inibire e vietare l'accesso al Campo a gruppi o singoli giocatori che non risultino dotati delle prescritte maschere di sicurezza oppure che, seppur dotati, non risultino indossarle correttamente durante la fase di gioco.

Pertanto tali giocatori saranno allontanati dal campo.

- 10) Tutte le ASG dovranno essere conformi al decreto legislativo del 22/10/2010: direttiva 2008/51/CE, che modifica la direttiva 91/477/CEE 93, specie per quanto riguarda la potenza (minore di 1 Joule). Non sono consentite ASG a gas, tranne le riproduzioni di pistole, purché aventi sempre potenza inferiore a 1 Joule.

Le ASG non potranno essere manomesse e su di esse non potranno essere installati strumenti e/o congegni che ne alterino potenza e/o ne causino pericolosità. Sono ammessi, per l'utilizzo durante il gioco, Ottiche, Sistemi Laser (Red Dot), GPS, Visori Notturmi, Visori Termici, Torce e Radio omologate, il tutto salvo diversa contraria prescrizione da parte della Direzione.

Tutti i pallini dovranno essere di diametro 6 mm e con peso non superiore agli 0.33 grammi. I pallini dovranno essere composti esclusivamente da materiale biodegradabile e non dovranno risultare pregiudizievoli per il buon funzionamento delle ASG ricevute in noleggio da parte della Direzione.

La Direzione controllerà mediante apposito strumento ogni singola ASG e relativi accessori, pallini compresi, prima dell'ingresso in campo.

Tali controlli potranno essere effettuati a discrezione anche durante le fasi di gioco ed, a tal fine, il giocatore potrà essere richiamato presso la Direzione.

- Qualora si rilevassero ASG ed accessori non conformi, il tutto sarà ritirato dalla Direzione ed il detentore dovrà uscire dal Campo, a meno che non regolarizzi la propria dotazione.
- Il giocatore è responsabile personalmente del corretto utilizzo delle attrezzature ricevute a noleggio e si impegna a non danneggiarle ed a restituirle integre, rispondendo altrimenti dei danni.
- 11) La Direzione ha il diritto di inibire e vietare l'accesso al Campo a gruppi o singoli giocatori che tentino di portare, all'interno del Campo stesso, ASG non conformi.
 - 12) La dotazione di ASG ed accessori non regolari verrà segnalata dalla Direzione alla competente Autorità di Pubblica Sicurezza.
 - 13) La dotazione di maschere di protezione e delle ASG e relativi accessori è strettamente personale. Pertanto, come non è consentito privarsi della propria maschera, è altrettanto vietato consegnare la propria ASG ad altri, anche al fine di mera prova o saggio.
 - 14) La ASG, al di fuori delle fasi di gioco, dovrà essere sempre custodita nell'apposito contenitore, senza caricatore inserito e con il selettore di tiro posizionato in sicurezza.
 - 15) Durante la permanenza nell'area gioco è assolutamente proibito il contatto fisico di qualsiasi natura tra i vari giocatori, avversari e non.
 - 16) Tutti i giocatori si impegnano a mantenere un comportamento civile, corretto e rispettoso nei confronti degli altri giocatori e dello Staff, astenendosi da atteggiamenti provocatori, offensivi e/o pericolosi verso se stessi e gli altri.
 - 17) E' tassativamente vietata la detenzione, lo sfoggio e l'uso di qualsiasi arma bianca. E' altresì tassativamente vietato l'utilizzo di strumenti, attrezzi, artifici o similari che siano deflagranti, imploidenti, esplodenti, fumogeni ed assimilabili. Tutti coloro che fossero trovati in possesso dei suddetti strumenti vietati, verranno immediatamente allontanati, nonché segnalati dalla Direzione alla competente Autorità di Pubblica Sicurezza.
 - 18) E' vietato effettuare qualsiasi forma di propaganda politica o religiosa.
 - 19) E' vietato apporre sull'abbigliamento di gioco stemmi, insegne, gradi, decalcomanie, adesivi o quant'altro che possa indurre a riferimenti circa ideologie politiche, religiose e filosofiche. E' altresì vietato qualsiasi riferimento, anche indiretto, a stemmi, gradi gerarchici e quant'altro tipicamente utilizzato come segno distintivo da Eserciti e Forze di Polizia. E' altresì vietato utilizzare capi ed accessori di abbigliamento con i segni distintivi propri di Eserciti e Forze di Polizia di qualsivoglia nazionalità.
 - 20) L'essere o meno colpito presume dichiarazione leale riservata a colui che riconosce di esserlo stato. Se non diversamente concordato preventivamente, sono validi i colpi di rimbalzo. Il fuoco amico è da considerarsi valido a tutti gli effetti, salvo diversa disposizione. Il giocatore che dichiara di essere colpito deve obbligatoriamente alzare il braccio non impegnato, gridare ad alta voce la parola "Colpito!" una o più volte, estrarre il caricatore dalla ASG, mettere l'ASG in sicurezza e dirigersi verso l'area "Colpiti", con l'ASG in alto e bene in vista, il tutto senza costituire intralcio al proseguimento dell'azione, salvo diversa comunicazione da parte dello Staff. Arrivato all'area predisposta, il "Colpito" dovrà attendere la fine della partita o eseguire le diverse indicazioni previste nella missione scelta, senza comunque intervenire od influire in alcun modo sulla prosecuzione della stessa. I giocatori sono obbligati a cessare immediatamente il fuoco verso il giocatore "Colpito" ed eliminato. Nel caso la vicinanza estrema dei giocatori o l'effetto sorpresa permettesse o suggerisse al giocatore di non sparare, ma semplicemente di "toccare" o "eliminare a voce", cd. "effetto arma bianca", il giocatore eliminato dovrà dichiarare a bassa voce la propria eliminazione in modo da non compromettere l'effetto sorpresa.
 - 21) Eventuali contestazioni di qualsiasi genere non dovranno ostacolare o compromettere la prosecuzione del gioco. Le contestazioni insorte saranno discusse solamente alla fine del gioco stesso in un apposito "de-briefing" tra responsabili di squadra con l'ausilio del Direttore di Gara.
 - 22) L'accesso al Campo di minorenni è consentito solo se accompagnati dal genitore o da chi ne fa le veci. Ogni genitore o accompagnatore è obbligato ad assumersi la responsabilità per il figlio minore e per gli altri minorenni da lui accompagnati al campo. Il genitore e/o accompagnatore si impegna a non allontanarsi dal Campo fino al termine del gioco e fino al momento in cui non avrà ritirato il minorenne e gli altri minorenni da lui accompagnati. Il genitore e/o accompagnatore, ha facoltà di accedere al Campo per seguire da vicino il gioco dei minorenni di cui ha custodia, a condizione che si doti di maschera regolamentare.