

REGOLAMENTO INTERNO DELL'A.S.D. "CALICO JACK AIRSOFT TEAM"



Associazione affiliata a



Ente di Promozione Sportiva
riconosciuto dal **Coni**

Versione 3.3 – 30 Novembre 2017

Per segnalare errori o per richieste di chiarimenti, contattare il responsabile: wave@calicojack.it

A.S.D. "Calico Jack Airsoft Team" di Muggiò (MB) – Affiliata all'ente Autonomo di promozione sportiva LIBERTAS / C.O.N.I.
C.F. 94616500156 - Tel./Fax 039.2789176 - Info: team@calicojack.it - Segreteria: tito@calicojack.it Web: www.calicojack.it/team

SOMMARIO

PREMESSE E INTRODUZIONE.....	4
Art. 1 – Iscrizione al CJT	5
1.1 Norme generali e Requisiti	5
1.2 Soci Ordinari	5
1.3 Socio Junior	6
1.4 Socio Simpatizzante (su richiesta)	7
1.5 Squadre Standard e Squadra Agonistica	7
1.6 Durata dell'iscrizione	8
1.7 Quota Associativa	8
1.8 Documentazione	8
1.9 "Nickname" del Socio	8
1.10 Assicurazione e Scarico di Responsabilità	9
1.11 Partecipazione di Ospiti.....	9
1.12 Richiesta di "Auto-sospensione temporanea" del Socio	9
1.13 Richieste di Abbandono del CJT.....	9
Art. 2 – Sito web e Forum Ufficiale.....	10
2.1 Sito web.....	10
2.2 Forum	10
2.2.1 Avvertenza	10
2.2.2 Prima Registrazione	10
2.2.3 Cosa fare IMMEDIATAMENTE.....	10
2.2.4 Dovere di consultazione.....	10
Art. 3 – Atteggiamento	11
3.1 Norme salienti	11
3.2 Comunicazioni con esterni al CJT	11
Art. 4 – Dotazioni personali	11
4.1 Responsabilità	11
4.2 Strumenti ammessi	11
4.2.1 Le ASG o "Repliche"	11
4.2.2 "Repliche" di altri tipi di armi	12
4.2.3 I "BB"	12
4.2.4 Altri "simulacri" in gioco	12
4.3 Strumenti proibiti	12
4.4 Protezioni personali.....	13
4.4.1 – Protezioni oculari	13
4.4.2 – Protezioni/Maschere integrali per il volto.....	13
4.4.3 – Calzature protettive (obbligatorie).....	13
4.4.4 – Indumento ad alta visibilità (obbligatorio)	14
4.4.5 – Elmetto	14
4.4.6 – Guanti	14
4.4.7 – Ginocchiere	14
4.5 – Abbigliamento	14
4.5.1 Mimetiche	14
4.5.2 Copricapo	15
4.5.3 Altri capi di abbigliamento e Patch	15
4.6 Buffetteria varia	15
4.7 Apparato ricetrasmittente	15
4.8 Orologio (obbligatorio).....	15
4.9 Fischietto	15
4.10 Bussola (obbligatoria).....	16
4.11 Mappa del campo (obbligatoria a Cantù e quando disponibile)	16
Art. 5 – Sessioni di gioco.....	16
5.1 Tipologie di sessioni	16
5.1.1 Giocate "Ordinarie".....	16
5.1.2 Corsi di Formazione e ATC (Airsoft Training Course).....	16
5.1.3 Giocate Ufficiali ed Eventi Straordinari	17
5.2 Giocare "fuori" dal CJT	17
5.2.1 Importante: l'Assicurazione!	17

5.2.2	Giocate con o presso altri Club/ASD	17
5.2.3	Giocate "private" in aree a noleggio	17
5.3	Notifiche delle sessioni sul Forum	18
5.4	Norme di adesione/disdetta sul Forum	18
5.5	Regole sul "campo"	18
5.5.1	I Responsabili di Campo	18
5.5.2	Materiali minimi obbligatori e autosufficienza del giocatore	19
5.5.3	Sicurezza - Comportamento	19
5.5.4	Sicurezza – Uso della sicura ed estrazione del caricatore sulle Repliche	19
5.5.5	Rilevazione di pericoli o di situazioni di emergenza	20
5.5.6	Sicurezza - Bersagli delle Repliche.....	21
5.5.7	Sicurezza - Marcatura degli Operatori	21
5.5.8	Sicurezza - Rilevazione di estranei nell'area di gioco	21
5.5.9	Trasporto delle Repliche	21
5.5.10	Arrivo sul campo (area di ritrovo) e operazioni preliminari	22
5.5.11	Montaggio e prova delle Repliche.....	23
5.5.12	Test delle Repliche	23
5.5.13	Briefing.....	23
5.5.14	Turni di Guardia Parcheggio (non più previsti).....	23
5.5.15	In Gioco – Uso delle fasce da braccio	23
5.5.16	In Gioco – Uso delle ricetrasmettenti.....	23
5.5.17	In Gioco – Attenersi al ruolo!	23
5.5.18	In Gioco – Attenersi agli Ordini!	23
5.5.19	In Gioco – Dichiararsi, DICHIARARSI!.....	23
5.5.20	In Gioco – Regole "Standard" per l'Operatore "Colpito"	24
5.5.21	In Gioco - Regole "Standard" per il Medico	25
5.5.22	In Gioco - Regole "Standard" per i Prigionieri	25
5.5.23	In Gioco – Blu su Blu (fuoco amico).....	26
5.5.24	Pause tra <i>game</i> diversi	26
5.5.25	Debriefing finale e Fine Sessione	26
5.5.26	Reclami e segnalazioni infrazioni	26
Art. 6	– Carriera e Disciplina	27
6.1	Punti Carriera o Esperienza	27
6.1.1	Funzionamento generale	27
6.1.2	Carriera	27
6.1.3	Guadagnare Punti Carriera.....	27
6.2	Sistema Disciplinare e Provvedimenti	28
6.2.1	Definizione	28
6.2.2	Sistema a Punti Disciplinare	28
6.2.3	Segnalazione e comunicazione dei Provvedimenti	29
6.2.4	Provvedimenti applicabili.....	29
6.3	Ricorsi per Sanzioni o Provvedimenti Disciplinari.....	29
7.	Riserva di Deroga	30
8.	Approvazione e comunicazione del Regolamento.....	30

PREMESSE IMPORTANTI e VALORI DEL CLUB!

Premettiamo che l'Amicizia, la democrazia, la correttezza, la sportività, il pieno rispetto delle regole e della natura... e una giusta dose di spirito agonistico, sono i VALORI che la nostra Associazione ha posto nel proprio Statuto e nel Regolamento di Gioco e Comportamento, valori che ci fanno apprezzare nel mondo del SoftAir e che fieri proponiamo come biglietto da visita a chi non ci conosce ancora.

1. Questo documento è da considerarsi **parte integrante dello Statuto** dell'ASD Calico Jack Airsoft Team (d'ora in avanti citata solo come **CJT**), e come tale **accettato senza alcuna riserva dal Socio, al momento dell'iscrizione (o rinnovo) al CJT.**

2. **Quanto riportato da questo documento può variare nel tempo**, secondo le mutate necessità/volontà espresse dal CJT tramite il proprio Consiglio Direttivo (d'ora in avanti citato solo come **Direttivo**), e/o dall'Assemblea dei Soci.

Le variazioni a questo documento saranno tempestivamente comunicate a tutti i Soci. Il documento sarà reso disponibile sul Forum riservato ai Soci e sul sito web ufficiale del CJT: **ciascun socio è tenuto a conoscerne il contenuto e ad attenervisi.**

Non è ammessa la mancata conoscenza di questo documento, anche a fronte di sue variazioni, per alcun motivo.

INTRODUZIONE...

Il Softair è un gioco e uno sport, ...e come tutti i giochi e gli sport è soggetto alle Leggi dello Stato e ha delle proprie regole, alcune di esse sono condivise a livello nazionale da tutti i Team, altre sono specifiche di un gruppo o magari anche di un singolo Team.

Finché un Team è composto da pochi Operatori e magari non è neanche ufficialmente un'Associazione Sportiva Dilettantistica, è facile avere delle regole solo verbali, o addirittura sottintese.

In fondo, basta il rispetto delle Leggi e un comportamento sportivo corretto e sensato.

Quando però un Team, come il Calico Jack, inizia ad avere molte decine di Soci (senza contare le decine di ospiti a volte sul campo), ed è un'A.S.D. affiliata al CONI tramite un Ente Nazionale di Promozione Sportiva, le regole da rispettare aumentano, così come la complessità dei rapporti fra i Soci e l'Associazione, e le regole delle giocate, quindi non ci si può più affidare alla sola "tradizione orale".

Inoltre, dopo molti anni di esperienza dei Soci fondatori e di molti altri Soci "anziani", si è capito che una regolamentazione scritta aiuta anche in quanto facilmente consultabile da ogni Socio, ed ha il grosso vantaggio di essere inequivocabile: più dettagliate sono le regole e i casi che coprono, meno spazio ci sarà in campo per contestazioni, problemi e anche involontarie interpretazioni che sfocino in trattamenti "ingiusti" o diseguali nei confronti dei Soci stessi.

Per questo, è stato fatto lo sforzo di codificare tutto in questo documento, **che a oggi pensiamo possa essere uno dei più completi regolamenti del Softair** realizzato in Italia e non a caso viene spesso preso "a modello" da altri Team!

Quindi, **il fatto che sia così corposo e che preveda provvedimenti per i comportamenti contrari alle sue disposizioni, non deve spaventare...!** Una volta lette le parti più generali e assimilati i concetti di base, si vedrà che non è uno strumento punitivo o di "repressione", **ma è anzi da intendersi proprio come uno strumento che permetta al Socio di sapere esattamente come si deve comportare, evitando qualsiasi tipo di "infrazione" e facendogli quindi godere al meglio questo magnifico sport di squadra!**

Il Direttivo ti augura quindi una buona (e attenta) lettura, e buon divertimento con il Calico Jack Airsoft Team!

Art. 1 – Iscrizione al CJT

1.1 Norme generali e Requisiti

L'iscrizione al CJT è aperta a qualunque cittadino Italiano o straniero in possesso di regolare permesso di soggiorno, **di età non inferiore ai 14 anni**. Nel caso di minorenni (minori di anni 18), l'iscrizione dovrà essere corredata dall'apposito modulo di scarico di responsabilità firmato da un tutore legale o rappresentante (genitore o chi per esso) e da fotocopia del suo documento di identità. Requisito dell'iscrizione è anche la presentazione di un certificato medico di buona salute per attività sportiva non agonistica, in corso di validità. Il Certificato dovrà essere rinnovato con cadenza annuale a cura del socio.

E' inoltre richiesta la consapevolezza da parte del candidato all'iscrizione, che il Softair è una pratica sportiva che può richiedere sforzi ed impegno, che viene svolta principalmente in ambienti naturali e che ci si potrà trovare nelle seguenti possibili situazioni:

- a) giocare in terreno accidentato che comporti la possibilità di: scivolare o cadere in buche, eventuali fossati, canaletti di scolo di origine naturale o artificiale; scivolare a causa di terreno fangoso, ghiaioso o di erba bagnata; inciampare in rialzi del terreno, sassi e pietre nonché altri detriti di origine naturale che si trovino sul campo; urtare pietre o sassi a causa di cadute o di semplici movimenti durante le fasi di gioco, a causa di propria imprudenza, negligenza o imperizia.
- b) giocare in terreno boschivo, che comportino la possibilità di: urtare piante ad alto fusto, cespugli e arbusti, rami, fronde o parte di essi; inciampare o scivolare a causa di tronchi, rami o altro (pigne, ghiande, foglie eccetera) che si trovino al suolo; venire a contatto con spine, sostanze di per se urticanti o altro (quali frutti, fiori, pollini, resine e similari) in grado di provocare reazioni allergiche non prevedibili naturalmente prodotte dai vegetali; venire a contatto con animali (mammiferi, uccelli e rettili) selvatici o inselvatichiti e domestici, insetti che possano in alcuni casi essere potenzialmente pericolosi per l'uomo (api, vespe, ragni e c...) in quanto naturalmente dotati di mezzi difensivi e offensivi di rilevante pericolosità, essere aggrediti e lesionati da tali animali o insetti.
- c) di bersagliare ed eventualmente colpire altri, ed essere bersagliato ed eventualmente colpito da altri, con dispositivi chiamati ASG ritenuti non idonei a recare offesa alla persona (ex art. 2, 3° comma, legge 110/75) dalla Commissione Consultiva Centrale per il Controllo delle Armi (istituita ex art. 6, legge 110/75), i cui pallini possono provocare in alcuni casi remoti, abrasioni della pelle o lividi.

1.2 Soci Ordinari

Sono ammessi all'iscrizione come Soci Ordinari i maggiorenni (18 anni compiuti). Per i minorenni (e non inferiori ai 14 anni compiuti), esiste l'apposita associazione come **Socio Junior**, vedi paragrafo successivo.

Il Socio Ordinario:

• **DEVE CONDIVIDERE E RISPETTARE I VALORI DELL' ASSOCIAZIONE.**

- E' soggetto all'applicazione completa e senza riserve di tutti i Regolamenti del CJT.
- Ha Diritto di frequentare tutti gli eventi indetti dal Club durante l'anno.
- Ha il **Dovere** di partecipare alla giocata mensile Ufficiale del Club (solitamente la seconda domenica del mese).
- Deve partecipare con diritto di voto, alla Riunione Annuale del Club che solitamente si tiene a fine anno.
- Deve impegnarsi a integrarsi e instaurare un ottimo rapporto con tutti i soci in pieno rispetto dei valori del Club.
- Deve contribuire al meglio alla crescita del Club, anche quando non concorda con le decisioni democratiche prese.
- Deve rispettare le direttive dei propri superiori in campo e quelle del Direttivo nella vita sociale del Club.
- Deve cercare d'impegnarsi a raggiungere nel tempo il livello di preparazione dei propri compagni di squadra più anziani.
- Può partecipare a **qualsiasi attività sociale e di gioco** del CJT senza alcuna restrizione se non in alcuni eventi particolari.
- Ha il **Dovere** di partecipare (o di delegare un altro socio partecipante) alla Riunione Mensile dei Soci.
- Ha diritto alla candidatura alle cariche degli Organi Sociali.
- Ha diritto di accesso, utilizzo e partecipazione al Forum Internet riservato ai Soci.
- Ha diritto di partecipare alla Carriera Ordinaria nel CJT.

Inoltre, ha il **Dovere** di dotarsi:

_ **immediatamente (entro la sua prima presenza sul campo) di:**

- orologio da polso e Bussola portatile.
- Pettorina gialla o arancio ad alta visibilità, come quelle usate per le vetture automobilistiche.
- Mappa del campo di gioco CJT di Cantù/Cascina Amata (stampabile dal Forum).
- Quant'altro previsto come attrezzatura minima di sicurezza in gioco (protezioni oculari, calzature adatte, ecc.; vedi apposito capitolo).

_ **Entro 90 giorni dall'iscrizione, di:**

- Ricetrasmittente dual-band (LPD/PMR) con auricolare e microfono esterno (vedi Dotazioni per i dettagli).

- Mimetica completa (BDU o ACU) MARPAT DIGITAL WOODLAND USA (**Marca Rotcho**) e **Gibernaggi vari Verdi**.
- Munirsi anche di caricatori Monofilari (minimo 100bb a un massimo di 150 colpi a caricatore).

Nota bene: finché il Socio non avrà tutte le dotazioni obbligatorie sopra elencate, **non potrà partecipare alle sessioni di gioco che richiedano l'equipaggiamento minimo** (ad esempio partite UFFICIALI con altri club)

Il Socio Ordinario ha inoltre diritto a ricevere:

- la Tessera Assicurativa annuale (vedi apposito paragrafo).
- La Patch ufficiale del CJT (**al raggiungimento di 30 punti esperienza**).

1.3 Socio Junior

Può richiedere l'iscrizione come Socio Junior il minorenni compreso tra 14 anni (compiuti), fino al compimento dei 18 anni.

In casi particolari, il Direttivo potrà, a sua totale discrezione e in deroga a quanto sopra, accettare richieste di iscrizioni Junior anche per ragazzi a partire dai 13 anni (compiuti).

I Soci Junior **saranno sempre seguiti sul campo da almeno un Tutor (solitamente un membro del direttivo) del CJT, di età non inferiore ai 30 anni e di comprovata serietà e responsabilità.** I Soci Junior **non saranno mai lasciati soli sul campo**, anche in caso sia necessario escluderne uno dal gioco (ad esempio per lieve infortunio o malessere), in attesa dell'arrivo dei suoi genitori o tutori legali, che saranno avvertiti tempestivamente di qualsiasi problema che richieda la loro presenza o attenzione.

Usando chiaramente il gioco e il divertimento come veicolo portante del programma, si cercherà d'insegnare tra le altre cose:

- orientamento in ambienti naturali senza ausili elettronici (uso della bussola e del sole, delle cartine, ecc.);
- conoscenza, movimento e comportamento sicuro in ambienti naturali "normali" e "avversi";
- regole di sicurezza per la pratica del Softair;
- corretto utilizzo degli strumenti da Softair (repliche e equipaggiamenti vari);

...ma trasferendogli anche (e soprattutto) l'insieme dei valori di lealtà, amicizia, spirito di squadra, disciplina e spirito di sacrificio, che sono alla base del Softair e sempre basilari per la crescita di qualunque ragazzo.

Il Socio Junior, quindi:

• DEVE CONDIVIDERE E RISPETTARE I VALORI DELL' ASSOCIAZIONE.

- E' soggetto all'applicazione completa e senza riserve di tutti i Regolamenti del CJT.
- Ha Diritto di frequentare tutti gli eventi indetti dal Club durante l'anno.
- Ha il **Dovere** di partecipare alla giocata mensile Ufficiale del Club (solitamente la seconda domenica del mese).
- Deve partecipare senza diritto di voto, alla Riunione Annuale del Club che solitamente si tiene a fine anno.
- Deve impegnarsi a integrarsi e instaurare un ottimo rapporto con tutti i soci in pieno rispetto dei valori del Club.
- Deve contribuire al meglio alla crescita del Club, anche quando non concorda con le decisioni democratiche prese.
- Deve cercare d'impegnarsi a raggiungere nel tempo il livello di preparazione dei propri compagni di squadra più anziani.
- Può partecipare a **qualsiasi attività sociale e di gioco del CJT alla quale siano ammessi i minorenni.**
- Ha diritto di partecipazione a tutte le Riunioni mensili dei Soci, ma non ha diritto di voto in quanto minorenne.
- Non può candidarsi alle cariche degli Organi Sociali del CJT (riservato ai maggiorenni).
- Ha diritto di accesso, utilizzo e partecipazione al Forum Internet riservato ai Soci.
- Ha diritto di partecipare alla Carriera Ordinaria nel CJT.
- Può richiedere di partecipare a eventi speciali del CJT (es. cene sociali, corsi, rappresentanze in occasione di fiere, esposizioni, raduni, amichevoli esterne ecc.) ma è sempre a insindacabile giudizio del Direttivo consentirgli o negargli la presenza e porre le eventuali condizioni di partecipazione (e comunque sarà sempre richiesta l'autorizzazione scritta da parte dei genitori o dei tutori legali).

Inoltre, ha il **Dovere** di dotarsi:

_ immediatamente (entro la sua prima presenza sul campo) di:

- orologio da polso e Bussola portatile.
- Pettorina gialla o arancio ad alta visibilità, come quelle usate per le vetture automobilistiche.
- Mappa del campo di gioco CJT di Cantù/Cascina Amata (stampabile dal Forum).
- Quant'altro previsto come attrezzatura minima di sicurezza in gioco (protezioni oculari, calzature adatte, ecc.; vedi apposito capitolo).

_ Entro 90 giorni dall'iscrizione, di:

- Ricetrasmittente dual-band (LPD/PMR) con auricolare e microfono esterno (vedi Dotazioni per i dettagli).
- Mimetica completa (BDU o ACU) MARPAT DIGITAL WOODLAND USA (**Marca Rotcho**) e **Gibernaggi vari Verdi**.
- Munirsi anche di caricatori Monofilari (minimo 100bb a un massimo di 150 colpi a caricatore).

Nota bene: finché il Socio non avrà tutte le dotazioni obbligatorie sopra elencate, **non potrà partecipare alle sessioni di gioco che richiedano l'equipaggiamento minimo** (ad esempio partite UFFICIALI con altri club).

Il Socio Junior ha inoltre diritto a ricevere:

- la Tessera Assicurativa annuale (vedi apposito paragrafo).
- La Patch ufficiale del CJT (**al raggiungimento di 30 punti esperienza**).

1.4 Richiesta di adesione al Club come "Socio Simpatizzante"

Qualora un Socio Ordinario, per gravi motivi strettamente personali, non possa adempiere totalmente agli impegni richiesti dal Club, potrà richiedere una trasformazione del proprio Status da Socio "Ordinario" a Socio "Simpatizzante".

Il Socio "Simpatizzante", è un particolare Status che permette di frequentare il Club con limitati Obblighi e impegni.

La richiesta va presentata in forma scritta al Direttivo, motivandone dettagliatamente il perché di tale richiesta.

La richiesta sarà attentamente valutata dal Direttivo e a suo completo e insindacabile giudizio accetta o respinta.

Il Socio speciale Simpatizzante:

• DEVE COMUNQUE CONDIVIDERE E RISPETTARE I VALORI DELL' ASSOCIAZIONE.

- E' soggetto all'applicazione completa e senza riserve di tutti i Regolamenti del CJT.
- Ha Diritto di frequentare tutti gli eventi indetti dal Club durante l'anno.
- Ha il **Dovere ma non l'Obbligo** di partecipare alla giocata mensile Ufficiale del Club.
- Deve partecipare con diritto di voto, alla Riunione Annuale del Club che solitamente si tiene a fine anno.
- Deve impegnarsi a integrarsi e instaurare un ottimo rapporto con tutti i soci in pieno rispetto dei valori del Club.
- Deve contribuire al meglio alla crescita del Club, anche quando non concorda con le decisioni democratiche prese.
- Deve rispettare le direttive dei propri superiori in campo e quelle del Direttivo nella vita sociale del Club.
- Deve cercare d'impegnarsi a raggiungere nel tempo il livello di preparazione dei propri compagni di squadra più anziani.
- Può partecipare a **qualsiasi attività sociale e di gioco** del CJT senza alcuna restrizione se non in alcuni eventi particolari.
- Ha il **Dovere** di partecipare (o di delegare un altro socio partecipante) alla Riunione Mensile dei Soci.
- Ha diritto alla candidatura alle cariche degli Organi Sociali.
- Ha diritto di accesso, utilizzo e partecipazione al Forum Internet riservato ai Soci.
- Ha diritto di partecipare alla Carriera Ordinaria nel CJT.

Inoltre, ha il **Dovere** comunque di dotarsi di:

- orologio da polso e Bussola portatile.
- Pettorina gialla o arancio ad alta visibilità, come quelle usate per le vetture automobilistiche.
- Mappa del campo di gioco CJT di Cantù/Cascina Amata (stampabile dal Forum).
- Quant'altro previsto come attrezzatura minima di sicurezza in gioco (protezioni oculari, calzature adatte, ecc.; vedi apposito capitolo).
- Ricetrasmittente dual-band (LPD/PMR) con auricolare e microfono esterno (vedi Dotazioni per i dettagli).
- Mimetica completa (BDU o ACU) MARPAT DIGITAL WOODLAND USA (**Marca Rotcho**) e **Gibernaggi vari Verdi**.
- Munirsi anche di caricatori Monofilari (minimo 100bb a un massimo di 150 colpi a caricatore).

Il Socio Simpatizzante ha comunque diritto a ricevere:

- la Tessera Assicurativa annuale (vedi apposito paragrafo).
- La Patch ufficiale del CJT (**al raggiungimento di 30 punti esperienza**).

1.5 Squadre Standard e Squadre Agonistiche (se previste)

Il CJT, per questioni organizzative interne, **può** suddividersi in piccole Squadre ad esempio: Alpha, Bravo e Charlie. Oltre a queste possibili squadre, **può** essere presente una Squadra Agonistica (detta da ora in poi Hydra), che è l'unica titolata a partecipare ad eventuali Tornei di Softair Ufficiali, come squadra rappresentativa del Club. Le Squadre hanno dei propri comandanti e vice-comandanti che grazie alla loro esperienza, aiuteranno i propri operatori di squadra nella crescita e nell'inserimento in questo bellissimo sport. Le Squadre, sempre per questioni organizzative e per far avvalere uno dei Valori fondamentali del Club cioè l'**Amicizia**, vengono annualmente rimescolate per dar modo a tutti i soci del Club di affiatarsi tra loro, creando così **un vero Team di Amici**.

Agli operatori candidati a far parte della Squadra Hydra, durante tutto l'anno, viene richiesto un impegno (sia come tempo da dedicare che come attrezzature), nettamente maggiore rispetto a quello dei Soci Ordinari, perché sono loro ad avere l'onere e l'onore di rappresentare il CJT a livello nazionale!

Durante l'anno (quando necessita, soprattutto prima di qualche torneo importante), la Squadra Hydra si riunirà per addestrarsi assieme, migliorando così la tecnica di gioco e l'affiatamento di squadra.

Dovrà comunque esserci la collaborazione e la compartecipazione sul campo tra i Soci (divisi in Squadre Standard) e la Squadra Hydra, perché il **CJT è un Club unico e indivisibile!** ...Ci sono solo due "livelli" diversi di impegno e partecipazione, ma nessuno sarà mai considerato "migliore" di nessun altro, infatti, lo spirito di gruppo e il divertimento dovranno sempre prevalere.

Qualunque Socio Ordinario (quindi maggiorenne) può fare domanda di ammissione alla Squadra Hydra, ma è a insindacabile giudizio del Direttivo accettare o meno la richiesta, in base a criteri puramente meritocratici, quali la correttezza di comportamento, la frequenza di partecipazione e la disponibilità di tempo, l'abilità in gioco, le attrezzature possedute e ecc.

E una volta ammesso alla Squadra Hydra, anche superato il periodo di prova, ogni operatore dovrà dimostrare di essere degno di restarvi, altrimenti potrà essere "non convocato".

Il regolamento completo (modalità di domanda di ammissione, obblighi, attrezzature, regole, formazione, ecc.) della Squadra Hydra, è disponibile a tutti i Soci Ordinari sul Forum del CJT.

1.6 Durata dell'iscrizione

L'iscrizione al CJT ha durata annuale: periodo che va dal 1 Gennaio al 31 Dicembre dello stesso anno.

Le iscrizioni effettuate nel corso dell'anno, avranno comunque scadenza al 31 Dicembre dell'anno d'iscrizione e non daranno diritto a riduzioni sulla Quota Associativa.

Il Direttivo si riserva un tempo massimo di 60 giorni per vagliare e accettare qualsiasi domanda di iscrizione o di rinnovo con insindacabile giudizio.

1.7 Quota Associativa

La Quota Associativa è unica, sia per Soci Ordinari che Soci Junior, ha validità di un anno (dal 1 Gennaio al 31 Dicembre) e **comprende la quota per l'Assicurazione obbligatoria.** Può essere variata di anno in anno secondo le esigenze del Club e/o il costo variabile delle Polizze Assicurative.

Le variazioni alla Quota Associativa saranno comunque sempre discusse e approvate nell'Assemblea Ordinaria dei Soci a fine anno.

La Quota Associativa deve essere versata contestualmente alla domanda d'iscrizione o per rinnovo, alla data indicata dal Direttivo (solitamente circa un mese prima della scadenza del 31 Dicembre per questioni burocratiche legate all'assicurazione).

1.8 Documentazione

All'atto della prima iscrizione il richiedente deve presentare:

1. Domanda di iscrizione debitamente compilata e sottoscritta, inclusa la parte della liberatoria per l'utilizzo di immagini e/o video prese sul campo o durante le altre attività del CJT. Nel caso di minorenni, questa liberatoria dovrà essere sottoscritta dai tutori legali (i genitori o il tutore legale) e accompagnata da fotocopia della Carta d'Identità del firmatario.
2. Fotocopia fronte/retro della Carta d'Identità in corso di validità.
3. Se di cittadinanza diversa da quella Italiana, regolare permesso di soggiorno in corso di validità
4. Solo per i minorenni (18° anno di età non compiuto), dichiarazione di scarico di responsabilità debitamente compilata e sottoscritta da almeno un tutore legale (genitore o chi per esso) e accompagnata dalla fotocopia della Carta d'Identità del firmatario.
5. Certificato medico di buona salute per attività **NON agonistica**, in carta libera e in corso di validità (meglio se rilasciato appositamente o molto recentemente per far coincidere l'anno d'iscrizione con l'anno di validità del certificato).

1.9 "Nickname" del Socio

All'atto dell'iscrizione al CJT, al Socio sarà richiesto di scegliere un "Nickname" (soprannome, o nome di battaglia), che sarà usato sia sul campo e sia nel Forum. La scelta del nickname è a discrezione del Socio, che avrà cura di **non usare nickname offensivi, eccessivamente lunghi (più corto è, meglio è!), o difficili da pronunciare e da ricordare.**

Il Direttivo e/o il Presidente possono, a loro insindacabile giudizio, rifiutare un nickname che non rispetti tali regole, oppure se è già in uso da un altro Socio del CJT, o ancora, che sia una parola già usata nel CJT per definire obiettivi, azioni o altro ancora (questo per evitare poi confusione durante le comunicazioni).

In caso il nickname sia rifiutato, il Socio dovrà sceglierne un altro.

I Soci del CJT sono obbligati a rispettare tutti i "nickname", riconosciuti e autorizzati dal Direttivo: è assolutamente vietato storpiare o ridicolizzare il "nome di battaglia" di un operatore.

1.10 Assicurazione e Scarico di Responsabilità

Con l'iscrizione, ogni Socio – indipendentemente dalla tipologia - implicitamente **solleva l'Associazione da qualsiasi responsabilità** per incidenti che lo coinvolgano direttamente.

Al versamento della Quota Associativa annuale, l'Associazione fornisce al Socio una polizza di assicurazione a copertura di danni causati a Terzi e Infortuni durante la pratica sportiva del Softair, nei luoghi a essa preposti e **SOLO** durante le attività organizzate dal Club Calico Jack Team.

Perché l'Assicurazione sia valida e operativa, è necessario aver fornito all'Associazione un Certificato Medico di "sana e robusta costituzione" (da parte del proprio medico curante, in carta libera), che ha validità annuale e quindi va rinnovato con tale frequenza. Qualora il periodo annuale di validità del Certificato non coincida con il periodo di validità dell'Iscrizione all'Associazione (che va da 1° Gennaio al 31 dicembre), **sarà solo ed esclusivamente a cura del Socio fornire un nuovo Certificato alla scadenza di quello precedente**, per tenere attiva la propria Assicurazione. **NON è responsabilità del Club richiedere o sollecitare per la consegna di un nuovo certificato, se non alla scadenza annuale dell'Iscrizione.**

Il Socio è inoltre tenuto a informarsi presso l'Associazione su coperture e modalità di apertura di un eventuale sinistro.

1.11 Partecipazione di Ospiti

Ogni Socio è libero di invitare a partecipare alle sessioni di gioco, qualsiasi persona che abbia compiuto almeno il 16° anno di età, **previa autorizzazione esclusivamente del Presidente o del Vice Presidente.**

Eventuali giocatori "Ospiti" dei Soci sono tenuti a leggere e firmare l'apposita lettera di scarico di responsabilità prima di iniziare qualsiasi gioco insieme ai Soci del CJT, e se **non sono dotati di propria assicurazione sportiva per il Softair (documentabile), dovranno obbligatoriamente effettuare una assicurazione giornaliera presso lo stesso CJT** (con il dovuto anticipo, almeno 3 giorni prima della data della sessione di gioco).

Il gioco è riservato a persone maggiorenni; un minorenni può partecipare solo con l'autorizzazione dei propri genitori e fornendo un loro TOTALE e PIENO scarico di responsabilità verso l'Associazione, consegnando l'apposito documento firmato al Presidente, o Vice Presidente o Consigliere più anziano presente (che può, a suo insindacabile giudizio, negare il permesso accettandola oppure no). In ogni caso è **esclusa la partecipazione di ospiti minori di anni 16.**

Anche gli Ospiti sono tenuti a leggere e rispettare il presente Regolamento, sia come regole di gioco, sia per tutto quello attinente alle disposizioni sui materiali di gioco (solo repliche entro 1 Joule e BB biodegradabili), sulle protezioni (obbligatorie quelle oculari) e sulla sicurezza.

1.12 Richiesta di "Auto-sospensione temporanea" del Socio

Qualora il Socio, per motivi strettamente personali, debba lasciare temporaneamente il CJT (avendo quindi la volontà di ritornarvi in tempi brevi), potrà chiedere un'"Auto-sospensione temporanea", facendone richiesta scritta al Direttivo o al Presidente e motivando la richiesta stessa.

Qualora la richiesta sia accettata (è a completo e insindacabile giudizio del Direttivo e/o del Presidente), in quel momento **la sua situazione sarà "congelata"**.

Qualora il Socio voglia rientrare in attività, dovrà farne richiesta scritta Direttivo o al Presidente, che normalmente (ma sempre a insindacabile giudizio del Presidente e/o del Direttivo) sarà accettata.

1.13 Richieste di Abbandono del CJT

Qualora il Socio voglia abbandonare ufficialmente il CJT, dovrà farne richiesta scritta al Direttivo (non è necessario fornire motivazione, in questo caso, anche se è gradita).

Dal momento in cui la richiesta viene formulata e ricevuta dal Direttivo, la persona in questione perderà la qualifica di Socio del CJT e non avrà più accesso ad alcuna attività sociale e di gioco del CJT.

Nota bene: la richiesta di abbandono, comporterà anche la cancellazione della persona dall'elenco degli Associati all'Ente di promozione sportiva alla quale il CJT è affiliata e della quale utilizza le coperture Assicurative.

Art. 2 – Sito web e Forum Ufficiale

2.1 Sito web

Il sito web (www.calicojack.it/team/index.shtml), è lo strumento di rappresentanza ufficiale del CJT su Internet. Sul sito sono disponibili anche le copie aggiornate di tutti i regolamenti e della documentazione ufficiale.

Nota: il "calendario" presente sul sito con gli eventi imminenti, assieme a tutte le altre informazioni come la lista dei Soci, i campi di gioco, ecc. - con l'esclusione dei documenti scaricabili che sono sempre aggiornati - **è da considerarsi puramente indicativo: le informazioni che fanno fede sono sempre e solo quelle pubblicate nel Forum a uso escluso per i soci!**

2.2 Forum

2.2.1 Avvertenza

Il Forum è l'unico strumento ufficiale per le comunicazioni ai soci del CJT. Anche se spesso si svolgono conversazioni fuori da tale strumento (telefoniche o via e-mail, sul campo, nelle riunioni, ecc.), solo **ciò che c'è nel Forum è ufficiale e considerato valido a tutti gli effetti.**

Il Socio che non abbia accesso a Internet e quindi al Forum, deve obbligatoriamente delegare un altro Socio di fiducia che possa tenerlo informato sugli eventi/comunicazioni del Club e che possa in sua vece, dichiararne la presenza o assenza ai vari eventi e sessioni di gioco.

Non sarà ammessa da parte del Socio, la mancata conoscenza di regole, disposizioni, conferme o annullamenti di giocate da parte del Direttivo ...e qualsiasi altra comunicazione che sia stata regolarmente pubblicata sul Forum.

2.2.2 Prima Registrazione

All'atto dell'Iscrizione, il Socio dovrà effettuare la registrazione al Forum, recandosi nel Forum stesso (<http://calicojackforum.hotgoo.net>) e seguendo la procedura di Registrazione. Nella richiesta dovrà usare come Nickname del Forum lo stesso identico Nickname usato per iscriversi al CJT.

Entro un giorno dalla richiesta, il Socio riceverà conferma di registrazione, e da quel momento potrà iniziare ad usare il Forum.

2.2.3 Cosa fare IMMEDIATAMENTE...

Appena il Socio abbia la conferma di registrazione al Forum (gli arriverà via e-mail), dovrà come prime operazioni obbligatorie:

- 1) entrare nel forum con il proprio Nickname/Password.
- 2) **Aggiornare il proprio Profilo** con i propri dati e **inserendo un Avatar (foto) che lo raffiguri di fronte a "mezzobusto" (tipica posa e inquadratura da fototessera) e in mimetica.** Qualora non abbia tale tipo di foto potrà caricarne una provvisoria dove comunque si veda bene in viso e poi provvedere al più presto (massimo entro 1 mese), a farne una adeguata a sostituire quella provvisoria.

Facoltativamente, **ma è vivamente consigliato**, entrare nel Topic "**CONTATTI E-MAIL E RUBRICA TELEFONICA DI TUTTI I SOCI**" (nella sezione "Comando CJ Team"), inserendo un post specificando il nome, il cognome, un numero di cellulare e una email di contatto.

Questi dati servono a fornire agli altri Soci i riferimenti di contattato, in caso di necessità legate alle attività del club: **è severamente proibito usare questi contatti per altre finalità**, non espressamente autorizzate da chi fornisce i dati!

2.2.4 Doveri di consultazione

Tutti i Soci sono tenuti a consultare e utilizzare almeno una volta alla settimana le sezioni del "**Calendario Giocate**" e "**Comando CJ Team**", che contengono le disposizioni ufficiali sia per le sessioni di gioco che per tutte le altre attività del CJT, sul campo e non. Inoltre, sono tenuti a consultare regolarmente (almeno una volta al mese), la sezione "**Statuto, Regolamento del Team e Verbali Riunioni**", nella quale sono pubblicati i documenti aggiornati come questo stesso Regolamento, i verbali delle Riunioni e altri documenti utili in frequente aggiornamento.

Ricordiamo ai Soci che per la massima trasparenza esiste una sezione "**Contabilità Team**", nella quale si possono vedere tutte le informazioni che riguardano la gestione economica del CJT.

Leggere e/o partecipare ad altri Topic in altre sezioni è ovviamente consigliato, ma facoltativo.

Art. 3 – Atteggiamento

3.1 Norme salienti

Riportiamo gli aspetti più rilevanti dell'atteggiamento che **tutti i Soci sono tenuti a mantenere scrupolosamente**: alcuni di questi punti saranno anche approfonditi in varie sezioni di questo Regolamento.

- Ogni Socio è **tenuto a rendersi disponibile**, per quanto nelle sue possibilità, **per la realizzazione di opere od eventi** decisi dall'Associazione anche quanto non concorda con le decisioni democraticamente prese dal Club.
- Ogni Socio è **tenuto a collaborare con il Consiglio** Direttivo e con gli altri Soci affinché si generi nel gruppo un condiviso sentimento d'armonia.
- Nel CJT **non ci sono discriminazioni di età, razza, sesso, religione, politiche, di istruzione o di alcun altro genere** fra i Soci e nei confronti di terzi coinvolti nella vita sportiva o associativa, ed è anzi volontà dell'ASD favorire l'aggregazione, l'integrazione e la socializzazione in ogni forma.
Non sono tollerati atteggiamenti, azioni o espressioni verbali offensive o comunque irrispettose o discriminatorie.
- Il CJT **rifugge qualsiasi tipo di impronta ideologica, politica o "militaristica"**, tutti aspetti che nulla hanno a che fare con questo sport e che devono sempre esserne tenuti lontani.
I Soci che cerchino reiteratamente di far entrare questi aspetti nel CJT, saranno deferiti al Direttivo per i provvedimenti del caso, che possono arrivare anche all'espulsione.
Inoltre, è **espressamente vietato indossare simboli o scritte di chiara impronta o derivazione politica e/o ideologica**, siano questi di natura offensiva o meno.
- Il Softair è uno **sport**, soprattutto un **gioco** e come tale deve essere vissuto con **spirito sportivo, lealtà e sempre ponendo la massima attenzione alla sicurezza fisica dei partecipanti**: si devono perciò evitare i **comportamenti scorretti, aggressivi o pericolosi di qualsiasi tipo e per qualsivoglia motivo**.
- E' severamente **vietato compiere qualsiasi azione lesiva all'integrità personale e naturalistica** dei luoghi dove si svolgono i *game*.

3.2 Comunicazioni con esterni al CJT

Solo il Presidente, il Vice Presidente e i membri del Consiglio Direttivo (quando possibile su autorizzazione esplicita del Presidente) del CJT, **sono titolati ad agire e parlare in nome e per conto dell'Associazione**.

I Soci Ordinari potranno agire e parlare in nome e per conto dell'Associazione, solo in casi straordinari e dopo aver ottenuto esplicita autorizzazione da parte del Presidente: **in assenza di detta autorizzazione, i Soci si asterranno da qualsiasi azione e/o dichiarazione fatta in nome dell'Associazione**.

In caso i Soci (Ordinari o Junior), interagiscano con soggetti privati o siano interpellati da Autorità, o Funzionari dello Stato, o delle Forze dell'Ordine di qualsiasi corpo, ordine e grado, saranno ovviamente liberi di rispondere a qualsiasi domanda, con buonsenso e tenendo sempre conto del rispetto dell'Associazione, **chiarendo però all'interlocutore che le sue risposte sono a livello personale e impegnano unicamente la sua persona e non l'Associazione**.

E' sempre preferibile, specialmente se fermati sul campo e "interrogati" da Forze dell'Ordine o da rappresentanti delle autorità cittadine, chiamare un membro del Direttivo a intervenire in veste ufficiale.

Art. 4 – Dotazioni personali

4.1 Responsabilità

Per quanto il CJT effettui periodicamente verifiche sulle dotazioni personali dei Soci, rimane sempre dello stesso **la responsabilità** (per quanto concerne le loro caratteristiche e il loro corretto riguardo a Leggi e regolamenti vigenti, nonché alle regole del CJT e del buonsenso) del proprio equipaggiamento e dotazioni personali di sicurezza.

4.2 Strumenti ammessi

4.2.1 Le ASG o "Repliche"

Con il termine **ASG** (AirSoft Gun), o semplicemente come "**Replica**", si identifica lo **strumento** principale utilizzato nello sport del Softair.

L'ASG è chiamata "Replica" perché comunemente assume forma di replica estetica di armi vere, sotto forma di fucili, mitragliatori e pistole o simili. E' uno strumento che, mediante l'uso di diversi sistemi di spinta (meccanici, elettromeccanici, oppure con l'uso di gas o aria compressa), espelle uno o più pallini sferici (detti da ora in poi "BB", dall'inglese per definire i cuscinetti a sfere), dalla parte frontale in direzione degli altri giocatori.

Qualunque sia la sua forma, l'ASG utilizzata da ogni giocatore deve essere conforme in tutto alle Leggi e regolamenti vigenti e ciò sotto la personale responsabilità di chi lo trasporta ed usa sul campo di gioco.

In particolare:

- **non sono ammesse ASG che superino il limite di legge di 1 Joule di potenza** (quantità di energia del BB misurata a un metro di distanza dall'uscita dalla canna).
- La volata (o spenghi fiamma, o silenziatore se applicato), dell'ASG **deve essere dipinta di rosso come da legge italiana vigente.**
Vale anche per Repliche che non abbiano una canna sporgente, ad esempio repliche di pistole o fucili che abbiano la canna all'interno dello chassis.
Non sono ammesse repliche o strumenti auto-costruiti o importati senza l'omologazione di Legge (rilasciata dal Banco Nazionale di Prova di Gardone Val Trompia).

4.2.2 "Repliche" di altri tipi di armi

In gioco sono ammesse anche "repliche", che pur non ricadendo nella definizione di ASG, hanno lo stesso scopo (espellere i BB o polveri innocue, come la farina, per colpire i giocatori) e meccanismo (meccanico, elettrico o a gas/aria compressa). Si possono includere in questa categoria le repliche di mine (tipo antiuomo, Claymore, ecc.) e le repliche di granate (a mano e/o espulse da lanciagranate posto sulla ASG).

Vale anche per queste l'obbligo di Omologazione per l'Italia e le stesse restrizioni per quelle "auto-costruite"; in ogni caso non devono mai contenere artifici pirotecnici, materiale esplosivo o comunque potenzialmente pericoloso e possono espellere solo BB, o materiali di marcatura assolutamente inoffensivi e innocui (es.: farina).

Inoltre, il Socio che voglia usare strumenti che vengano lanciati (come le repliche di "granate"), oppure lasciati incustoditi sul campo (come le repliche di Claymore o altri tipi di "mine" anti-uomo), deve richiedere il permesso esplicito a un Responsabile di Campo prima dell'inizio del gioco, il quale valuterà se esistono le condizioni di sicurezza necessarie, ed indicherà eventualmente i limiti e le disposizioni per il loro utilizzo.

4.2.3 I "BB"

I BB devono essere:

- di tipo di libera vendita in Italia,
- di forma sferica con calibro di 6 mm,
- con peso compreso tra 0,20 grammi e 0,40 grammi,
- **di materiale garantito e certificato come biodegradabile** (non "bioinerte" o "biocompatibile", cose ben diverse).

4.2.4 Altri "simulacri" in gioco

A volte, in gioco, possono essere usati altri "simulacri" che solitamente fungono da obiettivi, come riproduzioni rappresentanti missili o bombe da disinnescare, antenne, radar, ecc.

Per quanto questi simulacri possano essere costruiti in modo realistico (anche con parti elettriche e/o elettroniche, in movimento, con effetti sonori, ecc.), **non devono mai avere alcuna funzione che non sia puramente estetica e comunque non possono mai contenere materiale pirotecnico, o esplosivo o essere in qualsiasi modo (anche meccanicamente) potenzialmente nocivi e/o pericolosi per i giocatori.**

4.3 Strumenti proibiti

Oltre a quanto palesemente in contrasto a quanto stabilito dall'Art.4.2, o contro qualsiasi Legge vigente, durante il gioco è **vietato il porto e l'uso di qualsiasi artificio pirotecnico ed il porto di oggetti pericolosi o atti a offendere, incluse lame fisse o retrattili** (con la sola eccezione delle lame contenute in kit di attrezzi come i coltellini svizzeri o "tool" multiuso, che comunque devono essere conformi alle Leggi vigenti sul loro libero trasporto) **e armi di qualsiasi genere, anche se si è in possesso di idonea autorizzazione o porto d'armi** (anche per Agenti dei corpi di Polizia dello Stato, militari di qualsiasi Arma, guardie giurate, per uso sportivo o altro).

4.4 Protezioni personali

E' fatto **obbligo** ai Soci e a chiunque, a qualsiasi titolo, partecipi alle iniziative organizzate dal CJT di dotarsi e di **utilizzare SEMPRE** adeguate protezioni personali.

4.4.1 – Protezioni oculari

E' **obbligatorio per tutti i Soci l'uso di adeguate protezioni oculari durante i game, nelle soste di queste o in qualsiasi altra occasione di ritrovo in cui vi siano ASG cariche, siano queste imbracciate o no.**

Inoltre, qualora si giochi in aree che ospitano anche altre squadre/Team, è consigliato tenere SEMPRE le protezioni oculari, da quando si lascia l'area di montaggio delle Repliche, fino a quando non vi si fa ritorno a fine gioco, in quanto nell'area possono anche esserci BB "vaganti" (ad esempio provenienti da aree di gioco adiacenti alla propria area di gioco, di sosta "Colpiti" o di transito).

Comunque, in ogni caso, è sempre obbligatorio indossare correttamente le protezioni oculari almeno dall'inizio di ogni game, alla fine del game.

Le protezioni oculari possono essere di qualsiasi forma, dimensione e materiale, purché atte a disperdere l'impatto dei BB senza frantumarsi e atte a proteggere gli occhi, sia dagli impatti frontali che da quelli laterali (copertura completa dell'occhio).

Le protezioni oculari devono essere indossate anche nel caso in cui si utilizzino strumenti di correzione della vista (occhiali, lenti a contatto o altro).

La cura e la verifica dell'adeguatezza della protezione oculare, è delegata al singolo utilizzatore della stessa, che è pertanto personalmente responsabile per qualsiasi incidente dovesse accadergli.

In ogni caso, i Responsabili di Campo avranno la facoltà, a loro insindacabile giudizio, di non far partecipare al gioco o espellere i Soci, o gli Ospiti, che siano privi di tali protezioni oculari, oppure che siano in possesso di tipologie non ritenute adeguate a fornire la necessaria protezione, o peggio sorpresi a togliere le protezioni durante il gioco.

4.4.2 – Protezioni/Maschere integrali per il volto

L'uso di protezioni/maschere integrali per il volto, è obbligatorio per tutti i soci in scenari Urbani o dove esplicitamente richiesto dal direttivo (Attenzione!!! Se tale obbligo non viene rispettato è a proprio rischio e pericolo).

La maschera integrale deve essere indossata anche nel caso in cui si utilizzino strumenti di correzione della vista (occhiali, lenti a contatto o altro).

Le maschere integrali possono essere di qualsiasi forma, dimensione, materiale purché atte a disperdere l'impatto dei BB, senza frantumarsi e atte a proteggere integralmente gli occhi e la parte frontale del volto (naso, bocca, guance, mento). Sono consigliate, anche se non obbligatorie, quelle che arrivano a coprire completamente le orecchie.

La cura e la verifica dell'adeguatezza delle maschere integrali, è delegata al singolo utilizzatore della stessa, che è pertanto personalmente responsabile per qualsiasi incidente dovesse accadergli.

In ogni caso, i Responsabili di Campo avranno la facoltà, a loro insindacabile giudizio, di non far partecipare al gioco o espellere il Socio che sia privo di tale maschera integrale, o che ne abbia di tipo non ritenuto adeguato a fornire la necessaria protezione, o che sia sorpreso a togliere la maschera durante il gioco.

4.4.3 – Calzature protettive (obbligatorie)

Il Softair si pratica in condizioni climatiche a volte "difficili" e in ambienti naturali e/o potenzialmente "pericolosi" (ad esempio edifici abbandonati con macerie, vetri o altri tipi di detriti al suolo, boschi con rovi, sassi, ecc.) e **quindi le calzature sono una vera e propria "protezione personale".**

Per questo, chiunque è **obbligato a presentarsi ai game con calzature idonee, ovvero anfibi di tipo militare o da caccia, oppure calzature tecniche** (come gli scarponi da trekking), **o ancora calzature professionali** (come gli scarponcini antinfortunistici), **miglior se impermeabili** (con tessuto Gore-Tex o simili), che garantiscano un'adeguata protezione dei piedi e **in ogni caso che forniscano protezione e copertura fin sopra la caviglia.**

Non saranno ammesse in gioco le persone che si presentino con normali scarpe da tennis o altro genere di calzature che i Responsabili di Campo reputino, a loro insindacabile giudizio, non idonee alla pratica del Softair.

4.4.4 – Indumento ad alta visibilità (obbligatorio)

E' fatto **obbligo a chiunque sia sul campo, di avere almeno un "indumento" ad alta visibilità**, che dovrà essere indossato quando si dichiarerà "Colpito!" (oltre che per essere identificato anche per non essere ulteriormente bersagliato da altri giocatori), oppure quando si verifichino condizioni di pericolo o di emergenza. Per questi motivi, l'indumento catarifrangente é citato tra le "protezioni".

Il partecipante che ne fosse trovato privo dai Responsabili di Campo, oltre alle sanzioni previste, se non potesse rimediare immediatamente (es. facendosi prestare da chi ne ha più di una), sarà allontanato dal campo.

L'indumento ad alta visibilità **dovrà obbligatoriamente essere un "gilet" o corpetto, preferibilmente arancio "fluo" (ma anche giallo fluo è ammesso)**, come quelli obbligatori per l'uso in auto.

Non sono ammessi altri indumenti ad alta visibilità come cappellini, bandane, fasce da braccio o altro!

4.4.5 – Elmetto

E' **obbligatorio per tutti i Soci indossare un elmetto, in qualsiasi contesto URBANO o dove esplicitamente richiesto dal direttivo (Attenzione!!! Se tale obbligo non viene rispettato è a proprio rischio e pericolo).**

L'elmetto potrà essere una replica da gioco o un vero elmetto, militare o ad uso sportivo, ma comunque idoneo alla protezione del capo.

L'elmetto, **durante sessioni UFFICIALI** dovrà essere di colore (o avere copertura in stoffa), Verde OD.

4.4.6 – Guanti

E' **obbligatorio per tutti i Soci indossare i guanti, in qualsiasi contesto.**

I Guanti potranno essere di qualsiasi materiale (pelle, cordura, ecc.) purché forniscano adeguata protezione soprattutto sul palmo della mano e solo di tipo "intero" (ossia non a "mezze dita").

I Guanti dovranno essere preferibilmente uguali alla mimetica indossata, verdi OD, oppure neri.

4.4.7 – Ginocchiere

E' **consigliabile per tutti i Soci indossare le ginocchiere in qualsiasi contesto.**

In scenari urbani o dove esplicitamente richiesto dal direttivo, è obbligatorio l'uso delle ginocchiere e ogni socio è tenuto a rispettare tale obbligo (Attenzione!!! Se tale obbligo non viene rispettato è a proprio rischio e pericolo).

Le ginocchiere potranno essere di qualsiasi tipo, anche se sono consigliate quelle con placche rigide all'esterno (plastica o altro materiale), a quelle con la sola imbottitura (come quelle da volley) e nelle giocate Ufficiali devono essere di colore verdi OD.

Per quanto questo tipo di protezione possa essere fastidiosa per alcuni movimenti, ricordiamo che il loro utilizzo sta diventando sempre più diffuso anche in terreno boschivo, in quanto richiesto dal Regolamento Nazionale e quindi potrebbero essere richieste recandosi a giocare su campi esterni. **Ricordiamo che nelle partite Ufficiali del Club, il colore delle ginocchiere deve essere verde.**

4.5 – Abbigliamento

4.5.1 Mimetiche

La mimetica ufficiale del CJT è:

- BDU o ACU **DIGITAL MARPAT WOODLAND U.S.A.** (marca ROTHCO).

FACOLTATIVAMENTE, se il Socio si vuole dotare di altre mimetiche, consigliamo di iniziare da queste indicate, di cui la maggior parte dei Soci è attualmente già dotata:

- BDU o ACU **WOODLAND U.S.A.** (marca ROTHCO);
- BDU o ACU con "pattern" **TIGER STRIPE** (marca ROTHCO).

Anche se **per alcuni tipi di game potrebbe essere lasciata libertà ai Soci** di decidere il tipo di mimetica utilizzata, **in certe occasioni, sarà richiesto di indossare uno specifico tipo di mimetica** (ad esempio per incontri con altri Team, oppure durante i *game* straordinari e/o per creare Squadre "omogenee" ai fini di particolari giocate).

I Soci sono tenuti ad uniformarsi a quanto richiesto nel Forum per ogni convocazione, pena l'esclusione dal *game*.

4.5.2 Copricapo

Solo quando non sia espressamente richiesto l'uso dell'elmetto, è possibile utilizzare altri copricapo, quali bandane, cappellini con visiera (tipo "baseball"), "boonie hat" e c....

Ricordiamo che nelle partite Ufficiali del Club, se indossati, dovranno sempre avere lo stesso colore/pattern della mimetica ufficiale indossata.

4.5.3 Altri capi di abbigliamento e Patch

Altri capi di abbigliamento (ad esempio sciarpe o *shemag*, passamontagna, ecc.), sono facoltativi e a libera scelta di ogni Socio di qualsiasi tipologia. **Per la colorazione, durante le giocate/eventi Ufficiali devono essere Verde OD.** In tutte le altre occasioni possono avere qualsiasi colorazione, anche se è consigliato l'utilizzo di capi che riportino lo stesso pattern della Mimetica indossata, verdi OD, marroni (tan, coyote, forest brown), oppure neri.

L'uso di Patch o stemmi vari, è consentito purché non siano offensive o si riferiscono ad ideologie politiche e religiose personali.

Attenzione! Durante gli eventi Ufficiali, è consentito utilizzare solo le Patch di club, patch che riportano il proprio nome ed eventualmente bandiere italiane a bassa visibilità.

4.6 Buffetteria varia

L'utilizzo e la tipologia di buffetteria (ad esempio cinturoni, giubbini tattici/vest/chest, bandoliere, tasche, porta caricatori, borracce/"camelback", fondine ecc), è facoltativo e a libera scelta di ogni Socio, che in ogni caso, dovrà avere qualche sistema di immagazzinamento del materiale da portare sempre con sé: non sono ammessi "zainetti" o borse, o simili, da abbandonare in giro durante i game.

La colorazione della buffetteria, durante le giocate/eventi Ufficiali, se non diversamente comunicato dal Direttivo, dovrà essere il Verde OD.

4.7 Apparato ricetrasmittente

Tutti i Soci sono tenuti ad avere sul campo una Ricetrasmittente dual-band PMR/LPD (possibilmente Midland G7,G8, G9 o altri apparati più potenti consigliati tipo Boafeng), con sistema di auricolare e microfono esterni (di qualunque tipo/marca, ma senza sistema "Vox" o comunque escludibile) da utilizzarsi per le comunicazioni di squadra e di emergenza durante i game.

Nel caso il Socio avesse una ricetrasmittente diversa dalle Midland G7/G8/G9, egli è responsabile personalmente riguardo la sua corrispondenza alle Omologazioni previste in Italia, in quanto a potenza e frequenze utilizzabili, dovrà garantirne la compatibilità di bande utilizzate (PMR, possibilmente a 16 canali, e LPD).

Il Socio deve assicurarsi che le batterie possano garantirne l'uso per la durata dell'intero game.

Il Socio che ne fosse trovato privo dai Responsabili di Campo, o che sia rimasto senza durante il game per esaurimento delle batterie, potrà essere a loro insindacabile giudizio, non ammesso al game o allontanato dal campo.

4.8 Orologio (obbligatorio)

Tutti i Soci (di qualunque tipo) sono tenuti ad avere sul campo un orologio da polso (no telefono o similari). E' a scelta del Socio la tipologia (analogico, digitale, ecc.) e le funzioni aggiuntive, l'importante è che sia indossato al polso, sull'avambraccio oppure fissato al tattico o all'ASG; al limite è accettato anche quello integrato in dispositivi GPS, sempre e solo se posizionati in modo da essere facilmente consultabile.

Il concetto è che l'utilizzo dell'orologio è fondamentale in molti momenti di gioco e quindi deve sempre essere in vista: tenerlo in una tasca della mimetica o della buffetteria richiede tempo di estrazione e distrazione dell'operatore, quindi non è accettabile.

Il Socio che ne fosse trovato privo dai Responsabili di Campo, potrà essere a insindacabile giudizio, non ammesso al game o allontanato dal campo.

4.9 Fischietto (consigliato)

Consigliamo a Tutti i Soci di avere sul campo un fischietto. Può essere di qualunque tipo, purché abbia un suono forte (tipo quelli da arbitro, o meglio ancora da soccorso), che dovrà usare **solo in casi di pericolo/emergenza** (segnalazione di pericoli imminenti, infortunio, smarrimento, ecc.).

4.10 Bussola (obbligatoria)

Tutti i Soci sono tenuti ad avere sul campo una **bussola**. Può essere di qualunque tipo, purché sia pienamente funzionante. Si consiglia una bussola di tipo da trekking o da navigazione, con righello incorporato, tacche di traguardo, ecc., per poter fare eventualmente navigazione su cartina. Se avete dei dubbi, fatevi consigliare dai soci anziani!

Il Socio che ne fosse trovato privo dai Responsabili di Campo, potrà essere a insindacabile giudizio, non ammesso al game o allontanato dal campo.

4.11 Mappa del campo (obbligatoria a Cantù e quando disponibile)

E' **obbligatorio** che ciascun socio abbia con sé la **Mappa geografica del campo di gioco, nei seguenti casi:**

- 1) Si stia giocando sul campo CJT di Cantù/Cascina Amata (reperibile nel sito e forum ufficiale del club).
- 2) Si stia giocando su un campo esterno del quale sia stata pubblicata sul forum la mappa.

La Mappa del campo CJT di Cantù è disponibile in vari formati sul Forum del Club, in varie scale (1:5000 e 1:10000), e sia con proporzioni adatte a fare i calcoli di navigazione con il centimetro o in versione più piccola, senza questa possibilità. Chiaramente è raccomandata la versione in scala 1:5000 con proporzioni per i calcoli di navigazione, ma non è obbligatorio (se non per eventuali operatori Navigatori di Squadra!).

Il Socio che ne fosse trovato privo dai Responsabili di Campo, potrà essere a insindacabile giudizio, non ammesso al game o allontanato dal campo.

Art. 5 – Sessioni di gioco

5.1 Tipologie di sessioni

5.1.1 Giocate "Ordinarie"

Il club organizza eventi di gioco tutte le domeniche dell'anno tranne quando coincidono con le festività più importanti (Natale, Pasqua e c....), che non prevedano altri Eventi Straordinari nei quali sia coinvolto l'intero CJT.

E' possibile che si organizzino eventi anche in altri giorni infra-settimanali in coincidenza di qualche festività minore.

Le **Giocate Ordinarie** del CJT, sono **facoltative** per tutti i Soci (Ordinari, Junior e Simpatizzanti) e si svolgono principalmente sul campo boschivo di Cascina Amata (Cantù) o su altri campi disponibili.

Tali eventi possono essere annullati o sospesi ogni qualvolta si presentino rischi (anche remoti) per l'incolumità dei giocatori, come per esempio condizioni meteo avverse, possono essere annullati anche quando non si raggiunge il numero minimo di 12 operatori partecipanti, o non c'è la possibilità di avere almeno un membro del direttivo sul campo gioco.

Durante le Giocate Ordinarie sono ammessi anche ospiti esterni e a noleggio, che potranno poi essere integrati nella giocata del CJT o essere gestiti a parte.

5.1.2 Corsi di Formazione e ATC (Airsoft Training Course)

Il CJT tiene saltuariamente dei corsi di formazione e ATC, per migliorare le tecniche di gioco, lo spirito di squadra e l'affiatamento tra gli Operatori, che si svolgono alla domenica, in alternativa (o assieme) alla Giocata Ufficiale (vedi paragrafo successivo).

I corsi gestiti **internamente al CJT sono sempre gratuiti**, mentre quelli che vedono la partecipazione di relatori e/o istruttori esterni (o addirittura organizzati da altri club e/o svolti in sedi diverse dai campi del CJT), possono avere un costo variabile, che è sempre a carico del Socio partecipante.

I corsi **sono quasi sempre facoltativi**, seppur vivamente consigliati, e possono dar luogo al guadagno di Punti Carriera aggiuntivi **nonché ad avere più "credito" in caso di futura richiesta di ammissione alle Squadre Agonistiche del CJT.**

In caso di corsi a "numero chiuso" (tipicamente esterni al CJT), avranno comunque sempre la precedenza gli Operatori delle Squadre Agonistiche, per ovvi motivi.

La partecipazione di Soci Junior agli ATC/Corsi esterni, è subordinata all'autorizzazione scritta da parte dei genitori (o del tutore legale) e al giudizio insindacabile del Direttivo CJT.

Durante i corsi/ATC interni CJT non sono ammessi ospiti esterni o a noleggio.

5.1.3 Giocate Ufficiali ed Eventi Straordinari

Con cadenza regolare (circa una al mese), il CJT organizza sul proprio campo delle giocate particolari e articolate denominate "Giocate Ufficiali", inoltre, a volte partecipa (su inviti o di propria iniziativa) a eventi esterni, quali giocate "amichevoli" con altri Team, Tornei, Manifestazioni, Fiere, Dimostrazioni, ecc., denominate "Giocate Straordinarie".

Per le particolari caratteristiche e dotazioni personali obbligatorie, la partecipazione alle sessioni Ufficiali è **riservata ai Soci Ordinari e Soci Junior, mentre non sono ammessi i eventuali ospiti provanti o a noleggio** (è possibile comunque fare richiesta di partecipazione al Direttivo che con insindacabile giudizio, potrà concedere o negare l'autorizzazione).

La partecipazione alle sessioni Ufficiali Esterne e Straordinarie è **riservata ai Soci Ordinari**, anche se i **Soci Junior potranno fare richiesta di partecipazione (con l'esclusione dei Tornei ufficiali a numero chiuso, riservati esclusivamente alle Squadre Agonistiche)**, che potrà essere concessa o negata a insindacabile giudizio del Direttivo e sempre **subordinata all'autorizzazione scritta da parte dei genitori (o del tutore legale)**.

In caso l'evento sia a "numero chiuso", **avranno sempre la precedenza i soci Hydra e Soci Ordinari più meritevoli convocati dal Direttivo**.

Di norma, la partecipazione a queste Eventi è **facoltativa (con l'esclusione dei Tornei e delle amichevoli con altri Club, la cui partecipazione è obbligatoria per le Squadre Agonistiche nei limiti previsti dal loro regolamento Speciale)**, ma nel caso abbiano particolare importanza per il CJT, potrà essere richiesta la presenza "OBBLIGATORIA" (ovvero richiesta nei limiti del possibile), per tutti i Soci Ordinari e Junior.

Il CJT limiterà a un massimo di UN evento Ufficiale OBBLIGATORIO al mese e non di più.

L'eventuale costo di iscrizione a particolari eventi esterni, così come quello per eventuali attrezzature particolari richieste, è di norma a carico dei Soci che vogliono partecipare facoltativamente.

5.2 Giocare "fuori" dal CJT

5.2.1 Importante: l'Assicurazione!

Ricordiamo che l'Assicurazione del CJT a favore dei Soci, è valida solo durante le sessioni di gioco organizzate dal CJT stesso (indipendentemente che si svolgano sui propri campi o in altri campi), o per sessioni di gioco di singoli Soci presso altre ASD affiliate allo stesso Ente di promozione sportivo, ma solo con il dovuto consenso scritto del CJT (vedi il paragrafo successivo).

In tutti gli altri casi, il Socio è privo di copertura Assicurativa, per la quale dovrà provvedere privatamente.

5.2.2 Giocate con o presso altri Club/ASD

Qualsiasi Socio che voglia effettuare una sessione di gioco Softair al di fuori del CJT (e non ovviamente organizzata dallo stesso), presso o con altri Club/ASD, indipendentemente dal fatto che durante quel giorno ci siano o meno sessioni di gioco o eventi di qualsiasi tipo del CJT, dovrà chiedere in forma scritta il permesso da parte del Presidente del CJT.

Solo se otterrà tale permesso (che sarà rilasciato in forma scritta) potrà farlo.

In caso lo faccia senza aver ottenuto il citato permesso e sia quindi scoperto assicurativamente, sarà passibile di sospensione immediata e di valutazione di ulteriori provvedimenti disciplinari, ivi inclusa l'espulsione dal CJT.

5.2.3 Giocate "private" in aree a noleggio

Qualora il Socio voglia effettuare una sessione di gioco al di fuori del CJT, in aree "neutrali" (ad esempio con propri amici in strutture di noleggio campi):

- Se la sessione si tiene in concomitanza con una sessione di gioco, o un evento qualsiasi del CJT, **dovrà comunque farne richiesta scritta e ottenere la relativa autorizzazione** (come descritto nel paragrafo precedente).
- Se invece si svolgerà in giorni privi di altre sessioni e/o eventi del CJT, **non necessiterà di autorizzazione, anche se sarà apprezzata una comunicazione informativa al Direttivo in tal senso.**

In entrambi questi casi comunque il Socio sarà privo dell'Assicurazione del CJT, come esposto nel Paragrafo 5.2.1.

5.3 Notifiche delle sessioni sul Forum

Per qualsiasi tipo di sessione, tutti i dati come il luogo e l'orario di convocazione, le eventuali note e specifiche per la giocata (mimetica, equipaggiamenti particolari, ecc.), la **notifica sarà sempre pubblicata con quanto più largo anticipo sia possibile sul Forum del CJT, nella sezione "Calendario Giocate"**.

Nel caso vi siano delle **modifiche alle specifiche della giocata, esse saranno sempre riportate sia nel Post di apertura del Topic (il primo), sia in un nuovo post in coda alla discussione che riporterà nuovamente tutte le specifiche.**

Tutti i Soci sono pertanto tenuti a consultare regolarmente questa sezione, fino al giorno prima dell'evento, per verificare che ci siano delle variazioni a quanto disposto inizialmente.

5.4 Norme di adesione/disdetta sul Forum

Per tutte le sessioni di gioco o eventi di qualsiasi natura, **Ufficiali, facoltative/ordinarie o straordinarie/obbligatorie**, è richiesto al Socio (di qualsiasi tipologia), di confermare esplicitamente sul Forum la propria Adesione e qualora sia il caso, la propria disdetta nei modi sotto elencati.

Adesione

Se non diversamente indicato nel Topic principale della sessione, il Socio dovrà confermare la propria adesione **entro e non oltre il giorno e l'ora indicata sul Forum, nel Post della convocazione della sessione/evento**, con un messaggio nel Topic (scrivere semplicemente **"Operativo"** per le giocate, **"Presente"** per le Riunioni e gli altri eventi): **non saranno ritenute valide comunicazioni tramite sms, telefonate o quant'altro**, anche se inviate a membri del Direttivo ed entro il termine indicato.

La lista (se prevista) dei Soci autorizzati a partecipare all'evento sarà pubblicata nel topic della sessione, entro le 12:00 del giorno precedente la sessione/evento. **Chiunque non sia in questa lista non potrà presentarsi sul campo.**

Disdetta

Il Socio che dovesse disdire la presenza precedentemente indicata per una sessione/evento, dovrà farlo **entro e non oltre il giorno e l'ora indicata sul Forum, nel Post della convocazione della sessione/evento**, esclusivamente **con un messaggio nel topic della sessione**: non contano sms, telefonate o quant'altro, anche se inviate a membri del Direttivo, ed entro il termine indicato.

Nel messaggio di disdetta di partecipazione si può scrivere anche semplicemente **"Non più operativo"**, **anche se è gradita l'esposizione della motivazione.**

Presenza o Assenza non giustificata

Il Socio che **non si presenterà sul campo dopo aver dato la propria adesione e senza aver dato esplicita disdetta**, o avendola data fuori dai termini o dalle modalità sopra esposte, **sarà sanzionato.**

Il Socio che si presenterà sul campo pur non essendo titolato a farlo, **sarà sanzionato e non sarà ammesso al gioco.**

5.5 Regole sul "campo"

Attenzione: con **"Operatore"** si definisce **d'ora in poi qualsiasi Socio (di qualsiasi tipologia), e ospite (minorenne o maggiorenne), partecipante al game.** Sul campo, **tutti sono normalmente soggetti alle stesse regole:** nei casi in cui vi fossero delle differenze, si specificherà quale tipo di Socio e/o ospite saranno soggetti alla regola stessa.

5.5.1 I Responsabili di Campo

I Responsabili di Campo (indicati come **RdC**), sono i Soci che hanno la **responsabilità di gestire la sicurezza** degli Operatori e degli eventuali "estranei" transitanti nell'area, di **gestire e tutelare il campo** di gioco e di **garantire il regolare svolgimento della giocata.**

I RdC sono anche il riferimento degli Operatori per qualsiasi disputa, problema o segnalazione di qualsiasi natura, e potranno, di comune accordo e a loro insindacabile giudizio, sospendere e/o annullare il **game** in caso di potenziale pericolo di qualsiasi natura, per i giocatori o per estranei presenti nell'area di gioco, o per altre condizioni che pregiudichino lo svolgimento dell'attività.

Rientrano automaticamente nella qualifica di RdC:

- **Tutti i membri del Direttivo.**
- **Tutti i Soci con incarico di Comando.**

Tutti i Soci e gli ospiti sono tenuti a seguire scrupolosamente le direttive e le indicazioni date dai RdC, dal momento di arrivo all'area di ritrovo (parcheggio o simile), sino al momento in cui il Socio o l'ospite lascia l'area di ritrovo stessa, alla fine della sua partecipazione.

5.5.2 Materiali minimi obbligatori e autosufficienza del giocatore

Ogni Operatore dovrà presentarsi sul campo avendo tutto il materiale minimo obbligatorio indicato:

- Protezioni oculari idonee.
- Se indicato nel Topic della sessione, la specifica mimetica o ulteriori protezioni.
- Una ASG a norma (entro 1 Joule e con volata o silenziatore dipinto di rosso per almeno 3cm dalla punta).
- Pallini certificati BIODEGRADABILI.
- Ricetrasmittente PMR/LPD.
- Orologio da polso o equivalente.
- Pettorina (gialla o arancione) ad alta visibilità.
- Mappa del campo (se disponibile).
- Elmetto, ginocchiere e gomitiere (*consigliati per tutti i soci in scenari urbani o dove richiesto*).
- Guanti interi.
- **Anfibi o scarponi alti che fermano bene la caviglia (ben allacciati).**

L'Operatore che venisse trovato dai Responsabili di Campo **privo del materiale indicato, o con materiale non conforme**, potrà, a loro insindacabile giudizio, essere **sanzionato e non essere ammesso in gioco, oppure allontanato dal campo**, se la mancanza fosse rilevata successivamente all'inizio del *game*.

Ogni Operatore deve essere inoltre **completamente autosufficiente** per quanto riguarda l'approvvigionamento idrico, alimentare, di BB e di ricambi per l'ASG (es. Batterie, Gas, ecc.). E' anche **consigliato**, ma non obbligatorio, il trasporto di **un kit di pronto soccorso**. Sarà sua cura e responsabilità **mantenere l'ASG funzionale e in buono stato, incluse tutte le batterie** (per l'ASG, la ricetrasmittente e l'orologio), che dovranno essere caricate in modo da assicurarne la durata per tutto l'arco dei giochi.

5.5.3 Sicurezza - Comportamento

Il CJT richiede, da parte di **tutti** gli Operatori, **la massima attenzione alla sicurezza** di chiunque sia o si trovi a passare nel campo di gioco, o in sua prossimità, che sia coinvolto nel gioco oppure no.

Il primo compito e **dovere** di ogni Operatore, è quindi quello di **non mettere in atto alcun comportamento o atteggiamento che possa creare una situazione di oggettivo pericolo per l'incolumità di terzi** (Soci o meno).

Allo stesso modo, **ciascun Operatore è tenuto a curare la propria personale sicurezza ed incolumità**, non essendo in alcun modo ammissibile un incidente, anche senza il coinvolgimento di altri, avvenuto per propria causa o dolo. **Ad esempio, è tassativamente proibito arrampicarsi sugli alberi o su altri ostacoli naturali o artificiali che possano comportare un oggettivo rischio di caduta e/o infortunio.**

E' inoltre richiesto ai genitori o ai tutori legali dei Soci Junior, di "istruirli" affinché si attengano sempre e scrupolosamente a qualsiasi ordine impartito loro dai RdC, che operano sempre per tutelare la loro massima incolumità.

5.5.4 Sicurezza – Uso della sicura ed estrazione del caricatore sulle Repliche

Le Repliche dovranno sempre avere il dispositivo di "sicura" innestato e il **caricatore disinserito senza colpo in canna** in queste condizioni:

- Durante la fase preparatoria del *game* (tranne durante la prova/calibratura nelle apposite aree indicate dai RdC).
- Appena l'operatore sia stato "Colpito" (se non sono previste modalità di rientro in quel game).
- Durante il tragitto e l'eventuale sosta dell'Operatore "Colpito" all'esterno dell'area di ingaggio.
- Durante tutte le pause tra i *game*.
- Durante i Fermi Gioco (in questo caso solo sicura innestata, il caricatore può restare inserito).
- Durante i briefing/debriefing .
- Durante le pause di gioco per gli spostamenti tra diverse zone.
- Non appena un RdC segnala la fine di un *game* o la fine dell'evento.

Per le altre tipologie di Repliche (come mine, granate, ecc), la sicura dovrà essere innestata fino al momento del loro utilizzo e rimessa (se non utilizzata, ad esempio una Claymore rimasta innescata), al momento della sua raccolta (che il *game* sia o meno terminato).

5.5.5 Rilevazione di pericoli o di situazioni di emergenza

Nel caso un Operatore si trovi ad assistere ad un evento, o a rilevare una situazione ambientale che per propria valutazione, percepisca come situazione di oggettivo pericolo, oppure sia coinvolto o assista ad un incidente di qualsiasi natura, ad esempio:

- Infortunio o malessere di un giocatore o di un terzo presente nell'area.
- Perdita accidentale o mancanza di protezioni oculari di un giocatore.
- Incendi o piene di corsi d'acqua.
- Muri o strutture pericolanti, chiodi sporgenti o altri pericoli strutturali.
- Fosse o ostacoli naturali "occultati" e in posizioni pericolose per il transito.
- ecc.

...Questi metterà in essere tutti i necessari ed opportuni comportamenti affinché la situazione di pericolo rientri in termini di normalità e in particolare:

- Mettere la replica imbracciata in sicura, estrarre il caricatore, scaricare il pallino in canna e fermare il gioco in corso, avvisando via radio tutti gli Operatori e accertandosi che almeno un RdC abbia ricevuto la comunicazione.
- Qualora nessun RdC sia avvisabile, o non sia in condizione di intervenire, o ancora se la situazione richiede un'assoluta urgenza di intervento, dovrà avvisare le Autorità e/o i Mezzi di Soccorso necessari e quindi porre in essere le azioni che ritenga più opportune per fronteggiare il pericolo, e/o portare direttamente soccorso, nei limiti ragionevoli della protezione della propria ed altrui incolumità, e/o nel caso specifico, attenendosi alle indicazioni ricevute da Autorità o Personale di Soccorso presente.

5.5.6 Sicurezza - Bersagli delle Repliche

Le Repliche possono essere usate esclusivamente contro gli Operatori coinvolti nel game attivo.

Non devono MAI essere utilizzate contro cose o animali, contro persone NON coinvolte nel gioco, sia dentro o all'esterno dell'area di gioco.

Inoltre, anche se i BB utilizzati dal CJT sono biodegradabili, costituiscono comunque un certo grado di "inquinamento visivo" dell'ambiente: si dovrà perciò **evitare di sparare inutilmente**, specialmente contro piante, dentro fiumi, in specchi d'acqua, ecc.

Il rispetto dell'ambiente è fondamentale!

5.5.7 Sicurezza - Marcatura degli Operatori

I BB sparati dalle Repliche sono l'unico sistema utilizzabile per "marcare" ("Colpire") gli altri Operatori.

Non è ammissibile l'utilizzo di altri oggetti (branditi, lanciati o usati in qualsiasi altro modo) per "Colpire" i giocatori.

E' vietato usare le ASG ad una distanza inferiore ai 5/7 metri dal bersaglio! Se si giunge ad una distanza così ravvicinata, il giocatore potrà semplicemente esclamare "Sei colpito!" al suo bersaglio, che si dovrà dichiarare "Colpito" in maniera silenziosa (quindi senza parlare), anche se non c'è stato il contatto reale con dei BB per questione di sicurezza (è la cosiddetta "Silent Kill", uccisione silenziosa).

L'operatore che esegue la Silent Kill, la può effettuare solo verso un max di due operatori nemici (se non diversamente previsto).

E' severamente vietato l'uso delle Repliche contro giocatori che siano palesemente privi delle protezioni oculari.

E' vietato l'uso delle Repliche contro giocatori che si siano già dichiarati "Colpiti".

Si dovrà porre la massima attenzione nell'utilizzare Repliche "da lancio" (ad esempio le repliche di "granate" a mano o espulse da lanciagranate), essendo comunque oggetti contundenti di peso rilevante. Non dovranno perciò mai essere lanciate verso punti "ciechi" che possano ospitare altri giocatori (in mezzo a cespugli o simili) e dovranno perciò **sempre essere lanciate a rasoterra.**

Si dovrà, nel limite del possibile, mirare sempre alla parte più grande del bersaglio, ossia il busto o le braccia dell'operatore, o eventualmente alle gambe, evitando assolutamente di sparare alla testa dell'Operatore.

Anche qualora questo non sia possibile (ad esempio bersaglio frontale e sdraiato, del quale si veda quindi solo testa e braccia, o testa che sporge da un riparo), **sarà cura del Socio valutare se i suoi colpi siano potenzialmente dannosi** (ad esempio assenza di maschera integrale, vicinanza, inclinazione della testa che esponga altre parti non protette come le orecchie ecc.) **e in caso di potenziale rischio, astenersi dallo sparare: la sicurezza dei propri compagni, avversari o meno, è sempre da tenere al primo posto!**

Per evidenti ragioni di sicurezza, quando vi siano sul campo costruzioni **come casupole, casotti di caccia, piccoli capanni e ecc.**, con uno o più operatori a difesa lungo il loro perimetro esterno (o all'interno, se consentito), se un attaccante arriva a toccare la costruzione, anche ad esempio sul lato opposto al quale si trovano i difensori, dovrà chiamare il "Siete Colpiti" **e tutti gli Operatori in difesa e "attaccati" al perimetro esterno (o all'interno se previsto) della costruzione dovranno dichiararsi subito "Colpiti"**.

Essendo difficile valutare quando un edificio rientri in tale Regola (circa 5m per lato), si abbia cura di chiedere ai RdC durante il briefing. Ad esempio, rientrano in questa regola tutti i capanni/casotti da cacciatori e il "pub Jolly Roger" del campo di Cantù.

5.5.8 Sicurezza - Rilevazione di estranei nell'area di gioco

In caso un Operatore avvisti un estraneo al gioco che si trovi o stia transitando nell'area di gioco o nei suoi pressi, qualora valuti che possa essere messo in pericolo, dovrà **immediatamente**:

- Immobilizzarsi sul posto e mettere la replica imbracciata in sicura.
- Fermare il gioco in corso, gridando verso gli Operatori a portata di voce e poi trasmettendo via radio il "**Fermo gioco!**" (aggiungendo il motivo e il riferimento della zona geografica nella quale si trova e dell'eventuale direzione dello stesso), accertandosi che almeno un RdC abbia ricevuto l'avvertimento.

Nota: qualora si giochi con squadre sintonizzate su canali differenti e quindi con i Marconisti di Squadra, si dovrà chiedere al Marconista di ripetere l'avviso sul canale di connessione con le Squadre e di confermare la ricezione.

Il RdC dovrà a sua volta comunicare il Fermo Gioco a tutti gli Operatori sul campo, che dovranno a loro volta **immobilizzarsi sul posto, mettere le repliche in sicura e attendere sino a nuovo ordine**.

Il Fermo Gioco è da considerare a tutti gli effetti come un "congelamento" della situazione di gioco: non sono ammessi, durante un Fermo Gioco, né movimenti, né qualsiasi altra azione (neanche testare le repliche, fumare, chiacchierare con altri operatori, ecc.) **e in particolare parlare via radio occupando il canale**, che deve restare libero esclusivamente per le comunicazioni relative al Fermo Gioco.

Il Fermo Gioco VALE PER TUTTI E SU TUTTO IL CAMPO, non solo nell'area nella quale è presente l'estraneo, chiaramente per non alterare gli equilibri del gioco in corso.

Sarà cura dell'Operatore che ha fermato il gioco, di accertarsi dell'allontanamento a distanza di sicurezza dell'estraneo, eventualmente chiedendo conferma localmente o via radio ad altri Operatori, qualora l'estraneo uscisse dalla sua linea visiva per dirigersi verso zone con altri Operatori, prima di comunicare a tutti **"il gioco riprende"** e sempre accertandosi che almeno un RdC abbia ricevuto il messaggio (ed eventualmente usando il Marconista, nel caso sopra citato, di Squadre utilizzando canali radio diversi).

Solo a questo punto il gioco può riprendere normalmente.

Nota: si chiede agli Operatori di non chiamare un Fermo Gioco se non veramente necessario; avvistare un estraneo a 200 metri di distanza e diretto verso aree non in gioco, non costituisce un pericolo, così come transitare accanto a un estraneo che vada in direzione opposta mentre non vi sia un ingaggio in corso. In tal caso l'Operatore può comunque avvisare il proprio caposquadra dell'avvistamento, che deciderà se eventualmente avvisare le altre Squadre, ma senza fermare il gioco!

5.5.9 Trasporto delle Repliche

Sebbene non esistano specifiche Leggi a riguardo, il CJT consiglia vivamente ai Soci che tutte le Repliche (siano esse ASG o altri strumenti come repliche o simulacri di "granate", "mine", "missili", ecc.), siano sempre trasportate nelle proprie scatole originali o in apposite custodie/borse, posizionandole nel bagagliaio della macchina, o comunque nascoste alla vista di terzi, in modo da non creare ingiustificato allarme durante il loro trasporto.

Le ASG dovranno preferibilmente essere trasportate senza il caricatore inserito (comunque "scariche", se non dotate di caricatore o simile) e senza batteria (oppure con batteria scollegata).

5.5.10 Arrivo sul campo (area di ritrovo) e operazioni preliminari

Ciascun Socio o Ospite è tenuto a:

- **Non entrare nell'area di ritrovo/parcheggio sino all'orario di "Inizio ritrovo"** indicato nel Forum per la sessione di gioco, per non arrecare disturbo ai residenti circostanti e anche perché non ancora "coperto" dalla comunicazione effettuata dal CJT alle Forze dell'Ordine locali.
- **Sono esclusi da questa Regola i Soci del Direttivo o espressamente autorizzati dallo stesso** (ad esempio per aiutare nella preparazione della giocata e/o del materiale).
- **Entrando con l'automobile nel parcheggio, tenere una velocità a passo d'uomo** (per non arrecare disturbo al vicinato, per non creare pericolo per le persone che si muovono nell'area e tra le macchine, e nel caso dei parcheggi sterrati, per non alzare nuvole di polvere evidentemente fastidiose a persone e macchine aperte).
- **Non tenere comportamenti chiassosi** (gridando, alzando lo stereo della macchina, ecc.): ricordiamoci che il vicinato probabilmente sta ancora dormendo!
- **Arrivare con un anticipo sufficiente** (ma non prima dell'ora indicata come "minima" di arrivo), **per svolgere le operazioni preliminari** al Briefing e Inizio Game (es. vestizione, montaggio e prova della replica, ecc.).
- Come prima operazione, è **obbligatorio per tutti i Soci, firmare il "Foglio Presenza" della giocata**, in corrispondenza del proprio nickname (foglio presenza solitamente in possesso del presidente).
- Siccome, indipendentemente dall'aver correttamente segnato la presenza sul Forum, è **il Foglio Presenza a provare chi c'era o meno sul campo**, si consiglia vivamente di farlo come prima operazione, appena arrivati al parcheggio. La dimenticanza di firma non potrà essere contestata, neanche portando "testimoni" che abbiano visto il Socio sul campo. **Non firmare il Foglio Presenza significa essere ritenuti assenti ingiustificati.**
- **Spegnere o mettere in modalità silenziosa i cellulari!** Un cellulare che suona può essere fonte di disturbo se non addirittura rovinare una giocata alla propria Squadra.
Inoltre, rispondere o fare una chiamata non assolutamente necessaria durante i briefing/debriefing, il gioco effettivo o durante un Fermo Gioco, è **considerata una grave mancanza di rispetto verso i propri compagni**. In caso sia assolutamente necessario chiamare o rispondere al telefono durante il gioco, l'Operatore dovrà dichiararsi "Colpito", indossare l'indumento ad alta visibilità e allontanarsi dall'area di ingaggio o di gioco, per non arrecare ulteriore disturbo.

5.5.11 Montaggio e prova delle Repliche

Il montaggio, la carica dei BB e la calibrazione/prova di funzionamento, **dovrà avvenire prima dell'ora di inizio del Briefing/Game, così come la risoluzione di eventuali problemi tecnici/logistici.**

La calibrazione/prova di funzionamento delle repliche, dovrà tassativamente avvenire **solo nella zona destinata a tali scopi e nella direzione indicata dai RdC.**

Inoltre, si cerchi di **limitare allo stretto necessario la prova delle repliche** per arrecare il minimo disturbo possibile ai residenti circostanti.

Una volta montate e calibrate le repliche, si dovrà estrarre il caricatore, espellere il colpo rimasto in canna, inserire la sicura della replica stessa e va mantenute tale sino a Inizio Game (questa procedura vale anche nelle pause tra i vari game).

5.5.12 Test delle Repliche

Prima del Briefing i RdC potranno richiedere agli Operatori una verifica della potenza delle repliche (Joule), tramite apposito cronografo e della sua conformità alle Leggi e Regolamenti vigenti.

Agli Operatori inadempienti sarà vietato l'uso di tale replica non conforme in campo.

5.5.13 Briefing

Tutti gli Operatori sono tenuti obbligatoriamente a seguire il Briefing tenuto dai RdC, prima dell'Inizio Game.

L'orario indicato sull'apposito topic del Forum per l'inizio del Briefing/Game è tassativo: chi non sarà pronto a giocare al 100% e presente nell'Area Briefing all'ora esatta indicata, **non sarà ammesso al gioco.**

Tutti gli Operatori sono tenuti a prestare la massima attenzione a quanto sarà spiegato, cercando di risolvere in quel momento tutti gli eventuali dubbi su obiettivi, regole di ingaggio, rientri, limiti delle aree di gioco, eventuali pericoli ambientali presenti e ecc. Si noti che è **obbligatorio per tutti i Soci (di qualunque tipo), leggere e studiare preventivamente i dettagli sulla sessione di gioco riportati nel topic del Forum, ed eventualmente trasferire le informazioni alle persone che abbiano invitato come Ospiti:** il briefing è solo un momento di riepilogo e di ultimo chiarimento, non per spiegare da zero regole e dettagli che non ci si sia preoccupati di leggere, facendo perdere tempo a tutto il CJT!

5.5.14 Turni di Guardia Parcheggio (non più previsti)

5.5.15 In Gioco – Uso delle fasce da braccio

Le fasce da braccio sono usate in gioco per segnalare lo "status" del giocatore, come quelle bianche e nere dei Sergenti e Caposquadra, a quella bianca che identifica il Medico, a quelle Azzurre, Gialle, Arancio usate per differenziare le Squadre, e così via.

La fascia va indossata sul braccio destro o su entrambe le braccia (altezza bicipite) e **non può in alcun modo essere "occultata"**, ad esempio coprendola con un risvolto della giacca, con foglie e simili, con altri indumenti anche se a rete come le Ghillie Suite e neanche con altre fasce: qualora l'operatore abbia due fasce da mettere (ad esempio il Medico della Squadra Blu, che avrà sia la fascia bianca che quella blu), dovrà metterne una sul braccio sinistro e una su quello destro.

Qualora l'Operatore debba indossare una terza fascia (ad esempio per un ruolo assunto durante il gioco oltre a quelli che già aveva), essa dovrà essere indossata su un braccio più in alto o più in basso dell'altra fascia già presente, in modo tale che siano entrambe visibili.

5.5.16 In Gioco – Uso delle ricetrasmittenti

L'uso delle ricetrasmittenti, sia inteso come modalità di utilizzo "fisico" dello strumento che come modalità e codici di comunicazione, è regolamentato da un apposito Manuale redatto dal CJT ("Manuale Tattico per Ricetrasmittenti e Marconisti").

Vogliamo però ricordare brevemente i punti fondamentali per il loro utilizzo; per i dettagli e le altre regole e strategie di utilizzo si veda il citato Manuale.

- Accertarsi di **non avere il VOX attivato** e di non avere il pulsante di attivazione in posizione tale da comportarne la pressione accidentale durante i movimenti.
- Utilizzare sempre il "protocollo" standard per lo svolgimento delle conversazioni.
- Applicare sempre eventuali disposizioni speciali impartite dal proprio Caposquadra.
- Fare comunicazioni brevi, chiare e dando i necessari riferimenti, e solo quando si è interpellati o quando sia strettamente necessario.
- Non aprire mai una comunicazione se un'altra è ancora in corso, specialmente se è tra il Caposquadra o gli Operatori (o altri Capisquadra).
- L'eventuale Marconista deve sempre restare vicino al proprio Caposquadra, se da questi non diversamente disposto.

5.5.17 In Gioco – Attenersi al ruolo!

Durante il gioco l'Operatore si dovrà **attenere scrupolosamente al proprio ruolo nella Squadra**.

Ciascun ruolo ha una posizione ben precisa nelle formazioni e **un altrettanto preciso comportamento da tenere**: ad esempio, un Medico non può mettersi a rischio andando all'attacco, il Caposquadra dovrà sempre essere in posizione protetta dai suoi compagni, il Marconista deve sempre stare assieme al Caposquadra, l'Operatore di chiusura retroguardia dovrà sempre stare più lontano dai compagni e attento a coprire i 180° posteriori della Squadra, e così via.

Rispettare posizione e comportamento di ogni ruolo che si riveste è fondamentale per il buon funzionamento della Squadra stessa.

5.5.18 In Gioco – Attenersi agli Ordini!

Durante il gioco l'Operatore si dovrà **attenere scrupolosamente alle disposizioni/ordini ricevute** nel *briefing* o fornite durante il gioco stesso **dal proprio Caposquadra**, così come **si atterrà agli sviluppi del gioco senza far emergere contestazioni o tensioni: l'obbedienza agli ordini dei "superiori in grado", fa parte della strategia e della natura stessa del Softair**.

Questo vale anche (o meglio soprattutto), se l'Operatore non dovesse condividere gli ordini, anche se lo portassero a fare lunghe attese solitarie o al contrario portarlo a "sacrificio" certo... Solo al termine del *game* in corso potrà portare le sue indicazioni, commenti o rimostranze come indicato più avanti.

Qualora la catena di Comando s'interrompesse completamente (ossia l'Operatore restasse isolato dai suoi superiori), **l'Operatore dovrà comunque cercare di attenersi agli ultimi ordini ricevuti**, e se ciò non fosse possibile, **cercare di ricongiungersi il prima possibile con la propria Squadra** per ricevere ulteriori ordini.

Restare isolati NON vuol dire avere il permesso, da quel momento, di fare ciò che si vuole!

5.5.19 In Gioco – Dichiararsi, DICHIARARSI!

La base stessa del Softair, indipendentemente dal tipo di game, è l'ONESTA' e quindi l'"autodichiarazione".

Non essendoci infatti, alcun sistema per chi spara di costatare e/o dimostrare oggettivamente l'avvenuto impatto dei propri colpi su un avversario, quest'ultimo è **TENUTO, moralmente prima ancora che dal Regolamento, a dichiararsi immediatamente "Colpito"**.

Far parte del CJT significa in primo luogo, **dare prova di onestà, lealtà e correttezza** nei confronti degli altri giocatori, siano essi Soci del CJT, Ospiti o altri Team.

I cosiddetti "Highlander" - ossia i giocatori che non si dichiarano - **rovinano il gioco a tutta la squadra, mettono a rischio lo spirito di coesione e di lealtà reciproca interna, minano la reputazione dell'intero CJT verso gli altri Team.**

Il Socio quindi avrà il **DOVERE** di dichiararsi ogni qual volta ritenga di essere stato colpito, anche nel "DUBBIO", da **UN SINGOLO BB, o colpito sull'equipaggiamento (le repliche e la buffetteria – zaini, ecc.), fanno corpo!**

Si ricorda che "fare l'Highlander" è uno dei comportamenti più gravi e quindi più pesantemente sanzionati dal CJT.

5.5.20 In Gioco – Regole "Standard" per l'Operatore "Colpito"

L'Operatore che si senta colpito da uno o più BB (o ne abbia il dubbio, e nel dubbio ci si dichiara sempre!) dovrà **immediatamente...**

Se si gioca con il Medico o comunque con sistema di "rientro" dei Colpiti:

- 1) **GRIDARE "Colpito"** (anche più volte se necessario per farsi udire dai giocatori circostanti) e alzare almeno un braccio per rendere anche visivamente chiara la sua condizione ed evitare di essere ancora oggetto di fuoco nemico.
- 2) **Alzarsi in piedi** (se non lo era già, ovviamente), sempre tenendo il braccio alzato.
- 3) **Mettere la replica in sicura e posarla a terra** a 1 metro (un passo) di distanza.
- 4) **Indossare la pettorina ad alta visibilità.**
- 5) **Iniziare a misurare il tempo trascorso.**

In ogni caso, **dal momento in cui l'Operatore è Colpito, smette istantaneamente di agire nel gioco: non potrà muoversi, parlare, gesticolare o fare qualsiasi altra azione**, con le eccezioni date da Regole specifiche del Game o dalle eccezioni sotto elencate.

Parlare mentre si è colpiti (non necessariamente per dare indicazioni ai propri compagni), **dare indicazioni - anche a gesti!** – ad esempio sulla propria condizione (sotto tiro o "salvabile") o sulla posizione degli avversari, **sono gravi infrazioni alle Regole del CJT e comportano pesanti sanzioni!**

Eccezione 1: Se si sta giocando con un Medico in Squadra, l'Operatore "Colpito" potrà chiamare a voce il "Medico!" per attirare la sua attenzione, ma non potrà in ogni caso comunicare, neanche con il Medico stesso, né verbalmente né a gesti, altre informazioni.

Eccezione 2: Solo nel caso in cui la posizione del Colpito sia tale da mettere a rischio la sua sicurezza (es. posizione instabile, oppure in mezzo a un pesante fuoco incrociato, ecc.), egli potrà spostarsi, ma solo per quel che basta (non più di qualche metro), per togliersi dalla posizione pericolosa.

Tranne dove diversamente specificato da Regole speciali per la giocata, e ovviamente solo se non è stato nel frattempo curato dal proprio Medico, dopo **10 minuti** il colpito dovrà – **sempre tenendo la pettorina indossata e sempre rispettando il silenzio** verso tutti i giocatori "attivi" - raccogliere la sua Replica togliere la pettorina e rientrare in gioco.

Il colpito, se lo ritiene necessario (per esempio sa di essere sotto probabile tiro nemico), dopo aver raccolto la replica e prima di togliersi la pettorina, potrà allontanarsi dall'area dell'ingaggio per un tempo a piacere (se non diversamente indicato nelle varie giocate) e solo quando ritiene di essere in una posizione sicura, toglierà la pettorina e rientrerà in gioco.

Dal momento in cui il Colpito inizia a muoversi (dopo qualsiasi tempo di fermo previsto) per raggiungere un punto sicuro:

- **non è più catturabile come prigioniero (se previsto dalla giocata), colpibile né può essere fermato o "interrogato" in alcun modo dagli avversari;**
- **non può nemmeno essere Curato dal proprio Medico.**

Per quanto il movimento sia libero, il Colpito in movimento per attesa di rientro, **dovrà cercare di non dirigersi verso lo schieramento nemico (o alle sue spalle...), ma verso un'area sgombra o a limite verso le retrovie della propria Squadra.**

Se si gioca senza "rientro" dei Colpiti:

- 1) **GRIDARE "Colpito"** (anche più volte se necessario per farsi udire dai giocatori circostanti) e alzare almeno un braccio per rendere anche visivamente chiara la sua condizione ed evitare di essere ancora oggetto di fuoco nemico.
- 2) **Alzarsi in piedi** (se non lo era già, ovviamente), sempre tenendo il braccio alzato.
- 3) **Mettere la replica in sicura, estrarre il caricatore ed espellere il colpo in canna.**
- 4) **Indossare la pettorina ad alta visibilità.**
- 5) **Dirigersi speditamente verso il Rally Point designato per i Colpiti e indicato prima del Game dai RdC, tenendo un braccio alzato e la Replica a tracolla (o comunque evitando posizione "di caccia" equivocabili) e possibilmente usando i sentieri e/o evitando di attraversare zone di gioco. In mancanza di un Rally Point definito, si rimane sul posto in silenzio.**

Anche per questa modalità di gioco, **dal momento in cui l'Operatore è Colpito, smette istantaneamente di agire nel gioco: parlare mentre si è colpiti** (non necessariamente per dare indicazioni ai propri compagni) **e dare indicazioni - anche a gesti!** – ad esempio sulla posizione degli avversari - **sono gravi infrazioni alle Regole del CJT e comportano pesanti sanzioni!**

Una volta arrivato al Rally Point dei Colpiti, l'Operatore dovrà mantenere comunque la pettorina e le protezioni oculari e restare in silenzio, evitando anche qualsiasi azione che possa disturbare il gioco in corso. Attenderà quindi il fine *game* per riunirsi al resto degli Operatori per il debriefing.

5.5.21 In Gioco - Regole "Standard" per il Medico

Il Medico è identificato da almeno una Fascia da braccio BIANCA (possono esserne usate anche due, una per braccio, secondo le regole della specifica sessione di gioco).

Il Medico è a tutti gli effetti un Operatore della quadra, quindi agisce e combatte normalmente senza restrizioni, anche se è, dopo il Caposquadra, l'elemento più importante e che va meglio protetto!

Per "curare" – ossia riportare in gioco - un Operatore Colpito, il Medico **deve raccogliere la sua Replica e consegnargliela.**

Solo a questo punto l'Operatore potrà togliersi la fascia (o la pettorina) da Colpito, quindi rientrare in gioco, ma strettamente in quest'ordine - non può, ad esempio, correre via e solo dopo togliersi la fascia.

RIPETIAMO: non valgono "pacche sulla spalla" o azioni simili...: l'unica azione che cura il Colpito è la raccolta e riconsegna della Replica! E il Colpito deve prima togliersi la fascia e solo dopo può iniziare a muoversi!

NOTA BENE: Anche l'Operatore che sia Colpito **avendo vicino il Medico, non potrà beneficiare di una "cura rapida" con pacche sulle spalle o simili:** anche in questo caso **dovrà comunque seguire tutta la procedura** (dichiarazione, posa della Replica a 1 passo di distanza, estrarre e indossare la fascia/pettorina). **Solo a questo punto il Medico potrà fare la sua azione** (raccolta e riconsegna della Replica), e il curato potrà togliere la fascia/pettorina, e solo da quel momento rientrare in gioco.

Quando un Medico viene Colpito, dovrà seguire la stessa procedura sopra descritta per i Colpiti, oppure potrà essere Curato solo da un altro Medico (ad esempio di una Squadra alleata).

5.5.22 In Gioco - Regole "Standard" per i Prigionieri

Alcuni tipi di gioco includono la possibilità di prendere come "prigionieri" gli Operatori delle Squadre avversarie.

La regola standard – ossia quando non diversamente disposto nelle regole della giocata – prevede che un Operatore, se riesce ad **arrivare a toccare un avversario che sia in quel momento "Colpito" e nel periodo di "Immobilità"** (vedi paragrafi precedenti), lo possa dichiarare suo "prigioniero".

Per evitare spiacevoli "perquisizioni" o comportamenti che possono essere fastidiosi, il "catturatore" potrà semplicemente chiedere al suo prigioniero di estrarre il caricatore da tutte le ASG in suo possesso e di scaricare l'eventuale colpo rimasto in canna. I caricatori estratti, così come le repliche, resteranno in possesso del prigioniero (per non avere responsabilità per perdite o danneggiamenti dell'attrezzatura da parte del catturatore), ma non potrà più usarle se non in caso di liberazione.

Ovviamente alle richieste del catturatore il prigioniero dovrà ottemperare onestamente, come se fosse stato minuziosamente perquisito. Se però il catturatore dimentica di "fare le domande giuste" il prigioniero non è tenuto a segnalare la cosa... e sarà legittimato, ad esempio, a usare una replica "non trovata" nella "perquisizione" per colpire i propri nemici e tentare la fuga!

Il prigioniero è tenuto a collaborare alle richieste di movimento e di comportamento dettate dal suo "catturatore": quindi se gli viene chiesto di muoversi o correre in una direzione, o fermarsi, o sdraiarsi, dovrà farlo senza discutere.

Questo però non vuol dire che non possa tentare di fuggire, magari approfittando della distrazione dei propri carcerieri (MAI facendo "azioni di forza"!). Se il tentativo fallisce (viene Colpito mentre cerca di allontanarsi, oppure dichiarato tale se era ancora sotto la distanza minima per il fuoco), l'operatore torna ad essere "prigioniero" e non potrà più cercare di scappare. Se invece riesce ad allontanarsi indenne, si considererà nuovamente in gioco.

Inoltre, se un compagno di Squadra del prigioniero (o anche solo un alleato, secondo le diverse giocate), con l'astuzia o durante il caos di un ingaggio, riesce ad arrivare a toccarlo, esso è automaticamente e immediatamente liberato e attivo in gioco: potrà quindi reinserire i caricatori nelle repliche e agire normalmente.

Se è esplicitamente previsto dalle regole della giocata, i prigionieri potrebbero essere sottoposti a "interrogatori" per carpirne le informazioni. **I limiti di tali interrogatori sono specificati nella giocata e sono molto rigidi, in quanto non devono MAI sfociare in comportamenti lesivi – fisicamente, moralmente e psicologicamente – del prigioniero. E' solo un "gioco delle parti", per rendere più interessante e realistico il gioco!**

In caso contrario, i prigionieri non sono tenuti a sottostare a interrogatori, né a rispondere ad alcuna domanda o a obbedire ad alcun ordine che non sia di movimento/fermo.

5.5.23 In Gioco – Blu su Blu (fuoco amico)

Colpire un proprio compagno di Squadra o comunque un Operatore di una Squadra alleata viene definito in gergo militare "Blu su Blu", o comunemente "Fuoco amico".

Un Operatore che faccia un Blu su Blu, appena se ne accorga (o gli sia fatto notare dal compagno Colpito, o da un terzo che ha assistito), indipendentemente da qualsiasi altra considerazione, deve immediatamente anch'esso dichiararsi "Colpito", al pari del compagno soggetto al suo fuoco.

E' ovviamente grave che un Operatore Colpisca un alleato... o ancor più un compagno di Squadra! Il concetto di base è che ogni Operatore deve sempre sapere dove si trovano almeno i propri compagni di Squadra, e il Caposquadra ha il compito di tenere sempre informati i proprio uomini di queste posizioni, oltre che delle eventuali posizioni di Operatori alleati nell'area, in modo tale da minimizzare il rischio del Blu su Blu.

Ogni singolo Operatore ha poi anche il dovere, nei limiti del possibile consentiti dalla situazione, di accertarsi della natura del bersaglio prima di aprire il fuoco (ad esempio guardando la mimetica, l'atteggiamento e direzione, ecc.), e se è in dubbio cercare di verificare la posizione dei compagni per escludere che il bersaglio sia uno di essi, in posizione errata o non nota alla Squadra.

Ciononostante, un Blu su Blu non è mai escludibile del tutto, specialmente in situazioni di ingaggi complesse (ad esempio durante una manovra di accerchiamento di un nemico, o con più Squadre alleate che convergono da direzioni diverse su un Obiettivo comune), e a volte può esservi anche un "concorso di colpa" da parte proprio del compagno che viene Colpito (ad esempio perché non ha rispettato la sua posizione, o si è mosso senza comunicarlo, o era "dietro" un avversario oggetto di fuoco, o ancora, che ha semplicemente, senza accorgersene, attraversato la "linea del fuoco" dei suoi compagni.

Tutte queste circostanze (e qualsiasi altra), **non spostano nulla al fatto che un Blu su Blu determini la condizione di Colpito per entrambi gli operatori.**

5.5.24 Pause tra *game* diversi

Nel caso la sessione di gioco preveda più di un *game*, nelle pause tra uno e l'altro l'Operatore dovrà recarsi e stazionare al Rally Point (punto di raccolta) indicato dai RdC, per l'eventuale debriefing e il briefing per il *game* successivo.

Non è consentito, nelle pause tra i *game*, utilizzare la propria replica (nemmeno per i Test), girovagare per il campo o comunque assentarsi dal Rally Point, **se non autorizzati espressamente da un RdC.**

5.5.25 Debriefing finale e Fine Sessione

Per quanto si cercherà normalmente di rispettare l'orario di Fine Sessione indicato nel topic sul Forum, esso potrà anche variare (solitamente essere prolungato di qualche decina di minuti), per sopravvenuti motivi, ad esempio per permettere il completamento del Game che si sia prolungato per fermi gioco o altri motivi, a discrezione dei RdC.

Per tutti i Soci è obbligatorio restare sul campo finché il Presidente (o chi per lui del Direttivo, in sua assenza), **dichiari terminato il Debriefing finale:** non è consentito ad alcun Operatore essere assente al Debriefing, o allontanarsi prima del termine dello stesso, senza averlo comunicato ad un membro del Direttivo.

5.5.26 Reclami e segnalazioni infrazioni

Durante il gioco, in caso di **reclamo di qualsiasi genere** (episodi di "highlander", comportamenti scorretti, infrazioni al Regolamento, "blu su blu", ecc.), il Socio si asterrà dal proseguire oltre la normale rilevazione fatta all'avversario **e a Fine Game si rivolgerà al proprio superiore diretto o a un RdC**, che valuterà al momento l'opportunità di ripianare la discussione o di deferire il fatto all'intero Direttivo.

A insindacabile giudizio del Presidente, Vice Presidente o del membro del Direttivo più anziano presente in campo, si potrà arrivare all'immediata sospensione dal gioco delle persone coinvolte e, nei casi più gravi, alla sospensione dell'intera sessione di gioco, se il clima emotivo non ne permettesse il civile proseguimento.

Non è in alcun modo tollerato il trascendere da una civile discussione arrivando al contatto fisico aggressivo, anche senza l'intenzione di arrecare danno (ossia anche solo "spinte" o simili...).

Il contatto fisico, di qualunque entità sia, sarà sanzionato anche disciplinarmente, potendo portare anche alla Sospensione o all'Espulsione del Socio dal CJT.

Ciascun Socio potrà anche segnalare eventuali infrazioni di cui sia stato testimone successivamente **al termine della giocata**, che però **saranno valide solo se perverranno ad almeno uno dei membri del Direttivo in forma di Messaggio Privato nel Forum, ed entro e non oltre i due giorni successivi a quello della sessione di gioco**, indicando se possibile l'ora e il luogo esatto dell'accaduto e tutti gli elementi utili per una prima valutazione. Sarà poi compito del Consiglio Direttivo eseguire opportune indagini e prendere eventuali provvedimenti.

Qualsiasi segnalazione non riportata con queste modalità, o riportata oltre i termini indicati (e quindi più difficilmente investigabile), non potrà dare luogo ad alcuna azione da parte del Direttivo.

Art. 6 – Carriera e Disciplina

6.1 Punti Carriera o Esperienza

6.1.1 Funzionamento generale

Il CJT adotta una simpatica metodologia di Carriera che usa i gradi di tipo militare, per identificare la combinazione di anzianità e di esperienza di ciascun **Socio**.

Ogni Socio ottiene Punti Carriera in vari modi, come specificato nel prossimo paragrafo 6.1.2.

Al raggiungimento di determinati punteggi il Socio sarà automaticamente promosso al Grado successivo.

All'aumentare del Grado del Socio aumentano le responsabilità assegnate, sia sul campo che nella vita sociale del CJT.

Il Grado raggiunto può anche essere perso (ossia il Socio può essere "degradato") a seguito gravi Provvedimenti Disciplinari.

6.1.2 Carriera

Ogni Socio, all'atto dell'iscrizione, parte con **0 Punti Carriera** e il **Grado di partenza di "Recluta"** e progredisce nella Carriera in questo modo:

Punti Carriera Ordinaria	Grado	
Fino a 29 Punti		RECLUTA
a 30 Punti		SOLDATO
a 100 Punti		SOLDATO SCELTO
a 150 Punti		CAPORALE
a 250 Punti		SERGENTE
a 350 Punti		SERGENTE STAFF COMANDO
a 450 Punti		SERGENTE 1a CLASSE
a 600 Punti		SERGENTE CAPO
a 725 Punti		SERGENTE MAGGIORE

Oltre il grado di **Sergente Maggiore non si può più progredire nella carriera per semplice anzianità o accumulo di Punti**: i gradi superiori (Ufficiali) sono assegnabili solo insindacabilmente a discrezione del Consiglio Direttivo per determinati incarichi.

6.1.3 Guadagnare Punti Carriera

Punti per partecipazione: Ciascun Socio può guadagnare Punti Esperienza con la sua partecipazione agli eventi del CJT, come indicato di seguito:

Punti Carriera	Motivazione
+1 Punto	Partecipazione a una giocata/evento interno del CJT
+1 Punto	Partecipazione a una riunione dei Soci del CJT
+2 Punti	Partecipazione a una giocata/evento interno UFFICIALE del CJT
+3 Punti	Partecipazione a un corso ATC UFFICIALE che sia aperto a tutti i Soci tramite pubblicazione sul Forum
+2/+3 Punti	Partecipazione a una giocata/evento ESTERNO o evento "Straordinario" (ad esempio presenza e/o dimostrazioni di gioco in Fiere, Manifestazioni, eventi speciali, sessioni di pulizia/Allestimento campi, amichevoli, tornei, ecc.).

Punti per Merito: Altri Punti Carriera possono essere guadagnati dal Socio direttamente con assegnazione "d'ufficio" (a discrezione degli Ufficiali Comandanti o del Consiglio Direttivo), per meriti particolari, impegno e così via.

6.2 Sistema Disciplinare e Provvedimenti

6.2.1 Definizione

Il CJT adotta un sistema disciplinare a punti, quasi simile a quello per le patenti automobilistiche, infatti, il CJT all'atto della prima iscrizione al Club, assegna a ogni socio 20 punti chiamati disciplinari e ad ogni eventuale infrazione effettuata gli verranno defalcati i punti corrispondenti come meglio descritto nel paragrafo seguente (6.2.2).

I Provvedimenti Disciplinari sono applicati al Socio dal Consiglio Direttivo a fronte di infrazioni, inadempienze o comportamenti particolarmente gravi. Un Provvedimento Disciplinare può essere alternativo o aggiungersi a una Sanzione, quest'ultima anche diversamente stabilita (sempre dal Consiglio Direttivo).

6.2.2 Sistema a Punti Disciplinare

Il CJT all'atto della prima iscrizione al Club, assegna a ogni socio (indipendentemente dalla tipologia) 20 punti chiamati disciplinari. Ad ogni eventuale violazione del regolamento, causerà una detrazione di questi punti disciplinari corrispondenti al tipo o alla gravità dell'infrazione stessa (vedi tabella esempio sottostante). Se si raggiunge il valore di 0 (zero) punti disciplinari, il socio in questione verrà immediatamente sospeso da ogni attività del Club e ad insindacabile giudizio del Consiglio direttivo, eventualmente espulso. I punti disciplinari persi durante l'anno sociale, possono essere recuperati solamente partecipando agli eventi ufficiali del Club (un punto per ogni evento). A fine anno sociale verranno riportati al nuovo anno i punti posseduti al 31 dicembre. A tutti i soci che durante l'anno sociale non hanno mai perso punti disciplinari, che hanno quindi mantenuto intatto il tetto massimo dei 20 punti disponibili, verrà dato un bonus premio (da ora in poi chiamata Stella Bonus).

Ogni socio ha la facoltà di conservare la Stella Bonus (o stelle bonus cumulate nel tempo) come forma di prestigio (visibile acconto al proprio Avatar nel forum), o all'occorrenza, utilizzata come bonus per risanare un eventuale punto disciplinare perso per qualsiasi motivo.

Tabella Sintetica informativa di alcune Sanzioni esempio...	
Punti	Motivazioni della Sanzione
-1 Punto	<ul style="list-style-type: none"> Qualsiasi ritardo ingiustificato nel presentarsi a qualsiasi evento, di gioco e non; Foto dell'Avatar nel Forum non conforme a quanto disposto; Disturbo durante le riunioni del CJT o durante i Briefing sul campo; Disturbo (rumore, schiamazzi, ecc.) nell'area di ritrovo/parcheggio durante la preparazione e la fase pre-briefing); Uso scorretto della radio durante il gioco (che comporti disturbo agli altri operatori); Test di repliche ASG fuori dalle aree/direzioni autorizzate e/o senza in consenso di un RdC; Mancato rispetto del proprio ruolo/posizione nella Squadra durante il gioco senza consenso o ordine del proprio capo squadra;
-2 Punti	<ul style="list-style-type: none"> Ritardo nella comunicazione di presenza a un evento (oltre il termine indicato nel Forum); Presenza ingiustificata all'evento (senza aver postato la presenza sul Forum); Assenza ingiustificata all'evento dopo aver confermato e non disdetto la presenza sul Forum; Ritardo nella comunicazione di disdetta di presenza data in precedenza a un evento (oltre il termine indicato nel Forum); Equipaggiamento inadeguato (es. spegnifiamma non conforme, mancanza di equipaggiamenti obbligatori, mimetica non conforme alla convocazione, ASG Overjoule ecc.;
-3 Punti	<ul style="list-style-type: none"> Colpire un altro Operatore volontariamente sotto la distanza minima di sicurezza (5mt); Colpire un altro Operatore volontariamente fuori game e durante le pause gioco; Disturbo dell'andamento del Game (es. schiamazzi o contestazioni indebite durante il Game, abbandono del campo senza autorizzazione da parte dei RdC, ecc.); Mancato rispetto del "Fermo Gioco" (ossia muoversi o altre azioni proibite durante le pause forzate);
-5 Punti	<ul style="list-style-type: none"> Assenza ad un evento OBBLIGATORIO non segnalata nel Forum; "Colpiti" che danno informazioni ai propri compagni in gioco o fanno altro come provare le repliche o muoversi, ecc.;
-6 Punti	<ul style="list-style-type: none"> Insulti o offese personali, bestemmie, impropri sia durante il gioco che durante eventi sociali del CJT; Insubordinazione volontaria ai propri superiori (ossia disobbedire a un ordine diretto ed esplicito di un proprio superiore in Grado) durante il Game;
-10 Punti	<ul style="list-style-type: none"> Mancata dichiarazione di Colpito (HIGHLANDER), a seguito di ripetuta segnalazione e di indagine da parte del Direttivo; Danneggiamento dell'ambiente (che va dall'abbandono di rifiuti di qualsiasi genere alla molestia o danneggiamento volontario di flora e fauna locali); Grave Infrazione alle norme di Sicurezza, sia attivamente (es. fare "Fuoco" su un compagno mentre non ha le protezioni oculari o comunque mentre non si è in gioco) che passivamente (es. togliersi le protezioni oculari mentre il gioco è in corso); Contatto fisico aggressivo, di qualunque entità o forma, con un altro Operatore;

Per tutte le infrazioni al Regolamento non esplicitamente elencate in questa tabella o non assimilabili a una di esse, il Direttivo potrà decidere di caso in caso quale Sanzione applicare.

Inoltre, il Direttivo potrà anche decidere, **nel caso un Socio sia recidivo** (ossia abbia già commesso altre infrazioni in precedenza) o **per particolare gravità assunta dall'infrazione in un particolare contesto, di aumentare a propria discrezione la Sanzione normalmente applicabile e/o di deferirlo per un Provvedimento Disciplinare.**

6.2.3 Segnalazione e comunicazione dei Provvedimenti

Qualsiasi Socio, indipendentemente da Grado, tipo o "status", ivi inclusi anche gli stessi membri del Direttivo, può segnalare un fatto rilevante (infrazione, inadempienza, comportamento ecc.), inviando una comunicazione dettagliata (nomi, luoghi, circostanze, eventuali testimoni, ecc.), a uno o più membri del Direttivo tramite Messaggio Privato sul Forum, o lettera scritta.

Le segnalazioni dovranno pervenire non oltre i TRE giorni successivi a quello del fatto da segnalare: qualsiasi segnalazione che arrivi oltre tale termine, per quanto tenuta in debita considerazione, non potrà dar luogo ad alcuna azione da parte del Direttivo.

Una volta ricevuta la comunicazione del Socio, se la riterrà fondata, il Direttivo si riunirà in sessione plenaria anche differita (intendendo con ciò l'uso di strumenti tecnologici atti a diffondere i contenuti del rilievo ed a raccogliere il giudizio dei singoli Consiglieri: ad esempio le video conferenze, l'uso di Chat, del Forum, delle E-Mail), e deciderà l'eventuale Sanzione e/o Provvedimento Disciplinare solo ed unicamente all'unanimità dei presenti.

Per quanto il Direttivo si sforzerà di riunirsi, decidere e comunicare l'eventuale Sanzione e/o Provvedimento al Socio oggetto di indagine, nel tempo più breve possibile, non esiste un limite temporale massimo o di "prescrizione" del fatto scatenante, così come per la comunicazione delle decisioni del Direttivo.

6.2.4 Provvedimenti applicabili

I Provvedimenti Disciplinari applicabili sono, secondo la gravità del fatto appurato, ma non necessariamente da applicare in sequenza, e anche combinabili tra loro:

Richiamo Verbale

Richiamo in forma verbale alle Regole del CJT, che potrà essere effettuato a discrezione del Direttivo in privato o in corso di assemblea dei Soci. Un secondo richiamo allo stesso Socio per lo stesso motivo sarà automaticamente un Richiamo Scritto.

Richiamo Scritto

Richiamo in forma scritta alle Regole del CJT, che potrà essere inviato via lettera o tramite Messaggio Privato sul Forum e comunicato anche durante l'Assemblea dei Soci. Un secondo richiamo allo stesso Socio per lo stesso motivo potrà diventare un Degrado e/o una Sospensione.

Sospensione

Perdita del diritto del Socio a partecipare a qualunque attività di gioco o sociale del CJT per un numero determinato di giorni e/o in un determinato periodo a discrezione del Direttivo.

Espulsione

Perdita della qualifica di "Socio" del CJT da parte della persona, con effetto immediato dalla data di segnalazione (in forma scritta tramite lettera), e senza alcun diritto di rimborso alcuno della Quota Associativa, neanche per la parte ritenuta non goduta.

6.3 Ricorsi per Sanzioni o Provvedimenti Disciplinari

Qualsiasi Socio che sia stato oggetto di una Sanzione e/o di un Provvedimento Disciplinare può, a sua discrezione, fare Ricorso e chiedere un riesame della decisione da parte del Direttivo. Qualora decida di seguire tale strada, dovrà fare richiesta in forma scritta (tramite lettera o con Messaggio Privato sul Forum a uno o più membri del Direttivo), **non oltre 7 giorni dalla data di comunicazione della Sanzione/Provvedimento Disciplinare**, fornendo le motivazioni del proprio ricorso e tutte le informazioni che possano essere secondo lui utili, a determinare un cambiamento di decisione da parte del Direttivo.

Il Direttivo avrà 1 mese di tempo dalla richiesta di Ricorso per riesaminare il caso, ed eventualmente convocare a colloquio il ricorrente (in caso non si presenti alla data/ora di convocazione il Ricorso si intenderà automaticamente decaduto), e per emettere il proprio giudizio di conferma o di revoca/cambiamento della decisione presa in precedenza.

Attenzione: qualora il Ricorrente **non dovesse presentarsi al colloquio** (se richiesto dal Direttivo) o - in ogni caso - **se la decisione sarà di confermare quanto già in precedenza stabilito**, il Direttivo potrà a sua discrezione **applicare un aggravio della Sanzione (fino a un massimo del doppio), e/o del Provvedimento Disciplinare comminato.**

L'esito del ricorso non è ulteriormente appellabile, ossia non si può chiedere un Ricorso del Ricorso!

7. Riserva di Deroga

Per situazioni del tutto eccezionali e comprovate, il Direttivo può deliberare, a suo insindacabile giudizio, ma con voto unanime, deroghe a qualsiasi Regola stabilita in questo Regolamento e ai suoi Complementi e Manuali.

Qualsiasi deroga deliberata entrerà in vigore istantaneamente, e sarà successivamente comunicata e motivata ai Soci alla prima Riunione dei Soci disponibile.

8. Approvazione e comunicazione del Regolamento

Il presente Regolamento è stato regolarmente comunicato e discusso in sede di Riunione mensile dei Soci, ed è stato quindi approvato:

- Dal Segretario
- Dal Vice Presidente
- Dal Presidente

E' stato quindi pubblicato a disposizione dei Soci nel Forum, e reso pubblico sul sito Internet ufficiale del CJT.