

REGOLAMENTO INTERNO

Associazione Sportiva di Base (BAS) "CALICO JACK TEAM"



Associazione affiliata a



Ente di Promozione Sportiva
riconosciuto dal **Coni**

Versione 5.0 in vigore dal 01/01/2025

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

SOMMARIO

PREMESSE E INTRODUZIONE.....	4
Art. 1 – Affiliazione al CJ Team	5
1.1 Norme generali e Requisiti	5
1.2 Operatore Simpatizzante "Provante"	5
1.3 Operatore Simpatizzante "Affiliato"	6
1.4 Squadra Agonistica	6
1.5 Durata dell'iscrizione	7
1.6 Quota Affiliazione	7
1.7 Documentazione	7
1.8 "Nickname" dell'Operatore.....	77
1.9 Assicurazione e Scarico di Responsabilità	8
1.10 Partecipazione di Ospiti.....	8
1.11 Richiesta di "Auto-sospensione temporanea".....	8
1.12 Richieste di Abbandono del CJ Team.....	88
Art. 2 – Sito web e Forum Ufficiale.....	9
2.1 Sito web.....	9
2.2 Forum	9
2.2.1 Avvertenza	9
2.2.2 Prima Registrazione	9
2.2.3 Cosa fare IMMEDIATAMENTE... ..	9
2.2.4 Dovere di consultazione.....	9
Art. 3 – Atteggiamento	10
3.1 Norme salienti	10
3.2 Comunicazioni con esterni al CJ Team	10
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	11
4.2.3 I "BB"	11
4.2.4 Altri "simulacri" in gioco	12
4.3 Strumenti proibiti	12
4.4 Protezioni personali.....	12
4.4.1 – Protezioni oculari	12
4.4.2 – Protezioni/Maschere integrali per il volto.....	12
4.4.3 – Calzature protettive (obbligatorie).....	13
4.4.4 – Indumento ad alta visibilità (obbligatorio).....	13
4.4.5 – Elmetto	13
4.4.6 – Guanti	13
4.4.7 – Ginocchiere	13
4.5 – Abbigliamento	14
4.5.1 Mimetiche	14
4.5.2 Copricapo	14
4.5.3 Altri capi di abbigliamento e Patch	14
4.6 Buffetteria varia	14
4.7 Apparato ricetrasmittente	14
4.8 Orologio (obbligatorio).....	15
4.9 Fischietto	15
4.10 Bussola	15
4.11 Mappa del campo (obbligatoria a Cantù e quando disponibile)	15
Art. 5 – Sessioni di gioco.....	15
5.1 Tipologie di sessioni	15
5.1.1 Giocate "Ordinarie Softair e X-Tag"	15
5.1.2 Corsi di Formazione e ATC (Airsoft Training Course).....	16
5.1.3 Giocate Ufficiali ed Eventi Straordinari	16
5.2 Giocare "fuori" dal CJ Team	16
5.2.1 Importante: l'Assicurazione!	16
5.2.2 Giocate con o presso altri Club/ASD	16

5.2.3	Giocate "private" in aree a noleggio	17
5.3	Notifiche delle sessioni sul Forum	17
5.4	Norme di adesione/disdetta sul Forum	17
5.5	Regole sul "campo"	18
5.5.1	I Responsabili di Campo	18
5.5.2	Materiali minimi obbligatori e autosufficienza del giocatore	18
5.5.3	Sicurezza - Comportamento	18
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	19
5.5.6	Sicurezza - Bersagli delle Repliche.....	19
5.5.7	Sicurezza - Marcatura degli Operatori	20
5.5.8	Sicurezza - Rilevazione di estranei nell'area di gioco	20
5.5.9	Trasporto delle Repliche	21
5.5.10	Arrivo sul campo (area di ritrovo) e operazioni preliminari	21
5.5.11	Montaggio e prova delle Repliche.....	21
5.5.12	Test delle Repliche	21
5.5.13	Briefing.....	21
5.5.14	In Gioco – Uso delle fasce da braccio	22
5.5.15	In Gioco – Uso delle ricetrasmittenti.....	22
5.5.16	In Gioco – Attenersi al ruolo!	22
5.5.17	In Gioco – Attenersi agli Ordini!	22
5.5.18	In Gioco – Dichiararsi, DICHIARARSI!.....	22
5.5.19	In Gioco – Regole "Standard" per l'Operatore "Colpito"	23
5.5.20	In Gioco - Regole "Standard" per il Medico	24
5.5.21	In Gioco - Regole "Standard" per i Prigionieri	24
5.5.22	In Gioco – Blu su Blu (fuoco amico).....	24
5.5.23	Pause tra <i>game</i> diversi	25
5.5.24	Debriefing finale e Fine Sessione	25
5.5.25	Reclami e segnalazioni infrazioni	25
6.	Riserva di Deroga	25
7.	Approvazione e comunicazione del Regolamento.....	25

PREMESSE IMPORTANTI e VALORI DELL'ASSOCIAZIONE SPORTIVA DI BASE!

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.

Quindi, Se cerchi un'Associazione dove l'Amicizia, la Democrazia, la Correttezza, la Sportività e il Rispetto di Tutti viene prima di Tutto!... Se cerchi un'Associazione dove giocare a Softair o a X-Tag sia semplicemente DIVERTENTE e senza troppi impegni ... Se cerchi un'Associazione che NON si limiti a giocare solo agonisticamente nei tornei, ma che organizzi giocate domenicali all'insegna del puro e semplice divertimento tra amici ... o semplicemente se non hai mai giocato ma ti è venuta voglia di provare... hai trovato l'Associazione che fa per te. Non esitare a contattarci, saremo felici di accoglierti tra noi.

1. Questo documento è da considerarsi **parte integrante dello Statuto** dell'Associazione Sportiva di Base (BAS) Calico Jack Team (d'ora in avanti citata solo come **CJT o CJ Team**), **e come tale accettato senza alcuna riserva 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 Direttivo. Le variazioni a questo documento saranno tempestivamente comunicate. Il documento sarà reso disponibile sul Forum riservato a tutti gli Operatori e sul sito web ufficiale del CJ Team: **ciascun operatore è tenuto a conoscerne il contenuto e ad attenersi.**

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

INTRODUZIONE...

Il Softair (e X-Tag) 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, 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 decine di Operatori (senza contare le decine di ospiti a volte sul campo), ed è un'Associazione Sportiva affiliata al CONI tramite un Ente Nazionale di Promozione Sportiva, le regole da rispettare aumentano, così come la complessità dei rapporti fra Operatori 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 operatori "anziani", si è capito che una regolamentazione scritta aiuta anche in quanto facilmente consultabile da ogni Operatore, 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.

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 a ogni Operatore di conoscere 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 Team!

Art. 1 – Affiliazione al CJ Team

1.1 Norme generali e Requisiti

L'affiliazione 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), la domanda 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. È 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:

- 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.
- 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, fogliame 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.
- 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 Operatore Simpatizzante "Provante" (se previsto)

L'Operatore Simpatizzante "**Provante**" è un particolare Status che permette di frequentare alcune **prove** di gioco anche se non Affiliato al CJ Team, infatti, l'associazione Calico Jack Team dà la possibilità a qualunque cittadino Italiano o straniero (in possesso di regolare permesso di soggiorno) **di età non inferiore ai 14 anni**, di partecipare, a titolo puramente conoscitivo delle attività dell'Associazione, ad eventi di pura attività ludico motoria immerse nella natura del campo boschivo di Cantù.

Tali prove serviranno ai provanti Operatori per decidere se affiliarsi o meno all'Associazione in futuro.

La richiesta va presentata in forma scritta e sarà attentamente valutata dal Direttivo per l'accettazione (a suo completo e insindacabile giudizio).

L'Operatore Simpatizzante Provante:

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

- È soggetto all'applicazione completa e senza riserve di tutti i Regolamenti del CJ Team.
- Può partecipare **SOLO AGLI EVENTI INDETTI PER GLI OPERATORI PROVANTI** durante l'anno in corso **sul campo di Cantù**.
- Deve impegnarsi a mantenere un ottimo rapporto con tutti gli operatori in pieno rispetto dei valori del CJ Team.
- Deve rispettare tassativamente le direttive o le disposizioni date dai responsabili di campo durante la prova.
- Ha diritto di accesso, utilizzo e partecipazione al Forum Internet riservato agli Operatori CJ Team.

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

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

- orologio da polso (si consiglia anche una Bussola portatile).
- Pettorina gialla o arancio ad alta visibilità, come quelle usate per le vetture automobilistiche.
- Mapa 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).

_ Si consiglia inoltre di possedere:

- Ricetrasmittente dual-band (LPD/PMR e PMR 0 e DE) con auricolare e microfono esterno (vedi **Dotazioni** per i dettagli).

Nota bene:

Se l'Operatore Simpatizzante **Provante** non avrà tutte le dotazioni obbligatorie, **non potrà partecipare alle sessioni di gioco.**

1.3 Operatore Simpatizzante "Affiliato"

La richiesta va presentata in forma scritta e sarà attentamente valutata dal Direttivo per l'accettazione (a suo completo e insindacabile giudizio). Può effettuare la richiesta d'Affiliazione qualunque cittadino Italiano o straniero (in possesso di regolare permesso di soggiorno), **di età non inferiore ai 14 anni**.

L'Operatore Simpatizzante Affiliato:

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

- È soggetto all'applicazione completa e senza riserve di tutti i Regolamenti del CJ Team.
- Ha Diritto di frequentare tutti gli eventi indetti dall'Associazione durante l'anno anche esterni.
- Deve partecipare con diritto di voto, alla Riunione Annuale dell'Associazione 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 CJ Team.
- Deve contribuire al meglio alla crescita del CJ Team, anche quando non concorda con le decisioni democratiche prese.
- Deve rispettare le direttive dei propri responsabili in campo e quelle del Direttivo nella vita sociale del CJ Team.
- 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 ad eventuali Riunioni Straordinarie dell'Associazione.
- Ha diritto alla candidatura alle cariche degli Organi Sociali.
- Ha diritto di accesso, utilizzo e partecipazione al Forum Internet riservato a tutti gli Affiliati.

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 30 giorni dall'iscrizione, di:**

- Ricetrasmittente dual-band (LPD/PMR e PMR 0 e DE) con auricolare e microfono esterno (vedi **Dotazioni** per i dettagli).
- Mimetica completa (BDU o ACU) MARPAT DIGITAL WOODLAND USA (**Marca Invader Gear**) e **Gibernaggi vari Verdi OD**.

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)

1.4 Squadra Agonistica (se prevista)

Nel CJ Team, per questioni organizzative interne, **può** essere presente una Squadra Agonistica, che è l'unica titolata a partecipare ad eventuali Tornei di Softair Ufficiali, come squadra rappresentativa del Club. La Squadra ha un comandante e vice-comandante che grazie alla loro esperienza, aiuteranno i propri operatori di squadra nella crescita e nell'inserimento in questo bellissimo sport. Agli Operatori candidati a far parte della Squadra Agonistica, durante tutto l'anno, viene richiesto un impegno (sia come tempo da dedicare che come attrezzature), nettamente maggiore rispetto ad altri Operatori non in squadra, perché sono loro ad avere l'onere e l'onore di rappresentare il CJ Team a livello nazionale!

Durante l'anno (quando necessita, soprattutto prima di qualche torneo importante), la Squadra Agonistica 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 gli Affiliati e la Squadra Agonistica, 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 Affiliato può fare domanda di ammissione alla Squadra Agonistica, 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 Agonistica, 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 Agonistica, è disponibile sul Forum del CJT.

1.5 Durata dell'iscrizione

L'affiliazione al CJ Team ha durata annuale: periodo che va dal 1° Gennaio al 31 Dicembre dello stesso anno.

Le affiliazioni 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 30 giorni per vagliare e accettare qualsiasi domanda di iscrizione/affiliazione o di rinnovo con insindacabile giudizio.

1.6 Quota Affiliazione (se prevista)

La Quota Affiliazione ha validità di un anno (dal 1° Gennaio al 31 Dicembre) e comprende la quota per l'Assicurazione obbligatoria oltre alle varie spese per le affiliazioni ai vari Enti. Può essere variata di anno in anno secondo le esigenze del Club e/o il costo variabile delle Polizze Assicurative.

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

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

1.7 Documentazione

All'atto della richiesta d'affiliazione all'Associazione come **Operatore Simpatizzante "Provante"** il richiedente deve presentare:

1. Domanda d'Affiliazione 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 CJ Team. Nel caso di minorenni, questa liberatoria dovrà essere sottoscritta dai tutori legali (i genitori o il tutore legale) e accompagnata da fotocopia fronte/retro della Carta d'Identità in corso di validità.
2. Fotocopia fronte/retro della Carta d'Identità in corso di validità del richiedente.
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 fronte/retro in corso di validità.

All'atto della richiesta d'affiliazione all'Associazione come **Operatore Simpatizzante "Affiliato"** il richiedente deve presentare:

5. 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 CJ Team. Nel caso di minorenni, questa liberatoria dovrà essere sottoscritta dai tutori legali (i genitori o il tutore legale) e accompagnata da fotocopia fronte/retro della Carta d'Identità in corso di validità.
6. Fotocopia fronte/retro della Carta d'Identità in corso di validità del richiedente.
7. Se di cittadinanza diversa da quella Italiana, regolare permesso di soggiorno in corso di validità.
8. 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 fronte/retro in corso di validità.
9. **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).

1.8 "Nickname" dell'Operatore

All'atto della richiesta d'affiliazione al CJ Team, 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 dell'operatore, che avrà cura di **non usare nickname offensivi, eccessivamente lunghi (più corto è, meglio è!), o difficili da pronunciare e da ricordare.**

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

In caso il nickname sia rifiutato, l'interessato dovrà sceglierne un altro.

Gli operatori del CJ Team 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.

1.9 Assicurazione e Scarico di Responsabilità

Con l'affiliazione ogni Operatore, implicitamente **solleva l'Associazione da qualsiasi responsabilità** per incidenti che lo coinvolgano direttamente.

Al versamento della Quota Associativa annuale, l'Associazione fornisce a tutti gli Operatori 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 dall'Associazione Sportiva di Base Calico Jack Team.

Per gli Operatore Simpatizzante "Affiliati", l'assicurazione sarà valida e operativa, solo se viene 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 dell'operatore 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.**

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

1.10 Partecipazione di Ospiti

Ogni Operatore è libero di invitare a partecipare alle sessioni di gioco, qualsiasi persona che abbia compiuto almeno il 14° anno di età, **previa autorizzazione esclusivamente del Presidente o del Vice Presidente.**

Eventuali giocatori "Ospiti" sono tenuti a leggere e firmare l'apposita lettera di scarico di responsabilità prima di iniziare qualsiasi gioco insieme al CJ Team, e se **non sono dotati di propria assicurazione sportiva per il Softair (documentabile), dovranno obbligatoriamente effettuare una assicurazione giornaliera presso lo stesso CJ Team** (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 14.**

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.

1.11 Richiesta di "Auto-sospensione temporanea"

Qualora qualsiasi Operatore, 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), in quel momento **la sua situazione sarà "congelata"**.

Qualora l'Operatore 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.

1.12 Richieste di Abbandono del CJ Team

Qualsiasi Operatore 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/Affiliato 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 CJ Team 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 degli Operatori del Club, 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 gli operatori dell'Associazione!**

2.2 Forum

2.2.1 Avvertenza

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

L'Operatore che non ha momentaneamente accesso a Internet e quindi al Forum, deve obbligatoriamente delegare un altro Operatore del CJ Team di fiducia che possa tenerlo informato sugli eventi/comunicazioni del Team e che possa in sua vece, dichiararne la presenza o assenza ai vari eventi e sessioni di gioco.

Non sarà ammessa da parte dell'Operatore, 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'Affiliazione, qualsiasi Operatore dovrà effettuare la registrazione al Forum, recandosi nel Forum stesso (<https://calicojackforum.forumattivo.it>) e seguendo la procedura di Registrazione. Nella richiesta dovrà usare come Nickname del Forum lo stesso identico Nickname usato per l'Affiliazione al CJ Team.

Entro 3/5 giorni dalla richiesta, l'Operatore riceverà conferma di registrazione, e da quel momento potrà iniziare ad usare il Forum.

2.2.3 Cosa fare IMMEDIATAMENTE...

Appena l'Operatore abbia la conferma di registrazione al Forum (che 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 GLI OPERATORI DEL CJ TEAM**" (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 Operatori del CJ Team i riferimenti di contattato, in caso di necessità legate alle attività del Team: **è severamente proibito usare questi contatti per altre finalità**, non espressamente autorizzate da chi fornisce i dati!

2.2.4 Doveri di consultazione

Tutti gli Operatori del CJ Team **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 CJ Team, sul campo e non. Inoltre, **sono tenuti a consultare regolarmente (almeno una volta al mese), la sezione "Statuto, Regolamento del Team e Verbal Riunioni"**, nella quale sono pubblicati i documenti aggiornati come questo stesso Regolamento, i verbali delle Riunioni e altri documenti utili in frequente aggiornamento.

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 gli Operatori sono tenuti a mantenere scrupolosamente**: alcuni di questi punti sono puramente facoltativi (anche se consigliati) per i soli Operatori Provanti e saranno anche approfonditi in varie sezioni di questo Regolamento.

- Ogni Operatore 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 CJ Team.
- Ogni Operatore è **tenuto a collaborare con il Consiglio** Direttivo e con gli altri Affiliati affinché si generi nel gruppo un condiviso sentimento d'armonia.
- Nel CJ Team non **ci sono discriminazioni di età, razza, sesso, religione, politiche, di istruzione o di alcun altro genere** fra gli Operatori e nei confronti di terzi coinvolti nella vita sportiva o associativa, ed è anzi volontà dell'Associazione 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 CJ Team **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.
Eventuali Operatori che cerchino reiteratamente di far entrare questi aspetti nel CJ Team, 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 e X-Tag sono **sport**, soprattutto **giochi** e come tale deve essere vissuti 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.**
- È severamente **vietato compiere qualsiasi azione lesiva all'integrità personale e naturalistica** dei luoghi dove si svolgono i *game*.

3.2 Comunicazioni con esterni al CJ Team

Solo il Presidente, il Vice Presidente e i membri del Consiglio Direttivo, sono titolati ad agire e parlare in nome e per conto dell'Associazione.

Gli Operatori Affiliati potranno agire e parlare in nome e per conto dell'Associazione, solo in casi straordinari e dopo aver ottenuto esplicita autorizzazione da parte del Direttivo: **in assenza di detta autorizzazione, gli Affiliati si asterranno da qualsiasi azione e/o dichiarazione fatta in nome dell'Associazione.**

Nel caso in cui gli Operatori Affiliati non autorizzati, 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.**

È 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 CJ Team effettui periodicamente verifiche sulle dotazioni personali dei propri operatori sul campo, 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 CJ Team 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** (Air Soft 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. È 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 0,99 Joule di potenza** (quantità di energia del BB misurata a un metro di distanza dall'uscita dalla canna).
- La volata (o spigni fiamma, o silenziatore se applicato), dell'ASG **deve essere conforme 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, un Operatore 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

È **fatto obbligo** a chiunque, a qualsiasi titolo, partecipi alle iniziative organizzate dal CJ Tema di dotarsi e **di utilizzare SEMPRE adeguate protezioni personali.**

4.4.1 – Protezioni oculari

È **obbligatorio per tutti gli Operatori 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 gli Affiliati 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 l'Operatore 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), **meglio 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 ammessi in gioco gli operatori 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 o X-Tag.

4.4.4 – Indumento ad alta visibilità (obbligatorio)

È 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 è 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

È **obbligatorio per tutti gli Operatori 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

È **obbligatorio per tutti gli Operatori 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

È **consigliabile per tutti gli Operatori indossare le ginocchiere soprattutto in contesto Urbano.**

In scenari urbani o dove esplicitamente richiesto dal direttivo, è obbligatorio l'uso delle ginocchiere e ogni operatore 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 (consigliate anche per gli Affiliati)

La mimetica ufficiale del CJ Team è:

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

FACOLTATIVAMENTE, se l'Operatore 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 INVADER GEAR);
- BDU o ACU con "pattern" **TIGER STRIPE** (marca ROTHCO).

Anche se **per alcuni tipi di game potrebbe essere lasciata libertà agli Operatori** 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).

Gli Operatori 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 copricapi, 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 e 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 (obbligatorio)

Tutti gli Affiliati sono tenuti ad avere sul campo una Ricetrasmittente dual-band PMR/LPD (Baofeng UV-5R plus UU - Radio di squadra con canali speciali PMR 0 e DE pre-impostati dal Calico Jack Team per uso interno) 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.

L'Operatore è sempre responsabile personalmente riguardo l'utilizzo della propria radio Ricetrasmittente e alla sua corrispondenza alle Omologazioni previste in Italia, in quanto a potenza e frequenze utilizzabili, dovrà garantirne la compatibilità di bande utilizzate (PMR e LPD).

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

L'Operatore 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 gli Operatori sono tenuti ad avere sul campo un **orologio da polso (no telefono o similari)**. È a scelta dell'Operatore 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.**

L'Operatore 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 gli Operatori 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 (consigliato)

Consigliamo a Tutti gli Operatori di 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!

4.11 Mappa del campo (obbligatoria a Cantù)

È obbligatorio che ciascun operatore abbia con sé la **Mappa geografica del campo di gioco, nei seguenti casi:**

- 1) Si stia giocando sul campo CJ Team 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 CJ Team 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!).

L'Operatore 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 Softair e X-Tag"

Il CJ Team organizza eventi di gioco in quasi 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 CJ Team.

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

Le Giocate Ordinarie del CJ Team, sono **facoltative** per tutti gli Affiliati e si svolgono principalmente sul campo boschivo di Cascina Amata (Cantù) o su altri campi disponibili.

Le Giocate Ordinarie possono essere indette per il gioco del Softair oppure per il gioco X-Tag (LaserTag), infatti, al CJ Team è possibile giocare sia al classico Softair che al più realistico gioco X-Tag.

Solitamente una domenica sì e una no vengono indette anche delle giocate per X-Tag oltre alle classiche giocate Softair, dando la possibilità a tutti gli Operatori di scegliere quale disciplina giocare.

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 operatori partecipanti, o non c'è la possibilità di avere almeno un membro del direttivo sul campo gioco.

Durante le Giocate Ordinarie a Cantù, oltre agli operatori Affiliati sono ammessi anche ospiti esterni e a noleggio, che potranno poi essere integrati nella giocata del CJ Team o essere gestiti a parte.

5.1.2 Corsi di Formazione e ATC (Airsoft Training Course)

Il CJ Team 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 CJ Team 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 dell'operatore partecipante.

I corsi **sono quasi sempre facoltativi**, seppur vivamente consigliati, e possono dar più "credito" in caso di futura richiesta di ammissione alla Squadra Agonistica del CJ Team.

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

Durante i corsi/ATC interni CJT non sono ammessi ospiti esterni o a noleggio ma possono partecipare tutti gli Operatori Affiliati.

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 soli Operatori Affiliati, mentre non sono ammessi gli Operatori Provanti ed eventuali ospiti o operatori 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 soli Operatori Simpatizzanti "Affiliati".

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 la Squadra Agonistica nei limiti previsti dal loro regolamento Speciale), ma nel caso abbiano particolare importanza per il CJ Team, potrà essere richiesta la presenza "OBBLIGATORIA" (ovvero richiesta nei limiti del possibile), per tutti gli Operatori Affiliati.**

Il CJ Team 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 degli Operatori che vogliono partecipare facoltativamente.

5.2 Giocare "fuori" dal CJ Team

5.2.1 Importante: l'Assicurazione!

Ricordiamo che l'Assicurazione del CJ Team stipulata per tutti gli Operatori, è **valida solo durante le sessioni di gioco organizzate dal CJ Team stesso** (indipendentemente che si svolgano sui propri campi o in altri campi), **o per sessioni di gioco di singoli Operatori presso altre Associazioni affiliate allo stesso Ente di promozione sportivo, ma solo con il dovuto consenso scritto del CJ Team (vedi il paragrafo successivo).**

In tutti gli altri casi, l'operatore è **privo di copertura Assicurativa**, per la quale dovrà provvedere privatamente.

5.2.2 Giocate con o presso altri Club/ASD

Qualsiasi Operatore che voglia effettuare una sessione di gioco Softair al di fuori del CJ Team (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 CJ Team, dovrà chiedere in forma scritta il permesso da parte del Presidente del CJ Team.**

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 CJ Team.

5.2.3 Giocate "private" in aree a noleggio

Qualora si voglia effettuare una sessione di gioco al di fuori del CJ Team, 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 CJ Team, **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 CJ Team, **non necessiterà di autorizzazione, anche se sarà apprezzata una comunicazione informativa al Direttivo in tal senso.**

In entrambi questi casi comunque l'operatore sarà privo dell'Assicurazione del CJ Team, 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 CJ Team, 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 gli Operatori 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 all'Operatore, 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, l'Operatore 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 messaggi WhatsApp, sms, telefonate o quant'altro**, anche se inviate a membri del Direttivo ed entro il termine indicato.

La lista (**se prevista**) degli Operatori 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

L'Operatore 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

L'Affiliato o il Socio che si presenterà sul campo senza aver dato l'adesione o titolato a farlo, **non sarà ammesso al gioco!**

5.5 Regole sul "Campo"

Attenzione: con "Operatore" si definisce d'ora in poi qualsiasi Affiliato, Provante o 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 Operatore o Ospite saranno soggetti alla regola stessa.

5.5.1 I Responsabili di Campo

I Responsabili di Campo (indicati come RdC), sono coloro 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 gli Operatori con incarico di Comando.**

Tutti gli Operatori ed eventuali 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 si lascia l'area di ritrovo stessa.

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 0.99 Joule e con volata o silenziatore a norma di legge italiana)**.
- Pallini certificati BIODEGRADABILI.
- Ricetrasmittente PMR/LPD.
- Orologio da polso o equivalente.
- Pettorina (gialla o arancione) ad alta visibilità.
- Mappa del campo.
- 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, **non essere ammesso in gioco e allontanato dal campo**.

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.). È 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 CJ Team 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 che superano una altezza massima di 1,5 metri, che possano comportare un oggettivo rischio di caduta e/o infortunio.**

È inoltre richiesto ai genitori o ai tutori legali degli Operatori minorenni, 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 Softair 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 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 metterò 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 richieda 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 CJ Team 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.

È 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).

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

È 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 dell'Operatore 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 (max 3m 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 utilizzanti 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 CJ Team consiglia vivamente agli Operatori 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 Operatore 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 CJ Team 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.).
- **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 gli Operatori, 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 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.

5.5.15 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.

5.5.16 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.

5.5.17 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!**

5.5.18 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 **CJ Team** 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**. L'Operatore 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.

5.5.19 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 CJ Team 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 CJ Team 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.

5.5.20 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 squadra, 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.

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).

5.5.21 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. È 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.

5.5.22 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 esegue un Blu su Blu, si deve immediatamente dichiarare "Colpito", al pari del compagno soggetto al suo fuoco.

È 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 propri 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.**

5.5.23 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**.

5.5.24 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 fermo 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.

5.5.25 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.), l'Operatore 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 CJ Team.

Ciascun Operatore 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.

6. 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.

7. Approvazione e comunicazione del Regolamento

Il presente Regolamento è stato regolarmente comunicato e discusso in sede di Riunione del Direttivo, ed è stato quindi approvato:

- Dal Segretario
- Dal Vice Presidente
- Dal Presidente
- Dai Consiglieri

Il regolamento è stato quindi pubblicato nel Forum e reso pubblico sul sito Internet ufficiale del CJ Team.