



# CORSARI

## ASG TEAM - GENOVA

### REGOLAMENTO DI GIOCO

LE PARTITE SI SVOLGONO TRADUE O PIÙ GRUPPI COMPOSTI DA UN NUMERO DI ELEMENTI CHE VERRÀ DECISO DI IN VOLTA IN VOLTA.

E' FONDAMENTALE L'ONESTÀ DEL GIOCATORE NEL DICHIARASI COLPITO. L'EVENTUALE DISONESTÀ DA PARTE DI UN ELEMENTO SARÀ OGGETTO A RICHIAMO E NEL CASO DI RECIDIVITÀ, DI PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI DA PARTE DEGLI ORGANI DIRIGENZIALI DEL CLUB. OVVIAMENTE IL PRESENTE GIOCATORE RISULTERÀ COMUNQUE ELIMINATO DAL GIOCO IN CORSO.

IL TEMPO MASSIMO DEL GIOCO VERRÀ DECISO DI VOLTA IN VOLTA DAI PARTECIPANTI.

I COMPONENTI DEI GRUPPI POTRANNO, DURANTE I GIOCHI, USUFRUIRE DI UNA O PIÙ ARMI GIOCATTOLO SENZA LIMITAZIONE DI PALLINI E CARICATORI, SALVO ACCORDI PRELIMINARI DIVERSI.

I GIOCATORI HANNO L'OBBLIGO TASSATIVO DELL'USO DELLA MASCHERA DI SICUREZZA PER GARANTIRE LA PROTEZIONE INTEGRALE DEL VISO. QUALORA AD UN GIOCATORE CADESSE LA MASCHERA DURANTE IL GIOCO, L'AVVERSARIO NON DOVRÀ MAI VOLUTAMENTE COLPIRLO. MA INFORMARLO DELLA SUA PRESENZA INVITANDOLO A RIMETTERLA NELLA CORRETTA POSIZIONE.

ALL'INIZIO DI OGNI ATTIVITÀ LUDICA SI DECIDERÀ LA DELIMITAZIONE DEL CAMPO DI GIOCO, LE ZONE DI "NON GIOCO" E IL PUNTO DI RACCOLTA DEI GIOCATORI ELIMINATI.

UN GIOCATORE È ELIMINATO DALLA PARTITA QUANDO VIENE COLPITO IN QUALSIASI PARTE DEL CORPO, NON SONO DA CONSIDERARSI VALIDI I COLPI DI RIMBALZO. NEL CASO IN CUI RESTI COLPITA L'ARMA GIOCATTOLO, IL GIOCATORE DEVE DICHIARARE "ARMA COLPITA" E NON UTILIZZARLA PIÙ FINO AL TERMINE DELLA PARTITA. ANCHE PER ALTRI EVENTUALI EQUIPAGGIAMENTI (TORCE, PILE, ECC.) CI SI DOVRÀ COMPORTARE NELLA STESSA MANIERA.

I GIOCATORI COLPITI DEVONO IMMEDIATAMENTE GRIDARE PIÙ VOLTE A GRAN VOCE "PRESO" E RIMANERE NEI PRESSI DELLA POSTAZIONE IN CUI SI TROVANO FINCHÉ LA FASE DEL GIOCO NON LI ABBA SUPERATI IN MODO DA NON INTRALCIARE L'AZIONE; QUINDI DOVRANNO DIRIGERSI VELOCEMENTE VERSO IL PUNTO DI RACCOLTA STABILITO. AI GIOCATORI ELIMINATI È SEVERAMENTE VIETATO FORNIRE INDICAZIONI E/O CONSIGLI AI PROPRI COMPAGNI, ANCORA IN ATTIVITÀ, SULL'ANDAMENTO DEL GIOCO; DEVONO INOLTRE EVITARE DI INTRALCIARE E/O DISTURBARE IN QUALSIASI MODO IL GIOCO (USANDO L'ARMA GIOCATTOLO, GRIDANDO, ECC.). LA TRASGRESSIONE DI TALI REGOLE VERRÀ PUNITA CON RICHIAMO O PROVVEDIMENTO DISCIPLINARE A SECONDA DELLA GRAVITÀ DEL FATTO.

L'ESSERE O MENO "PRESO" VIENE DICHIARATO DA CHI RICEVE I COLPI E NON DA CHI SPARA, QUALSIASI INCOMPRESIONE IN MERITO DEVE ESSERE RIFERITA A PERSONA/E FACENTI PARTE DEL CONSIGLIO DIRETTIVO O AI SOCI FONDATORI EVENTUALMENTE PRESENTI - QUALSIASI RECLAMO DEVE ESSERE PRESENTATO, AL CONSIGLIO DIRETTIVO IN FORMA SCRITTA.

NEL CASO LA VICINANZA ESTREMA DEI GIOCATORI O L'EFFETTO SORPRESA PERMETTESSE O SUGGERISSE AL GIOCATORE "VINCENTE" DI NON SPARARE MA DI "TOCCARE" O "ELIMINARE A VOCE" (EFFETTO ARMA BIANCA) IL GIOCATORE ELIMINATO QUESTI DOVRÀ DICHIARARE A BASSA VOCE LA PROPRIA ELIMINAZIONE IN MODO DA NON DIMINUIRE L'EFFETTO SORPRESA.

QUALORA IL GIOCATORE COLPITO DOVESSE RILEVARE AD UN COMPAGNO LA POSIZIONE E/O DARE QUALSIASI INFORMAZIONE UTILE TALE DA DANNEGGIARE L'AVVERSARIO, IL GIOCATORE CHE AVRÀ RICEVUTO L'INFORMAZIONE DOVRÀ IMMEDIATAMENTE SMETTERE DI GIOCARE COME SE FOSSE STATO COLPITO.

I GIOCHI SI EFFETTUERANNO OGNI VENERDÌ SERA, OGNI DOMENICA MATTINA ED OGNI ALTRA OCCASIONE STABILITA, COMPATIBILMENTE CON LE CONDIZIONI ATMOSFERICHE DEL MOMENTO. IN CASO DI IMPOSSIBILITÀ A PRESENZIARE AD UNA O ENTRAMBE LE GIORNATE I SOCI SONO TENUTI AD AVVISARE CON UN GIORNO DI ANTICIPO UNO DEI CONSIGLIERI.

PER CHI USASSE ARMI GIOCATTOLO CON ALIMENTAZIONE A GAS, LA MASSIMA POTENZA CONSENTITA È DI 5 ATMOSFERE. IL PESO MASSIMO CONSENTITO PER I PALLINI È DI 0,25 GRAMMI. CHI NEL CORSO DEL GIOCO, RISULTASSE USARE PALLINI CON PESO SUPERIORE A QUELLO CONSENTITO E/O OLTREPASSASSE LA MASSIMA POTENZA CONSENTITA (ANCHE DEI RELATIVI JOULE PER LE ARMI GIOCATTOLO ELETTRICHE) SARÀ IMMEDIATAMENTE ESCLUSO DAL GIOCO ED IN CASO DI RECIDIVA SOGGETTO A PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI.

NON SARÀ MAI POSSIBILE INTERVENIRE NEL GIOCO DOPO L'ORARIO D'INIZIO. A MENO DI ACCORDI PRESI INDIVIDUALMENTE CON LA SINGOLA PERSONA

VERRÀ STILATO OGNI MESE DAL CONSIGLIO DIRETTIVO UN CALENDARIO DI GIOCO CON LE DATE ED I LUOGHI DI RIUNIONE PER GLI STESSI

NON È CONSENTITO ESPORRE O MOSTRARE LE ASG IN PUBBLICO, OVVERO AL DI FUORI DELLE AREE DI GIOCO; DURANTE IL TRASPORTO, LE ASG SARANNO RIPOSTE ALL'INTERNO DELLA LORO CONFEZIONE O IN UNA APPOSITA CUSTODIA

E' PREFERIBILE CHE LE ASG SIANO SEMPRE ACCOMPAGNATE DALLA DOCUMENTAZIONE ATTESTANTE L'OMOLOGAZIONE DEL MODELLO DA PARTE DEGLI ENTI UFFICIALMENTE PREPOSTI.

NESSUNO, TRANNE I GIOCATORI O EVENTUALI GIUDICI POSSONO CIRCOLARE ATTRAVERSO L'AEREA DI GIOCO.

E' VIETATO PUNTARE LE ASG VERSO PERSONE O COSE AL DI FUORI DEL GIOCO, NELLE PAUSE DELLO STESSO ED IN NESSUN CASO È CONSENTITO VERSO ANIMALI, PENA SANZIONI DISCIPLINARI.

PRIMA E DOPO LA PARTITA L'ARMA GIOCATTOLO VA TENUTA SCARICA ED IN SICURA E VA VERIFICATO CHE SIA COMPLETAMENTE SCARICA, OVVERO NON PRESENTI COLPO IN CANNA.

L'ASG VA TENUTA LONTANA DAI BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 14 ANNI.

EVITARE DI USARE L'ARMA GIOCATTOLO CONTRO SUPERFICI DURE, IN QUANTO POSSONO DEVIARE LA TRAIETTORIA DEI PALLINI

E' SEVERAMENTE VIETATO PORTARE QUALUNQUE ALTRA ARMA, COMPRESE ARMI BIANCHE.

TUTTI I SOCI SONO TENUTI A VISIONARE IL PRESENTE REGOLAMENTO E, COME PER LO STATUTO, AD ACCETTARNE E SOTTOSCRIVERNE TUTTE LE REGOLE, COME DA APPOSITA CLAUSOLA SULLA DOMANDA DI AMMISSIONE AL CLUB.