

GIS - Gruppo Incursori Speciali

(Base Associativa Sportiva)

Sede : Via Ciro Menotti n°15 Malo (Vi)

SOFT-AIR TEAM

MODULO DI ISCRIZIONE

DA COMPILARE IN TUTTE LE SUE PARTI

<i>Nome:</i>	<i>Cognome:</i>
<i>Nato/a :</i>	<i>Il:</i>
<i>Residente in:</i>	<i>Via/Civico :</i>
<i>Cap :</i>	<i>Cellulare :</i>
<i>Codice Fiscale :</i>	<i>Email :</i>

Con la sottoscrizione del presente modulo si richiede al Consiglio Direttivo del GIS - GRUPPO INCURSORI SPECIALI (B.A.S.). di essere iscritto come socio ordinario dell'associazione. Non prima di avere superato le prove di ammissione.

DICHIARO

Di aver preso visione dello Statuto, del Regolamento interno in allegato, ed entrambi esposti presso la sede dell'Associazione di approvarli in ogni loro parte e di impegnarmi a rispettarli. Di essere a conoscenza e di accettare i rischi connessi alla pratica dell'attività del SOFT-AIR, e di aver preso visione del relativo documento informativo sui rischi connessi a tale pratica scaricabile dal sito internet della FIGT (Federazione Italiana Giochi Tattici). Fatto salvo che l'associazione segue regole di comune prudenza, e quindi tranne per evidente dolo o colpa grave, la si solleva da ogni responsabilità, in base all'art. 2050 del Codice Civile il socio é responsabile per tutti gli eventi dannosi che potrebbero derivare dal suo comportamento non ottemperante le regole di sicurezza, per imprudenza, negligenza o nell'uso improprio delle attrezzature. L'accettazione della presente domanda è vincolata come da comma dello Statuto. La quota di iscrizione sociale ha durata annuale, comprensivo di tesseramento alla FIGT, che verserò in un'unica rata alla accettazione della domanda e al rinnovo per i successivi anni.

Il pagamento potrà essere fatto in contanti e/o bonifico bancario al segretario dell'associazione

Data: _____

Firma: _____

REGOLAMENTO

L'Associazione sportiva GIS - Gruppo Incursori Speciali nasce per consentire il gioco del soft-air ai minorenni e adulti, con tutte le garanzie di sicurezza, nei termini della legalità e la massima collaborazione con i genitori dei minori. Il soft-air è un'attività sportiva che simula azioni militari in modo esclusivamente ludico e **NON VIOLENTO**, in un contesto simulato, di corretto agonismo, come occasione di svago all'aria aperta e di sport salubre. Si usano armi giocattolo legalmente omologate, di potenza massima di 0,99 Joule, che sparano pallini innocui biodegradabili di plastica; si attuano tecniche di mimetizzazione, occultamento, copertura ed avanzamento, gioco di squadra, necessarie per raggiungere l'obiettivo e vincere la partita.

1. L'associazione si propone:

- di vivere il gioco nello spirito del divertimento, dell'amicizia, della distensione e dell'aggregazione;
- di creare occasioni di incontro fra ragazzi;
- di organizzare incontri amichevoli o competitivi con altre associazioni di soft-air.
- di fornire ai genitori dei ragazzi minorenni uno strumento per l'esercizio di alcune abilità dei propri figli, quali la conoscenza delle proprie capacità, l'acquisizione di maggiore sicurezza, la capacità di collaborare con gli altri, lo sviluppo di una valida coordinazione motoria.

2. L'associazione non accetta in modo risoluto:

- atteggiamenti di violenza fisica, verbale o psicologica verso persone o animali;
- comportamenti di prepotenza, di esibizionismo o di mancanza di rispetto, specialmente verso altri soci dotati di capacità, grado e attrezzature inferiori;
- una dedizione al gioco che **NON** comprometta l'adempimento dei propri **DOVERI** di studio o di lavoro;
- un'attenzione "maniacale" alle armi, che possa orientare il gruppo in senso violento;

Equipaggiamento :

3. Ogni giocatore e' tenuto ad avere tutto il materiale necessario e parteciperà alla partita avendo con sé almeno:

- ASG omologata e relativo gas o batterie, se l'ASG lo richiede;
- pallini biodegradabili;
- maschera protettiva (**obbligatoria per i minorenni** che copra: occhi, bocca, naso, orecchie) per i maggiorenni che copra gli occhi
- calzature idonee tipo anfibio a caviglia alta;
- sono fortemente consigliati l'utilizzo di elmetto, ginocchiere, guanti ;

4. Il giocatore deve garantire qualità/omologazione dei materiali e delle protezioni prescelte, che dovranno essere assolutamente ed inderogabilmente idonee a prevenire l'impatto diretto del pallino con gli occhi, sia frontalmente che lateralmente, sia di rimbalzo che a brevissima distanza, con conseguente piena e totale responsabilità dell'eventuale inidoneità e/o malfunzionamento delle stesse;

5. L'obbligo di mantenere sempre ogni Air Soft Gun (replica utilizzata) conforme alle norme/limiti di potenza come di legge e regolamenti applicativi;

6. Mimetica ufficiale dell'associazione obbligatoria: UNIFORME DI REPARTO, COMPLETA DI PATCH e GRADO.

Norme di sicurezza:

E' obbligatorio indossare gli occhiali e maschera (per i minori di 15 anni) durante il gioco, con le seguenti modalità:

- Gli occhiali e la maschera vanno indossati prima di inserire i caricatori nell'ASG;
- Gli occhiali e la maschera possono essere tolti dopo l'estrazione dei caricatori delle ASG di tutti i giocatori del gruppo e dopo che tutte le ASG sono in sicurezza (canna vuota e sicura inserita);
- Occhiali e maschera non devono essere tolti dopo che un giocatore è stato colpito;
- E' obbligatorio che ogni giocatore anche se minorenne, che si trova nel punto **SAFE AREA** anche dopo essere stato colpito, non deve togliere gli occhiali protettivi balistici;
- **Qualora un giocatore sia trovato sprovvisto delle previste protezioni questo causerà l'immediata interruzione del gioco. Il giocatore senza protezioni dovrà immediatamente uscire ed allontanarsi dal campo di gioco.**

8. I giocatori hanno l'obbligo tassativo dell'uso delle protezioni elencate al paragrafo "equipaggiamento" al punto n.3 per garantire la protezione. Qualora ad un giocatore cadesse la protezione del viso durante il gioco, i giocatori dovranno obbligarlo a rimetterla nella corretta posizione. E' obbligatorio indossare gli occhiali di sicurezza durante tutte le fasi del gioco, nonché quelle antecedenti e successive, fino a che tutti non abbiano scaricato e deposto l'ASG.

9. Limitazioni di legge. Le ASG devono avere **la massima potenza consentita a 0,99 joule.**

10. Qualora il campo di gioco sia esposto alla visione da parte di pubblico non a conoscenza dell'attività, il Presidente dell'associazione è tenuto ad avvisare preventivamente le autorità di sicurezza locali. Nel caso di avvicinamento di estranei, è necessario far capire subito che si sta giocando e che le **armi sono giocattolo.**

11. Qualora si presentasse una situazione di pericolo per i giocatori stessi, per i passanti, o per qualunque altra circostanza, ogni giocatore presente in campo (o nella SAFE AREA) può sospendere il gioco, gridando ad alta voce "STOP al gioco": in tal caso la posizione dei giocatori in campo rimane congelata al momento della sospensione del gioco.

Regole di gioco

- 11) Bersaglio valido: intera sagoma del giocatore, arma compresa.
- 12) Blu su blu: in caso di vittima per fuoco amico, sono eliminati entrambi i giocatori.
- 13) Morte silenziosa:
 - a. per tocco: la vittima deve abbandonare il gioco senza dichiararsi a voce, ma alzando l'A.S.G.;
 - b. su segnalazione a voce (consentita a distanza non superiore a 5 metri): la vittima deve abbandonare il gioco dichiarandosi a voce, l'avversario è tenuto a sparare un colpo in aria o a terra.
- 14) Colpo di rimbalzo: da definire volta per volta (prima dell'inizio del gioco) a cura dei componenti del Consiglio Direttivo o loro delegati.
- 15) Colpo a palombella: da definire volta per volta (prima dell'inizio del gioco) a cura dei componenti del Consiglio Direttivo o loro delegati.
- 16) Colpo dubbio: **è buona regola dichiararsi.**
- 17) Bombe a mano: può essere ammesso dai componenti del Consiglio Direttivo o loro delegati l'uso di qualsiasi tipo di bomba a mano (con pallini, sonore, a polvere o a dichiarazione), ma solo in caso di ambiente urbano o semi urbano; devono considerarsi sempre colpiti – e quindi si devono dichiarare – i giocatori che si trovano nel raggio di 5 metri.
- 18) Mine: può essere ammesso dai componenti del Consiglio Direttivo o loro delegati l'uso di qualsiasi tipo di mina (con pallini, sonore o a polvere); devono considerarsi sempre colpiti – e quindi si devono dichiarare – i giocatori che si trovano nel raggio di 5 metri.
19. Il giocatore colpito deve immediatamente gridare più volte a gran voce "COLPITO", levare il caricatore, sparare alcuni colpi per espellere il pallini presenti in canna, e mettere in sicura la ASG. Poi deve alzare l'ASG o un braccio sopra la testa indossare fascia o giubbotto ad alta visibilità' e dirigersi velocemente verso la SAFE ZONE stabilita senza intralciare il gioco. Al giocatore eliminato è severamente vietato fornire indicazioni e/o consigli ai propri compagni di squadra, ancora in attività, sull'andamento del gioco; deve inoltre evitare di intralciare e/o disturbare in qualsiasi modo il gioco (usando l'ASG, gridando, ecc.).
20. L'essere o meno colpito viene dichiarato da chi riceve i colpi e non da chi spara. Qualsiasi incomprensione in merito deve essere riferita ad un arbitro o ad un istruttore fuori dal campo in separata sede.

Data : _____ Firma : _____

Data Approvazione
