

“A.S.D. GARDAPAINBALL” REGOLAMENTO 2011/2012

1. DISPOSIZIONI GENERALI

1.1. Tutti i soci sono tenuti all'osservanza delle norme associative e dell'Ente Sportivo al quale aderiscono, devono mantenere una condotta conforme ai principi della lealtà, della probità, della rettitudine e dell'etica sportiva. Sono tenuti, inoltre, ad un comportamento corretto e disciplinato nei rapporti sociali, sia nell'ambito delle strutture associative, sia nel corso delle competizioni.

1.2. Tutti i soci si impegnano a non usare ed, in particolare, a combattere l'uso di sostanze proibite dalle norme Antidoping stabilite dal CONI o, comunque, in grado di influire sulle prestazioni sportive (es. alcol, droghe, farmaci).

1.3. Le inadempienze, stabilite e ratificate dal Consiglio Direttivo, alle norme presenti in questo Regolamento daranno origine a provvedimenti disciplinari.

1.4. I soci si impegnano, per contenzioso con altri soci riguardante motivi di natura associativa o sportiva, a non ricorrere alla giustizia ordinaria precedentemente all'esame da parte degli organi dell'Associazione ed in assenza di autorizzazione da parte del Consiglio Direttivo.

2. AMMISSIONE, TIPOLOGIE E QUOTE ASSOCIATIVE

2.1. La richiesta di adesione all'Associazione Sportiva Dilettantistica Gardapaintball deve essere formulata utilizzando l'apposito modulo di tesseramento, disponibile presso le sedi dell'Associazione e il suo sito internet www.gardapaintball.it. Il modulo deve essere sempre accompagnato da una fotocopia di un documento d'identità in corso di validità, per i minorenni con età compresa fra i 14 e i 17 anni deve essere usato l'apposito modulo da compilarsi a cura del genitore che allegherà una copia di un proprio documento d'identità e del figlio. Condizione essenziale per la conferma dell'adesione sono il versamento della quota associativa, contestualmente al modulo di tesseramento, e l'accettazione del socio da parte del Consiglio Direttivo.

2.2. A coloro i quali praticano per la prima volta il paintball e desiderano valutare il loro interesse per lo sport e l'Associazione, viene offerta la possibilità di aderire ad un "periodo prova", nel quale il Consiglio Direttivo verificherà attentamente il profilo del candidato, le sue caratteristiche, le affinità con lo spirito del gioco, con l'Associazione e con gli altri Soci. Il periodo di prova dovrà limitarsi alle prime partite amichevoli in cui il socio avrà occasione di provare lo sport, ma potrà prolungarsi a insindacabile giudizio del Consiglio Direttivo, qualora il candidato non dimostri quei requisiti caratteriali e/o quelle caratteristiche ritenute indispensabili per appartenere all'Associazione. Il Direttivo si riserva inoltre, a proprio insindacabile giudizio, ogni decisione in merito alla conferma o bocciatura del candidato socio. In nessun caso il Direttivo sarà tenuto a motivare le proprie decisioni.

2.3. L'Associazione prevede due tipologie di forme associative, con differenti quote annuali, a seconda del tipo di coinvolgimento e di frequenza del socio nelle attività associative:

2.3.1. SOCIO SENIOR e JUNIOR: sono coloro che praticano il paintball frequentemente come attività sportiva non agonistica, al fine di allenare la propria abilità in questa disciplina e partecipare a gare o tornei nazionali e internazionali. Nella maggior parte dei casi possiedono una propria attrezzatura e

intendono partecipare attivamente alla vita associativa.

2.3.2. SOCI SUPPORTER: sono tutti coloro che intendono partecipare ad iniziative organizzate dall'Associazione ma non intendono praticare direttamente lo sport del paintball, ma assistere come spettatori alle partite, offrire il proprio supporto all'Associazione o partecipare passivamente alla vita associativa.

2.3. L'Associazione prevede la possibilità che durante l'anno il socio faccia richiesta di migrare da una tipologia ad un'altra. In tal caso dovrà essere compilata una nuova richiesta di tesseramento e corrisposta la differenza mancante della relativa quota associativa. Non è previsto in nessun caso il rimborso nel caso la differenza sia negativa.

2.4. Le quote associative fissate dal Consiglio Direttivo per l'anno 2010 sono le seguenti:

2.4.1. SOCIO SENIOR e JUNIOR: 30,00 comprendente la Polizza Assicurativa Base obbligatoria fornita dall'Ente Sportivo a cui l'Associazione è affiliata, l'A.I.C.S., il cui prospetto informativo, condizioni, massimali e franchigie sono consultabili presso il sito dell'Ente www.aics.it

2.4.2. SOCIO SUPPORTER: 1,00 non comprende copertura assicurativa in quanto il socio non è autorizzato a praticare nessuna attività sportiva nell'ambito delle attività promosse dall'Associazione.

2.5. Non sono ammessi acconti o pagamenti parziali: la quota va versata per intero. In nessun caso la quota è rimborsabile, nemmeno in parte.

2.6. la mancata presentazione dei documenti come sopracitato nel paragrafo 2.1. non verrà ammesso all'iscrizione nel libro soci nel caso il socio abbia già pagato la quota associativa non verrà in alcun caso risarcito, il mancato versamento della quota nei tempi stabiliti comporterà la non iscrizione, la mancata copertura assicurativa obbligatoria e la cancellazione dall'elenco dei soci, con esclusione da qualsiasi attività associativa. Pagata la quota, il socio riceverà la tessera dell'Associazione, ovvero la tessera dell'Ente di Promozione Sportiva a cui l'Associazione è affiliata. La tessera contiene i dati del socio ed un numero di serie che lo identifica ai fini assicurativi e sportivi, pertanto va custodita con cura fino alla sua scadenza. Se la tessera viene smarrita, rubata o deteriorata, il socio deve informare subito il Consiglio Direttivo, che provvederà al rilascio di un duplicato.

3. COPERTURE ASSICURATIVE

3.1. A norma di Legge (Art. 51 legge 27-12-2002 n. 289 Disposizioni in materia di assicurazione degli sportivi) gli sportivi dilettanti tesserati sono soggetti all'obbligo di assicurarsi. Pertanto tutti i soci dell'Associazione sono obbligati ad essere assicurati contro gli infortuni. L'Associazione, attraverso l'affiliazione ad un Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal Coni, fornisce ai soci una copertura assicurativa annuale (Polizza AICS), che copre i casi di infortunio, morte, invalidità

permanente durante lo svolgimento dell'attività sportiva. Le caratteristiche della polizza e delle relative coperture verranno comunicati ai soci ogni anno, in sede di rinnovo.

3.2. I soci possono su propria scelta stipulare polizze assicurative integrative alla polizza base, sia fra quelle messe a disposizione dall'AICS sia da altre compagnie di assicurazioni. Il costo di tali polizze non è compreso nelle quote associative e sarà a carico del socio.

3.3. In caso di sinistro o di infortunio (che avvenga esclusivamente durante le attività dell'Associazione), per espletare le pratiche di rimborso il socio dovrà rivolgersi solo ed esclusivamente al Consiglio Direttivo, e dovrà produrre con la massima tempestività tutta la documentazione che gli verrà richiesta per

completare la pratica. In ogni caso il rimborso del danno avverrà secondo le norme che regolano il contratto di assicurazione in vigore al momento dell'infortunio: l'Associazione, pur attivando la pratica con la massima urgenza possibile, non è in alcun modo responsabile dei modi e dei tempi in cui si perfeziona il rimborso assicurativo. Inoltre l'Associazione non è tenuta in alcun modo ad anticipare per conto proprio rimborsi danni e/o spese mediche. Sono assolutamente vietati anticipi spese o rimborsi in privato tra soci o terzi: il rimborso avviene solo ed esclusivamente per le vie ufficiali, attraverso la Compagnia Assicurativa o l'Ente di Promozione Sportiva di riferimento. Comportamenti difformi o illeciti saranno pesantemente sanzionati.

4. VITA SOCIALE, DECORO E REGOLE DISCIPLINARI

4.1. Ogni socio è tenuto ad avere sempre un comportamento corretto e leale nei confronti dell'Associazione, dei suoi iscritti e dei terzi, condizione essenziale per il mantenimento dei requisiti di iscrizione. I soci rappresentano l'immagine e la serietà dell'Associazione, pertanto sono tenuti sempre:

4.1.1. in occasione di amichevoli, gare, tornei e manifestazioni esterne a mantenere un atteggiamento responsabile e dignitoso, non lesivo del buon nome dell'Associazione;

4.1.2. a partecipare alle attività dell'Associazione collaborando, se necessario e quando richiesto, con gli altri soci nello svolgimento delle attività sportive e rendendosi partecipi della buona riuscita e della divulgazione positiva delle attività sociali.

4.2. Eventuali iniziative personali riguardanti l'Associazione (proposte, progetti, iniziative sportive e promozionali) dovranno sempre essere preventivamente sottoposte all'esame del Consiglio Direttivo. Non sono in ogni caso ammesse iniziative autonome che comportino per l'Associazione disagio economico, organizzativo e di immagine.

4.3. È fatto assoluto divieto ai soci di coinvolgere l'Associazione e i suoi iscritti in problematiche private e/o personali e/o di carattere economico (pagamenti, controversie in genere) o nei rapporti interpersonali tra i soci e/o terzi (prestito di materiale, danni ad attrezzature, ecc): tutte le controversie di carattere privato dovranno essere risolte esclusivamente tra i soggetti coinvolti, senza il benché minimo coinvolgimento dell'Associazione e del Consiglio Direttivo.

4.4. Le dimissioni da socio o da qualsiasi carica ricoperta in seno all'Associazione vanno sempre presentate per iscritto al Consiglio Direttivo, che valuterà dopo aver ascoltato il socio dimissionario. Le dimissioni comportano la restituzione della tessera sociale. La quota sociale non sarà restituita.

4.5. Qualora il socio tenga un comportamento in contrasto con lo spirito dell'Associazione o commetta mancanze gravi nei confronti dell'Associazione, dei soci o dirigenti, violando lo Statuto e/o il Regolamento, o qualora manifesti comportamenti illegali, pericolosi o incivili, sarà sottoposto a provvedimento di espulsione. Il giudizio spetta al Consiglio Direttivo che, valutati con attenzione tutti gli elementi a disposizione, si riserva di decidere gli opportuni provvedimenti in merito. Il provvedimento di sospensione, di durata variabile a seconda dei casi (anche a tempo indeterminato), potrà essere invece adottato per comportamenti di inferiore gravità, ma comunque in violazione delle norme statutarie e comportamentali. Nei casi di recidiva, il Consiglio Direttivo potrà decidere per la definitiva radiazione del socio. Il Consiglio Direttivo potrà altresì comminare sanzioni di natura pecuniaria qualora la violazione abbia cagionato danni economici o di immagine all'Associazione o ai suoi soci. Tutte le decisioni del Consiglio Direttivo sono definitive e inappellabili.

4.6. Qualora si verificassero all'interno dell'Associazione scorrettezze, ostilità, problemi o divergenze tra i soci, salvo i casi di natura privata e personale già citati al precedente articolo, il Consiglio Direttivo avrà la facoltà (non l'obbligo) di convocare un incontro tra le parti, che potranno esporre le loro motivazioni. Il Consiglio Direttivo tenterà di conciliare le parti e, se lo riterrà opportuno, potrà sottoporre il caso all'Assemblea dei Soci. Le decisioni assunte saranno insindacabili ed inappellabili.

4.7. Tutti i soci hanno il diritto di partecipare alle riunioni periodiche, che verranno convocate nei luoghi e nei tempi stabiliti dal Consiglio Direttivo. Chi non partecipa alle riunioni è comunque tenuto ad informarsi tempestivamente presso il Consiglio Direttivo su tutto quanto deliberato durante le stesse. In ogni caso il Consiglio Direttivo non è tenuto a rintracciare i singoli soci per comunicazioni sull'attività sociale: saranno i soci che dovranno informarsi regolarmente sull'attività dell'Associazione, contattando il Consiglio Direttivo o consultando il sito web dell'Associazione. Il comportamento e l'atteggiamento dei soci partecipanti alle riunioni, considerata la breve durata degli incontri, dovrà essere improntato a correttezza, partecipazione attiva alla discussione ed attenzione, nel rispetto di tutti i presenti.

4.8. L'Associazione mantiene le pubbliche relazioni con l'esterno e con i terzi attraverso il Consiglio Direttivo, ed in particolare nella figura del Presidente, del Vicepresidente e del Segretario. In particolare modo, i rapporti con i mezzi di informazione (stampa, radio, TV, internet, forum, ecc.) e con Enti e Federazioni sportive vengono tenuti dal Presidente: l'Associazione esterne esclusivamente attraverso comunicati-stampa ufficiali, a firma del Presidente. Nessun altro soggetto all'interno dei membri del Consiglio Direttivo (e senza l'espressa autorizzazione di quest'ultimo) potrà relazionarsi con terzi esterni, assumere impegni ufficiali o esternare opinioni in nome e per conto dell'Associazione. Inoltre, chiunque faccia uso del nome e del logo dell'Associazione senza averne titolo e senza preventiva autorizzazione, sarà soggetto a sanzioni.

4.9. I soci sono liberi di partecipare a competizioni e partite amichevoli in cui l'Associazione non è coinvolta ufficialmente. In tal caso lo faranno a titolo esclusivamente privato, senza farsi in nessun modo rappresentante dell'Associazione, sgravandola da qualsiasi responsabilità e senza la validità della copertura assicurativa qualora le condizioni di questa non lo consentano in relazione al tipo di attività a cui si partecipa. Ogni partecipazione e rappresentanza ufficiale dell'Associazione dovrà essere approvata dal Presidente, dal Vice-Presidente o dalla maggioranza dei voti del Consiglio Direttivo.

4.10. I soci devono astenersi dall'indossare o mostrare in altro modo immagini, parole o loghi offensivi in tutte le aree di gioco dell'Associazione o di campi esterni di cui si è ospiti per le competizioni o partite amichevoli.

4.11. I giocatori devono astenersi dall'essere protagonisti di condotte che possano ledere la reputazione della A.S.D. Gardapaintball e lo sport del paintball in generale, riferendosi ma non limitandosi con ciò a:

4.11.1. l'uso dei marcatori in zone non adibite e appositamente messe in sicurezza;

4.11.2. il danneggiamento di proprietà private;

4.11.3. l'uso delle attrezzature da paintball per effettuare aggressioni o azioni criminali di qualsiasi genere.

4.12. I marcatori devono al di fuori delle aree di gioco devono essere sempre tenuti all'interno delle apposite confezioni e non possono essere per alcun motivo montati, azionati e caricati. La violazione di questa regola potrà comportare su delibera del Consiglio Direttivo l'espulsione dall'Associazione e in caso di comportamenti gravi la segnalazione agli enti di pubblica sicurezza.

4.13. In caso d'intervento da parte delle Forze dell'Ordine o di Funzionari Comunali o Statali che richiedano informazioni o di eseguire dei controlli sull'attività dell'Associazione è obbligatorio informare il Presidente o chi ne fa le veci in quel momento, e non esprimersi per conto dell'Associazione. Questo non preclude la mancanza di collaborazione per eventuali richieste mosse dagli stessi a livello personale.

4.14. Nel caso di richieste da parte di terze persone di spiegazioni sull'attività svolta, vige il medesimo comportamento dell'articolo di cui sopra.

4.15. Nel caso di controversie con terze persone, Forze dell'Ordine o Funzionari Comunali o Statali, vige il medesimo comportamento dell'articolo di cui sopra.

5. PRENOTAZIONI E TARIFFE DEI CAMPI DI GIOCO

5.1. Tutti i campi di gioco gestiti dall'Associazione devono essere preventivamente prenotati dai soci, previa verifica della loro disponibilità, con un preavviso di almeno 48 ore. La prenotazione può avvenire via mail all'indirizzo info@gardapaintball.it o contatto telefonicamente un responsabile dell'Associazione incaricato di gestire le prenotazioni. La conferma della prenotazione avviene o come risposta alla mail o verbalmente da parte del responsabile.

5.2. I soci devono sempre comunicare il numero di giocatori e le attrezzature messe a disposizione dall'Associazione di cui avranno bisogno. Dovranno inoltre impegnarsi ad essere puntuali negli orari di entrata e uscita dal campo.

5.3. È da considerarsi divieto assoluto per i soci l'utilizzo dei campi senza prenotazione e in mancanza di un responsabile incaricato dell'Associazione. Tale regola può essere ignorata solo in presenza di una specifica autorizzazione da parte del Presidente, o in occasione di giornate speciali in cui sia dichiarato l'accesso libero e senza prenotazione ai campi di gioco.

5.4. I soci si impegnano ad utilizzare con la massima attenzione ogni struttura e attrezzatura messa a disposizione dall'Associazione. Ogni danno recato per cause che siano estranee ad un comportamento normale e alle dinamiche di gioco, dovrà essere rimborsato dal socio, corrispondendo il costo della riparazione o nel caso non sia possibile dell'acquisto del bene danneggiato. In caso di mancato rimborso il socio potrà essere espulso su decisione e delibera del Consiglio Direttivo.

5.5. Le tariffe di utilizzo dei campi per l'anno 2011 sono le seguenti:

5.5.0. CAMPI WOODBALL

5.5.1. SOCI SENIOR E JUNIOR

5.5.1.1. Prenotazione del campo 1 ore : 15,00 a persona. La quota comprende la possibilità di utilizzare il campo da gioco con l'attrezzatura messa a disposizione dall'Associazione.

5.5.1.3. Ricarica da 100 paintballs: 5,00

5.5.1.4 Ricarica da 500 paintballs: 20,00

5.5.1.5 Ricarica da 2000 paintballs: 70,00

5.5.1.6. Paintballs : Saranno accettate solo le paintballs accompagnate da certificato italiano e certificato MDS europeo.

6. CAMPO DI GIOCO TIPOLOGIA E REQUISITI

6.1. Un campo di gioco da paintball è definito per essere un'area spianata, preferibilmente su erba naturale o sintetica, completamente circondata da reti che presentino una maglia sufficientemente

resistente e fitta da resistere all'impatto delle paintball e non farle passare. L'altezza minima delle reti per garantire la massima sicurezza del pubblico e delle zone circostanti dev'essere di 4 metri campo da speedball mentre per il campo da woodball è naturalmente boschivo e può presentare dei piccoli avvallamenti e piccoli corsi d'acqua con i limiti del campo ben evidenziati con strisce fluorescenti o ben evidenti.

6.2. Il campo da speedball deve avere una grandezza minima di 55 x 20 metri misurati al limite della recinzione con un range che può variare +/- 5 metri.

6.3. Gli ostacoli posizionati all'interno del campo devono distare un minimo di 1,5 metri dalla linea di margine del campo, che deve a sua volta distare un minimo di 1,5 metri dalla rete di recinzione.

6.4 Il campo da woodball deve avere una grandezza minima di 3000 mq o superiore per disputare al meglio la competizione.

6.5. Nessuna squadra, giocatore o altra persona può alterare i campi di gioco in nessun modo e tempo. Alterando il campo di gioco o il proposito di alterazione porta alla squalifica del giocatore. Chiunque altererà il campo prima o durante il gioco sarà sospeso.

6.6. L'Associazione svolgerà la propria attività sempre e solo su terreni regolarmente autorizzati per iscritto dai legittimi proprietari, anche in caso di utilizzo occasionale e non continuativo. Il contenuto dell'autorizzazione scritta dovrà essere ben dettagliato, con la corretta identificazione del proprietario, dei confini del terreno e dell'esatta attività che vi verrà svolta, i modi e tempi di utilizzo, divieti e prescrizioni di sicurezza, durata del permesso.

7. GLI ARBITRI

7.1. Ogni partita deve prevedere la presenza di almeno 1 arbitro di campo.

7.2. Gli arbitri non possono fornire informazioni durante il gioco, eccetto comunicare il rispetto delle norme di sicurezza, gli avvertimenti, le neutralità e le eliminazioni.

7.3. Gli arbitri non possono in alcun modo rivelare o nascondere le posizioni o le azioni dei giocatori durante il corso di un incontro. Gli arbitri non devono interferire nelle dinamiche di gioco.

7.4. Segnali manuali di arbitraggio:

7.4.1. *Eliminato*: l'arbitro segnalerà quando un giocatore è eliminato mettendo una mano sulla propria testa e indicando il giocatore eliminato. L'arbitro non può rimettere in gioco un giocatore dopo averlo eliminato.

7.4.2. *Salvo/Pulito*: l'arbitro segnalerà che un giocatore è pulito, da ogni colpo valido e che non è stato eliminato, sollevando una mano in aria e muovendola in senso circolare.

7.4.3. *Neutrale*: l'arbitro segnalerà che un giocatore è neutrale toccandolo, gridando neutrale e tenendo l'altro braccio sopra la sua testa mostrando la mano alla squadra avversaria in segno di Stop. L'arbitro successivamente controllerà il giocatore e farà una chiamata di salvo o eliminato. Le chiamate neutrali sono a discrezione dell'arbitro e saranno fatte solo in quei casi estremi in cui è difficile verificare se un giocatore è stato colpito.

7.4.4. 1x1, 2x1, 3x1: segnali di penalità. L'arbitro segnalerà prima l'eliminazione del giocatore che ha commesso l'infrazione. Dopo segnalerà la penalità con un doppio pugno su e giù con entrambe le braccia di fronte al corpo del

giocatore/i aggiuntivo/i, ripetendo il segnale di penalità per ogni giocatore aggiuntivo contato come eliminato dall'infrazione. L'arbitro chiamerà anche verbalmente la penalità.

8. ABBIGLIAMENTO DI GIOCO

8.1. L'abbigliamento consigliato per la pratica del paintball è il seguente: un paio di pantaloni lunghi e una maglia a maniche lunghe sopra, un corpetto o una t-shirt sotto. L'uso di pantaloni e maglie a maniche corte è caldamente sconsigliato durante gli allenamenti e la pratica ludica della disciplina, mentre è vietato durante le competizioni.

8.2. L'abbigliamento utilizzato deve essere resistente e il meno assorbente possibile.

8.3. L'abbigliamento dei giocatori, in particolare se contenente il colore bianco, devono essere ben pulite. Se sono troppo macchiate l'arbitro può domandare di cambiare l'abbigliamento.

8.4. L'abbigliamento dei giocatori deve essere libero da strappi, essere indossato perfettamente e non essere di taglie più grandi.

8.5. I giocatori non possono indossare scarpe con cunei o punte metalliche.

8.6. I giocatori possono indossare un copricapo che non si estenda al di sotto delle spalle e che sia aderente alla testa e non voluminoso.

8.7. All'interno delle aree di gioco dell'Associazione e in tutti gli eventi e competizioni a cui questa parteciperà è fatto divieto assoluto ai soci di indossare abbigliamento, etichette o altri accessori, compresi quelli applicati all'attrezzatura che abbiano evidenti riferimenti al mondo militare e delle forze dell'ordine. Sono da esempio, ma non esaustivi: tute o vestiario mimetico, adesivi o stemmi delle forze armate o di polizia, attrezzature e marcatori che riproducono armi da fuoco reali. Il giocatore trovato in possesso di tale abbigliamento sarà prima invitato a cambiarlo, in caso di comportamento recidivo l'arbitro e il Consiglio Direttivo potranno decidere di assegnare una sanzione.

8.8. Se un giocatore è trovato ad indossare abbigliamento illegale durante le partite sarà eliminato e potranno a giudizio dell'arbitro essere assegnate sanzioni aggiuntive.

9. PROTEZIONI

9.1. Le maschere di protezione usate dai giocatori e da tutti gli altri in una zona goggles on devono essere prodotte appositamente per la pratica del paintball, in buone condizioni e con lenti non danneggiate. Queste maschere devono incontrare o oltrepassare gli standard ASTM. Le maschere devono essere sempre indossate nelle aree dove i marcatori possono essere senza sicure inserite, includendo ma non limitandosi a: campi di gioco, stazioni di cronometrazione, stazioni di tiro. La violazione di questa regola comporterà un ammonimento ufficiale dato al socio/giocatore per la prima volta, mentre in caso di comportamento recidivo saranno decise dall'arbitro e/o dal Consiglio Direttivo sanzioni specifiche.

9.2. Le protezioni per la faccia o le orecchie delle maschere non possono essere alzate o girate rispetto alla posizione originale in qualunque momento o luogo in cui le maschere sono richieste.

9.3. I giocatori possono indossare uno strato di protezioni imbottite all'avambraccio, al gomito, allo stinco e al ginocchio. Questa protezione può

essere indossata sopra o sotto l'abbigliamento.

9.4. I giocatori possono indossare pantaloni con imbottitura per agevolare la scivolata.

9.5. I giocatori maschi sono consigliati ad indossare una protezione all'inguine e le giocatrici femmine una protezione al torace, fatte in modo tale che le paintballs si rompano all'impatto.

9.6. I giocatori sono consigliati ad indossare una protezione al collo consistente in un collare in neoprene, con uno spessore totale non superiore ai 2 cm. Sciarpe o accessori simili sono vietati.

9.7. I giocatori sono incoraggiati ad indossare una protezione per la testa con uno spessore massimo di 1 cm.

9.8. Non sono permesse etichette adesive sulle maschere di protezione.

10.MARCATORI

10.1. I giocatori possono utilizzare un solo marcatore durante il gioco.

10.2. I grilletti a doppia azione sono proibiti.

10.3. Il marcatore deve essere limitato a tirare un massimo di 10 paintballs per secondo, ovvero due colpi consecutivi devono avere un intervallo di minimo 65ms e la velocità deve essere di massimo 270fps.

10.4. L'attivazione del grilletto può essere conservata fino a 100ms dopo la pressione del grilletto ma deve essere cancellata alla successiva attivazione (questo per consentire ai marcatori di tirare a 10bps in modalità semi-automatica). Sono quindi vietate tutte le impostazioni di tiro automatico.

10.5. La definizione di grilletto è una leva mobile o un bottone che entra in contatto con il dito. Il contatto di un interruttore non è un grilletto. Il ciclo di un grilletto richiede un esercizio di forza del dito sul grilletto e un rilascio di forza per ogni ciclo.

10.6. I marcatori con controllo elettronico delle impostazioni di tiro devono essere bloccati durante le partite. Il giocatore non deve essere nella possibilità di modificare l'impostazione del marcatore mentre è in campo. Un marcatore che è in grado di funzionare in modalità diverse da quelle concesse nelle partite deve poter essere configurato in questo modo solo tramite attrezzi esterni o tramite lo smontaggio del marcatore.

10.7. Le canne dei marcatori possono essere equipaggiate con fessure o rigature, ma non possono avere un silenziatore integrato o montato. Sul campo è concesso una sola canna per giocatore.

10.8. I giocatori non possono usare vestiario, neoprene o altri materiali per coprire il caricatore di paintballs o il marcatore. Per ragioni di sicurezza saranno concesse coperture in neoprene per le sole bombole a pressione.

10.9. Il calzino di sicurezza per la canna deve essere montato correttamente in qualsiasi momento e luogo e a tutti i marcatori con un sistema ad aria compressa attaccato. Rimuovere la canna o parte della canna, inserire un rullo, un tampone o altro non sarà motivo sufficiente per ignorare questa regola. Le sole eccezioni sono:

10.9.1. durante il rilevamento della velocità di tiro;

10.9.2. durante test di tiro in appositi luoghi adibiti e messi in sicurezza;

10.9.3. dopo che un giudice ha comunicato ai giocatori di rimuovere i calzini prima dell'inizio di un incontro;

10.9.4. durante la pulizia dei marcatori nelle apposite postazioni.

La violazione di questa regola potrà comportare la squalifica del giocatore o della squadra dalla competizione. Il

comportamento recidivo di un socio potrà dare luogo a sanzioni specifiche da parte dell'arbitro o del Consiglio Direttivo.

11. ALTRE ATTREZZATURE

- 11.1. I caricatori devono essere di un colore unico. Sono permessi coperchi trasparenti.
- 11.2. I giocatori possono portare qualsiasi tipo e quantit  di marsupi, pod o tubi ma non bombole o caricatori aggiuntivi.
- 11.3. Due giocatori in gioco (non eliminati) possono scambiarsi l'attrezzatura.

12. EQUIPAGGIAMENTO PROIBITO

- 12.1. Dispositivi d'ascolto musicale o radio, dispositivi di comunicazione o di sorveglianza elettronica, dispositivi incendiari, fumogeni.
- 12.2. Tutto ci  non specificato come permesso nelle precedenti sezioni   da considerarsi vietato.

13. PAINTBALLS

- 13.1. Tutte le tipologie di paintballs utilizzate devono essere accompagnate da una scheda tecnica che ne definisca le componenti e le caratteristiche. La scheda tecnica dev essere consegnata al Consiglio Direttivo dell'Associazione che la valuter  e decider  se autorizzare l'uso delle paintballs sui campi dell'Associazione.
- 13.2. Sono vietate paintballs con liquido rosso o rosa, paintballs che siano tossiche o non biodegradabili o indelebili o che che siano in qualunque modo modificate o addizionate.
- 13.3. I giocatori trovati a giocare con paintballs non autorizzate dal Consiglio Direttivo saranno ammoniti e obbligati a sostituire le paintballs in uso con un modello regolamentare. Il comportamento recidivo di un socio potr  comportare su decisione del Consiglio Direttivo l'assegnazione di sanzioni specifiche.

14. ISPEZIONE MARCATORI PRE-PARTITA

- 14.1. All'inizio delle partite pu  precedere una sessione di ispezione dei marcatori (obbligatoria per le competizioni). Ogni squadra   tenuta a presentarsi presso la stazione di verifica almeno 10 minuti prima dell'ora d'inizio del gioco con i loro marcatori pronti all'uso.
- 14.2. Un cronografo radar sar  utilizzato come cronografo ufficiale di gara. Ad ogni campo di gioco potranno essere assegnati pi  cronografi cos  da poterli sostituire in caso di malfunzionamento.
- 14.3. L'arbitro ispezioner  il marcatore per i seguenti motivi:
- 14.3.1. presenza di materiale estraneo in tutte le componenti del marcatore;
- 14.3.2. qualsiasi dispositivo, parte, articolo, regolazione o mancanza che potrebbe permettere al giocatore di incrementare la velocit  di tiro o la modalit  sul campo di gioco senza ricorrere all'utilizzo di strumenti.
- 14.4. Dopo che un marcatore ha passato la precedente ispezione, verr  poi ispezionato per frequenza, modalit  e velocit  di tiro:
- 14.4.1. Test della frequenza: il marcatore non pu  tirare pi  di 10 paintballs al secondo, ovvero pi  di 1 paintball ogni 65ms.
- 14.4.2. Test della modalit  : il marcatore non pu  essere impostato in modalit  tiro automatico, ovvero l'azione del grilletto deve cancellarsi dopo 100ms dalla sua pressione, sia che questo venga rilasciato o tenuto premuto.

14.4.3. Test della velocità : la velocità di espulsione delle paintballs verificata con il cronografo radar non può essere superiore a 270 piedi al secondo (83 metri al secondo).

14.5. I giocatori i cui marcatori non supereranno le ispezioni saranno informati e avranno la possibilità di porre rimedio, tempo rimasto dall'inizio della partita permettendo.

14.6. I giocatori che non saranno in grado di portare i loro marcatori in regola in tempo per l'inizio del gioco, potranno scegliere di entrare in campo senza il marcatore e giocare.

14.7. I giocatori che avranno passato l'ispezione stazioneranno in un'apposita area dalla quale non potranno uscire se non per entrare nel campo di gioco. In quest'area non è possibile modificare manualmente o con attrezzi i marcatori.

14.8. Tutti i marcatori possono essere soggetti ad un'ispezione più rigorosa a discrezione dell'arbitro di gara.

15. PROCEDURA DI INIZIO DELLE PARTITE

15.1. La scelta del campo da parte delle squadre sarà effettuata tramite il lancio di una moneta. Al termine di ogni gioco si effettuerà il cambio campo.

15.2. I giocatori iniziano il gioco all'interno dei limiti del campo, sul fondo della propria metà, con la canna del marcatore rivolta verso la direzione opposta alla posizione degli avversari. Ogni giocatore che non terrà il marcatore in questa posizione sarà eliminato per falsa partenza.

15.3. I giocatori devono portare con sé tutta l'attrezzatura che utilizzeranno durante il gioco.

15.4. La procedura d'inizio è la seguente:

15.4.1. L'arbitro nell'iniziare il gioco si accerta che entrambe le squadre siano pronte.

15.4.2. L'arbitro annuncia Rimuovere le sicure e i giocatori procedono alla loro rimozione dei calzini e della sicura meccanica.

15.4.3. L'arbitro annuncia l'inizio del gioco nel seguente modo: Tenersi pronti per i 10 secondi di attenzione! Tre, due, uno 10 SECONDI! Esattamente dieci secondi dopo il gioco avrà inizio con il fischio dell'arbitro o al grido GIOCO! .

15.5. Nel caso in cui si verifichi una falsa partenza dovuta ad un errore arbitrale il gioco sarà interrotto e si ripartirà da zero.

16. INTERRUZIONI DEL GIOCO

16.1. Le interruzioni di gioco potranno verificarsi solo in caso di emergenza, pericolose condizioni atmosferiche, catastrofi naturali o altre alterazioni fisiche del campo di gioco.

16.2. Le interruzioni di gioco saranno segnalate dall'arbitro con un fischio e chiamando STOP .

16.3. Tutti gli arbitri annoteranno la posizione dei giocatori al momento dell'interruzione del gioco. Una volta che il gioco è sospeso l'arbitro comunicherà ai giocatori di restare nella stessa posizione. Una volta che la causa dell'interruzione è passata o si è risolta, tutti i giocatori ancora in gioco e le bandiere saranno messi nella propria posizione dall'arbitro. L'arbitro farà ripartire il gioco con le stesse modalità della procedura d'inizio.

16.4. Il tempo ufficiale di gara, se utilizzato, sarà tenuto con un conto alla rovescia di un cronometro. Nel caso in cui il gioco venga interrotto per un'emergenza o altre cause il cronometro verrà messo in pausa. Quando il gioco riprende utilizzando la procedura di partenza il conto alla rovescia riprenderà.

dall'inizio.

17. CRONOMETRAGGIO SUL CAMPO

17.1. L'uso del cronografo sul campo pu avvenire in qualsiasi momento a discrezione dell'arbitro, per determinare se i marcatori rispondono alle regole di velocit e frequenza di tiro. L'arbitro dovr effettuare queste verifiche in modo tale da interferire il meno possibile con il gioco.

17.2. I giocatori il cui marcatore durante il gioco sar verificato a 300 piedi al secondo o meno e con colpi inferiori o uguale a 1 ogni 65ms continueranno a giocare senza eliminazioni o penalit .

17.3. I giocatori il cui marcatore avr una velocit superiore a 300 piedi al secondo ma inferiore o uguale a 310 sar eliminato dal gioco.

17.4. I giocatori il cui marcatore avr una velocit superiore a 325 piedi al secondo sar eliminato dal gioco e sar assegnata alla squadra una penalit 1x1.

17.5. Il giocatore il cui marcatore verr trovato a tirare piø di 1 paintball ogni 65ms sar eliminato dal gioco e sospeso dalla competizione in corso.

17.6. In tutti i casi in cui il cronografo riscontri una penalit , il risultato del cronografo dovr essere mostrato al giocatore in questione.

17.7. I giocatori che saranno visti modificare il proprio marcatore durante il gioco, con l'eccezione di pulire la canna, il marcatore o il caricatore, saranno immediatamente eliminati dal gioco. Bottoni operativi saranno concessi solo con il consenso dell'arbitro.

18. FINE DEL GIOCO

18.1. Il gioco sar ufficialmente ritenuto terminato quando l'arbitro fischier e annuncer FINE dopo il verificarsi di una delle condizioni di termine del gioco. I giocatori e la loro attrezzatura possono essere ispezionati anche dopo il termine del gioco fino a quando lasciano il campo.

18.2. Le situazioni di termine del gioco sono le seguenti:

18.2.1.l'appendere con successo una bandiera;

18.2.2.l'eliminazione di tutti i giocatori della squadra avversaria;

18.2.3.il decorrere dei 7 minuti di gioco (se usato il gioco a tempo).

19. PROCEDURE DI CHECKOUT

19.1. I giocatori eliminati devono portarsi nelle apposite aree designate o all'esterno del campo di gioco nel piø breve tempo possibile.

19.2. Al termine del gioco tutti i giocatori rimasti devono presentarsi dall'arbitro per l'ispezione. Ai giocatori è permesso di

spegnere i caricatori elettronici, ma non i marcatori. L'arbitro controller se il giocatore è stato colpito e in caso positivo verr assegnata una penalit . I giocatori che non si presenteranno all'ispezione verranno contati come eliminati.

19.3. I giocatori non possono rientrare nel campo di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro.

20. BANDIERE

20.1. Le bandiere posso essere larghe un minimo di 30 cm e lunghe un minimo di 60 cm. Ogni campo deve avere due set di due sue bandiere con colori diversi. La seconda bandiera di ogni colore dovrebbe essere facilmente accessibile dalla

stazione di bandiera in caso di necessit .

21. PORTATORI DI BANDIERA

21.1. Una volta che la bandiera è appesa nella sua stazione prima dell'inizio del gioco, non può essere toccata dalla sua squadra. Un giocatore che tocca la propria bandiera per impedire che venga presa dall'avversario è eliminato.

21.2. I giocatori che portano la bandiera devono tenerla in mano e in piena vista. I giocatori non possono nascondere o dissimulare la bandiera in alcun modo. La mancanza di rispetto di questa regola comporta l'eliminazione del portatore di bandiera.

21.3. Le bandiere possono essere passate solo fra giocatori ancora in gioco.

21.4. Se un giocatore viene eliminato mentre è in possesso della bandiera, questa viene presa da un arbitro e la bandiera sostitutiva viene apposta nella stazione.

22. ALZATA DI BANDIERA

22.1. Quando un giocatore appende la bandiera della squadra avversaria nella propria stazione, l'arbitro immediatamente fischia e chiama TEMPO e il cronometro viene arrestato. Mentre la bandiera è appesa il gioco viene automaticamente congelato e nessun giocatore è autorizzato a lasciare la propria posizione. Il portatore di bandiera verrà verificato per colpi validi.

22.2. Se il portatore di bandiera risulta essere stato colpito saranno assegnate le penalità e sarà comunicato agli avversari di riappendere la propria bandiera. L'arbitro informerà i giocatori del tempo di gara rimanente e farà riprendere il gioco con la procedura di partenza.

22.3. Se il portatore di bandiera che arriva nella propria stazione con la bandiera avversaria viene trovato pulito, allora la sua squadra viene dichiarata vincitrice.

23. CONTROLLI DI MARCATURA

23.1. I controlli di marcatura sono effettuati dagli arbitri con il proposito di verificare se la paintball si è rotta e ha marcato il giocatore.

23.2. I controlli di marcatura sono eseguiti da un arbitro quando ha osservato un giocatore che viene colpito, o quando un colpo è diretto in un'area in cui è presente un giocatore che l'arbitro non può osservare direttamente, quando la posizione fisica su cui la paintball si è rotta non è visibile all'arbitro, o quando l'arbitro è chiamato a verificare da parte di un altro arbitro.

23.3. Gli arbitri possono, ma non sono obbligati, fare un controllo di marcatura dopo la richiesta di un giocatore.

24. CONTROLLI NEUTRALI

24.1. Gli arbitri faranno ogni sforzo necessario per verificare le marcature senza chiamare un giocatore neutrale. Tuttavia, un arbitro, a sua discrezione, quando non c'è altro modo per determinare con precisione se un giocatore è stato eliminato, può dichiararlo neutrale.

24.2. Un arbitro segnalerà che un giocatore è neutrale stando sopra o di fronte ad esso, gridando NEUTRALE! tenendo una mano sopra la sua testa e l'altra in direzione degli avversari in segno di stop. L'arbitro controllerà il giocatore il più velocemente possibile ed effettuerà quindi una chiamata pulito o eliminato.

24.3. Un giocatore dichiarato neutrale non può continuare il gioco, non può

essere eliminato non si può muovergli contro in un raggio di 15 metri, sia dagli avversari che dai compagni di squadra, mentre è nello stato di neutralità.

24.4. L'arbitro può muovere l'equipaggiamento di un giocatore neutrale e chiedere che vengano messe in evidenza specifiche zone per la verifica. Se l'arbitro chiede al giocatore di alzarsi in piedi per meglio procedere alla verifica, l'arbitro dirà al giocatore di dare le spalle alla squadra avversaria, così da non poter osservare la posizione degli avversari.

24.5. Nessun portatore di bandiera potrà mai essere fermato o dichiarato neutrale per effettuare un controllo di marcatura.

24.6. I giocatori non dichiarati neutrali possono essere eliminati mentre vengono verificati.

25. VALIDITÀ DEI COLPI

25.1. Un giocatore è eliminato se una paintball, tirata da un marcatore di un giocatore in gioco, colpisce quel giocatore o qualsiasi cosa stia indossando o portando e quella paintball si rompe e lascia un segno, senza badare alla dimensione di quest'ultimo.

25.2. Se la paintball che colpisce il giocatore o qualsiasi elemento della sua attrezzatura ma non si rompe, il giocatore non è eliminato.

25.3. Se un giocatore è colpito da una paintball di un giocatore della squadra avversaria gli è eliminato, non è eliminato.

25.4. Se una paintball colpisce un qualsiasi oggetto e si rompe su questo prima di marcare un giocatore o qualsiasi parte della sua attrezzatura, il giocatore non è eliminato.

25.5. Quando un arbitro non ha visto la fonte del segno di marcatura mentre il giocatore ha il chiaro segno di un colpo su di lui, il giocatore verrà dichiarato eliminato. Generalmente, in questi casi, se la marcatura di vernice è ragionevolmente solida, appare essere un colpo diretto piuttosto che uno striscio, schizzo, spruzzata, macchia per essersi inginocchiato o seduto è almeno delle dimensioni di una moneta da 2 (circa 2,5 cm di diametro), verrà considerato un colpo valido.

25.6. Nel caso in cui due giocatori avversari siano colpiti e marcati contemporaneamente, o nel caso in cui l'arbitro non possa determinare chi sia stato colpito e marcato per primo, entrambi i giocatori verranno eliminati.

25.7. I giudici faranno ogni sforzo per asciugare ogni striscio, schizzo, spruzzata, macchia per essersi inginocchiato o seduto da un giocatore che viene ispezionato. Se un giocatore continua a giocare con queste macchie lo fa a rischio di essere eliminato per avere macchie che sembrano un colpo valido.

26. GIOCATORI E COLPI

26.1. I giocatori sono responsabili di accorgersi dei colpi ricevuti.

26.2. Se viene colpito un giocatore deve immediatamente interrompere il gioco e segnalare la sua eliminazione. Se non lo fa ha la facoltà di proseguire la partita correndo il rischio della relativa sanzione.

26.3. Se un giocatore viene colpito e non può verificare il colpo da solo in certe posizioni (per esempio maschera, gola, posteriore e porta pod) deve immediatamente interrompere il gioco e chiamare un arbitro per la verifica. Se non lo fa ha la facoltà di proseguire la partita correndo il rischio della relativa sanzione.

26.4. I giocatori che sono in movimento e vengono colpiti possono proseguire

fino al riparo più vicino in qualsiasi momento ci sia un riparo fra loro e l'avversario più vicino escluso il riparo che l'avversario sta usando. Altrimenti devono immediatamente muoversi al di fuori del campo e fermarsi. Una volta arrivato al riparo il giocatore deve immediatamente verificare se è stato colpito. Sparare, appostarsi, comunicare, non procedere subito alla verifica del colpo e non segnalare immediatamente l'eliminazione, se invece si è colpiti, comporter la possibilità di proseguire la partita rischiando la relativa sanzione.

26.5. I giocatori che sono colpiti in posizioni che possono verificare da soli, non devono chiamare per una verifica. Chiamare per una verifica in queste circostanze fa sì che il gioco proceda e comporta il rischio di una sanzione.

27. ELIMINAZIONI

- 27.1. I giocatori saranno eliminati se raccolgono paintballs dal terreno con l'intenzione di usarle per spararle durante la partita.
- 27.2. I giocatori saranno eliminati se ogni parte del loro corpo e del loro equipaggiamento tocca il terreno al di fuori della linea di confine del campo. I giocatori saranno eliminati se colpiscono ogni nastro o steccato usato come linea di confine. La linea di campo sarà considerata in campo.
- 27.3. I giocatori saranno eliminati se perdono le loro maschere.
- 27.4. I giocatori che saranno trovati con attrezzi o altro equipaggiamento proibito in campo o coloro che staranno modificando il marcatore in violazione alle disposizioni presenti nella sezione dei marcatori saranno immediatamente eliminati.
- 27.5. Giocatori che si separano da ogni elemento della loro attrezzatura o abbigliamento che hanno portato in campo per più di 2 metri, fatta eccezione per pulitori e pod, saranno immediatamente eliminati.
- 27.6. I giocatori che assumeranno un atteggiamento antisportivo saranno eliminati. La condotta antisportiva include, ma non si limita a:
- 27.6.1. Mancanza di obbedire alla chiamata dell'arbitro.
- 27.6.2. Elusione deliberata di un arbitro in modo tale da impedire di cronografare un marcatore o fare una chiamata.
- 27.6.3. Tirare ai giudici.
- 27.6.4. Tirare a un giocatore chiaramente eliminato con l'intenzione di infierire o intimidirlo.
- 27.6.5. Tirare eccessivamente, ovvero più di quanto è necessario per eliminare un giocatore.
- 27.6.6. Richiedere verifiche per distrarre gli arbitri dal verificare se stessi o compagni di squadra o usarli per individuare la posizione degli avversari.
- 27.6.7. Abusi verbali verso qualsiasi giocatore, spettatore o arbitro.
- 27.6.8. Contatto fisico con chiunque ritenuto intenzionale e ostile.
- 27.7. Possono essere applicate penalità aggiuntive a quelle previste dal regolamento qualora la gravità dell'infrazione lo richiedesse.
- 27.8. I giocatori possono essere eliminati come risultato della chiamata effettuata da un giudice per infrazioni commesse dai compagni di squadra conformemente alle disposizioni contenute in questo regolamento.
- 27.9. I giocatori sono responsabili della rimozione dei vecchi colpi e di portare questi all'attenzione degli arbitri prima della partita, così da poterli segnalare in modo tale che non risultino validi per l'eliminazione del giocatore.
- 27.10. I giocatori che vengono eliminati, immediatamente dopo la loro eliminazione, devono:
- 27.10.1. Segnalare la loro eliminazione mettendosi una mano sulla testa fino a

quando non raggiungono la zona neutra.

27.10.2. Lasciare il campo con tutta l'attrezzatura in loro possesso al momento dell'eliminazione per la direzione più breve all'uscita del campo, la zona designata o altra via segnalata dall'arbitro. I giocatori che prendono strade che non sono le più brevi e che nascondono intenzionalmente la loro eliminazione alla squadra avversaria, o coloro che non seguono le indicazioni di uscita degli arbitri, saranno considerati come in gioco.

27.10.3. Lasciare i loro marcatori nella zona designata al loro deposito per i giocatori eliminati, senza spegnerli.

27.10.4. Entrare nella zona neutra fino a quando saranno autorizzati a lasciarla da un arbitro.

27.10.5. Mettere il calzino al marcatore una volta ricevuta l'autorizzazione ad uscire dall'arbitro.

27.11. I giocatori che violano le regole di questa sezione saranno considerati in gioco e verranno assegnate apposite penalità.

27.12. Il giocatore eliminato non può parlare o comunicare in altro modo. In particolare il giocatore non può gridare Colpito! in modo da informare i compagni di squadra, né indicare gli avversari dopo essere stato eliminato. Ogni giocatore che, a giudizio dell'arbitro, sta abusando in modo da comunicare la propria eliminazione ai compagni di squadra sarà considerato in gioco.

28. PENALITÀ “CONTINUARE IL GIOCO”

28.1. Consiste nel continuare a giocare dopo essere stato eliminato. Continuare a giocare include, ma non si limita a:

28.1.1. Continuare a sparare o ingaggiare diversamente lo scontro.

28.1.2. Continuare a muoversi, eccetto per l'uscita dal campo, parlare, segnalare o comunicare diversamente, sia a un arbitro, che ai compagni o agli avversari.

28.1.3. Impedire il progredire di giocatori avversari o arbitri, ostacolare un arbitro nel fare una verifica o una chiamata, scaricare o sgasare il marcatore o fornire ai compagni di squadra paintballs o attrezzatura o non avere la mano sulla testa.

28.2. La penalità per aver continuato il gioco è la rimozione di un compagno di squadra con una chiamata 1x1, a meno che a giudizio dell'arbitro questo comportamento ha influenzato il corso della partita dando un vantaggio alla propria squadra, nel qual caso la penalità è la rimozione di due compagni di squadra con una chiamata 2x1.

29. PENALITÀ “PULIZIA”

29.1. Si verifica quando un giocatore sta deliberatamente pulendo o apprestandosi a pulire una macchia con l'intenzione di evitare di essere eliminato o la chiamata dell'arbitro.

29.2. La pulizia è penalizzata con la rimozione immediata del giocatore dalla partita e di tre suoi compagni di squadra con una chiamata 3x1.

29.3. Giocatori che siano visti buttar via qualsiasi elemento della propria attrezzatura con l'intenzione di nascondere un colpo o una macchia ed evitare l'eliminazione o la chiamata dell'arbitro saranno penalizzati allo stesso modo.

30. PENALITÀ “INTERFERENZE”

30.1. Gli spettatori sono autorizzati ad osservare il gioco e le attività sul campo

ma non possono:

30.1.1.dare informazioni ai giocatori in campo;

30.1.2.fare commenti sui giocatori che possono essere sentiti dagli stessi in campo;

30.1.3.avere marcatori senza calzino protettivo che siano in grado di sparare;

30.1.4.interferire con il gioco in ogni altro modo.

30.2. Membri del team o associati dei team in gara che interferiscono con il gioco riceveranno immediatamente una penalit  come un giocatore in gioco sul campo e comporter  la rimozione di almeno un componente della squadra di appartenenza.

31. ASSEGNAZIONE DELLE PENALIT 

31.1. Gli arbitri effettueranno ammonimenti verbali per le seguenti infrazioni:

31.1.1.prima violazione mancanza del calzino di sicurezza;

31.1.2.prima violazione per abuso della chiamata per la verifica di macchie;

31.1.3.prima violazione per l'uso di linguaggio offensivo;

31.1.4.prima violazione per non aver obbedito alle istruzioni dell'arbitro;

31.1.5.prima violazione per non aver messo la mano sulla propria testa dopo esser stato eliminato.

31.2. Gli arbitri elimineranno i giocatori per i seguenti motivi:

31.2.1.non aver rispettato una chiamata neutrale;

31.2.2.seconda violazione per abuso della chiamata per la verifica di macchie;

31.2.3.seconda violazione per l'uso di linguaggio offensivo;

31.2.4.seconda violazione per non aver obbedito alle istruzioni dell'arbitro;

31.2.5.uscire dai confini del campo o spostare la linea di confine;

31.2.6.essere marcato da un colpo valido;

31.2.7.violazione per non aver il marcatore rivolto verso indietro al momento della partenza;

31.2.8.violazione per non indossare la maschera nei luoghi e momenti obbligatori;

31.2.9.violazione del possedere attrezzi sul campo;

31.2.10.usare un marcatore che viene cronografato sul campo a 301 fps o pi ;

31.2.11.azionare bottoni o interruttori di un marcatore elettronico durante il gioco senza il permesso dell'arbitro;

31.2.12.interferenza durante lo svolgimento di una partita da parte di una persona affiliata al team ma non in gioco;

31.2.13.tiro in misura eccessivo;

31.2.14.condotta antisportiva;

31.2.15.alterazione intenzionale del campo di gioco durante la partita.

31.3. Motivi per l'assegnazione della penalit  1x1:

31.3.1.continuare a giocare nonostante si sia stati evidentemente colpiti;

31.3.2.continuare a giocare con un colpo non evidente che   diventato evidente in quanto il giocatore se ne   accorto;

31.3.3.ingaggiare un contatto fisico con un'altra persona con fare ostile dopo esser stato eliminato (altre sanzioni potranno essere assegnate);

31.3.4.presentarsi al controllo di fine gara come giocatore in gioco nonostante un colpo evidente;

31.3.5.utilizzare un marcatore che   cronografato sul campo ad una velocit  di 311 fps o superiore;

31.3.6.azionare bottoni o interruttori sul proprio marcatore (eccetto il caricatore) dopo esser stato eliminato;

31.3.7.comunicare con uno o pi  membri della propria squadra dopo esser stato eliminato.

- 31.4. Motivi per l'assegnazione della penalità 2x1:
31.4.1.continuare il gioco dopo esser stati eliminati dando un evidente vantaggio alla propria squadra;
31.4.2.utilizzare un marcatore che è cronografato sul campo ad una velocità di 325 fps o superiore.
31.5. Motivi per l'assegnazione della penalità 3x1:
31.5.1.violazione per essersi pulito da colpi validi;
31.5.2.rientrare in campo dopo l'eliminazione con l'intenzione di interferire con il gioco in corso senza essere autorizzati da un arbitro.

32. PENALITÀ AGGIUNTIVE

- 32.1. Un arbitro può assegnare penalità 1x1 aggiuntive nei seguenti casi:
32.1.1.ogni disobbedienza alle istruzioni arbitrali;
32.1.2.ogni genere di scontro fisico ostile (altre penalità potranno essere assegnate).
32.2. Se nell'assegnazione di una penalità 1x1, 2x1 e 3x1 non ci sono sufficienti giocatori in gara da mandare fuori la partita sarà data vinta alla squadra avversaria.

33. SOSPENSIONI, ESPULSIONI, SQUALIFICHE E MULTE DOVUTE A GRAVE CONDOTTA

- 33.1. Quando un giocatore viene sospeso dal gioco, la sua squadra deve giocare a numero ridotto se non ha nessuno da sostituire.
33.2. I soci/giocatori saranno espulsi dai campi dell'Associazione e dalle competizioni anche in trasferta per le seguenti motivazioni:
33.2.1.contatti fisici intenzionali con finalità ostile effettuati con parti del corpo o dell'attrezzatura;
33.2.2.lasciare la zona morta prima della comunicazione dell'arbitro;
33.2.3.mancanza nel cedere un marcatore dopo la richiesta dell'arbitro o attivazione di interruttori, bottoni o grilletti quando richiesto di cedere il marcatore;
33.2.4.qualsiasi infrazione applicabile al marcatore;
33.2.5.linguaggio offensivo rivolto ad arbitri, giocatori o spettatori;
33.2.6.tirare deliberatamente da fuori il campo, le linee di confine o la zona morta;
33.2.7.tirare deliberatamente agli arbitri;
33.2.8.rientrare in campo dopo l'eliminazione con l'intenzione di interferire con il gioco in corso senza che sia stato da un arbitro.
33.3. I soci/giocatori saranno espulsi dai campi dell'Associazione e dalle competizioni anche in trasferta, e sospesi per un tempo da definire dai campi e dalle competizioni, per un tempo che sarà deciso dal Consiglio Direttivo, per i seguenti motivi:
33.3.1.lanciare il marcatore o le bombole;
33.3.2.contatto fisico aggressivo, comportamenti violenti o percosse;
33.3.3.tirare ad un giocatore chiaramente eliminato o ad un arbitro con il preciso intento di infierire e intimidire.
33.4. I soci/giocatori potranno essere sanzionati con multe in denaro deliberate dal Consiglio Direttivo, nel caso in cui il proprio comportamento comporti un danno e un relativo esborso economico da parte dell'Associazione.

34. DISPOSIZIONI FINALI RIGUARDANTI IL PRESENTE REGOLAMENTO

34.1. Le regole sopra citate verranno rispettate anche in presenza di ospiti (giocatori e squadre appartenenti ad altre associazioni), che non dovessero farlo. In caso d'irregolarità, comportamenti scorretti o ineducati da parte di ospiti è necessario informare tempestivamente il Presidente o chi ne fa le veci in quel momento; è vietato rivolgere lamentele direttamente al responsabile di tale comportamento.

34.2. Il presente Regolamento è parte integrante e indivisibile dello Statuto dell'Associazione. Ogni socio si impegna a leggerlo con attenzione e accettarlo al momento dell'iscrizione o del rinnovo. Tutti sono tenuti all'osservanza delle norme contenute nel presente Regolamento, così come tutti sono tenuti a ricordarle e a farle rispettare agli altri.

34.3. Eventuali modifiche al presente Regolamento vanno proposte al Consiglio Direttivo e successivamente a questo deliberate.

34.4. Per tutto quanto non eventualmente contemplato o disciplinato dal presente Regolamento, si farà sempre riferimento allo Statuto dell'Associazione, alle Leggi vigenti, nonché alle norme del Codice Civile.