

## **Organizzazione Siege of Kost 21-22 ottobre 2017.**

Il torneo si svolgerà presso la Sipe a Spilamberto (MO) dalle ore 12 di sabato 21 ottobre fino alla domenica 22 ottobre alle ore 12.

Il costo per operatore è di euro 10 che saranno consegnati assieme ai moduli di scarico acclusi al presente documento dal responsabile della squadra al momento della prova crono. I cancelli dell'area di gioco apriranno alle ore 8.00 di sabato 21 ottobre e saranno chiusi alle ore 12.00. In caso di necessità contattate i numeri telefonici della DE.

Siete pregati di organizzarvi per avere meno macchine possibili, poiché lo spazio del parcheggio non è enorme. Le due fazioni potranno organizzarsi con 5 autoveicoli per trasportare i materiali ai rispettivi campi base o dove ritengano necessario a partire dalle ore 9.00 (consigliamo agli autisti di effettuare prima prova crono). Tali autoveicoli in caso di necessità potranno fare la spola per portare ulteriore materiale. Consigliamo di utilizzare mezzi atti al fango nel caso sia piovuto. In loco vi sarà fornito supporto e itinerario per raggiungere i campi base.

Ricordiamo che non è possibile fare fuochi, spostare, rompere o distruggere materiale presente nel campo. E' obbligatorio l'uso della protezione per la testa, chi ne sarà sprovvisto non potrà giocare.

### **Addendum e specifiche al regolamento generale**

Nei campi base (fuori gioco, dove potete dormire), sebbene siano comunque al coperto dentro degli edifici, sarà possibile a vostra discrezione montare delle tende. Lo spazio disponibile non è enorme, in quanto siete dentro un edificio. Organizzatevi come meglio credete per i turni di riposo. Vi ricordo che gli edifici hanno il tetto ma non hanno porte e finestre, se tira vento di notte è freddo.

Le comunicazioni fra i capifazione e la DE avverrà, oltre che per radio, anche a mezzo di canali specifici (uno per fazione) su whatsapp. Questo consente peraltro la segretezza dei messaggi e permette di mandare foto dal comando alla DE. Permette inoltre a DE di mandarvi le missioni in formato scritto, chiaro e sempre consultabile senza doversi ricordare quanto detto a voce.

E' opportuno che anche le squadre in campo abbiano un meccanismo per mandare foto e comunicazioni al proprio comando, suggeriamo quindi di organizzarsi per avere dei canali whatsapp anche fra il vostro comando e i vostri capisquadra (in questi canali DE non è presente).

Vi saranno missioni dove dovrete trovare personaggi VIP. Alcuni saranno di DE, altri saranno persone facenti parte della fazione avversaria. A meno di comunicazioni diverse relative alla singola missione, ogni VIP avrà due valori in termini di punteggio: ucciso o catturato. Il punteggio è maggiore per la cattura rispetto all'uccisione. La cattura si considera conclusa quando viene fatta una foto al VIP a fianco al vostro comandante di fazione. L'uccisione può essere fatta in qualsiasi momento, sul campo, anche in assenza del comandante, facendo una foto al VIP (in compagnia di un vostro uomo qualsiasi). Vi ricordo che il VIP può venire colpito e curato con le stesse regole dei giocatori in campo.

Le granate devono contenere pallini e feriscono solo quando un giocatore è colpito dai pallini. Chi è colpito da una granata è ferito esattamente come se fosse colpito dal fuoco di una replica.

Potrebbero esserci in campo oggetti contenenti cariche esplosive sonore (cicalino che suona in caso in cui la carica esploda). In questo caso, si considera ferito (sempre come se fosse stato colpito dal fuoco di una replica) chi si trova in un raggio di 5 metri dall'oggetto quando suona il cicalino.

Non possono essere usati autoveicoli in gioco. Sarà consentito l'accesso di autoveicoli per trasportare il materiale per allestimento. Questi dovranno essere riportati al parcheggio prima

dell'inizio del gioco. Durante il gioco potranno circolare solo autoveicoli della DE o specificamente autorizzati dalla DE. Questi saranno SEMPRE FUORI GIOCO, non attaccabili. Vi chiediamo di lasciarli passare, ignorandoli. Questi veicoli di fatto non esistono.

Tutti gli oggetti che sono parte del gioco (edifici interi, esplosivi, missili, mine, ecc) avranno delle etichette (o altro) con scritti dei codici univoci composti di lettere e numeri. Per esempio ED234 sarà il codice di un edificio. Lo scopo del codice è quello di consentirvi (e consentirci) di sapere chi è in possesso di un determinato oggetto, o ha individuato un determinato edificio. Il codice è per noi di DE la prova del fatto che avete trovato un dato oggetto o un dato edificio. In assenza del codice, l'oggetto non ha alcun valore. Nel campo vi sono molti oggetti lasciati da giocate precedenti. Oggetti senza codice NON SONO DI QUESTA GIOCATA e sono quindi inutili; fate come se non esistessero.

Un oggetto è considerato in possesso di una fazione solo quando viene fotografato assieme con il comandante di fazione (quindi, o si porta l'oggetto al comandante, o si porta il comandante all'oggetto). La foto va inviata a DE (via whatsapp).

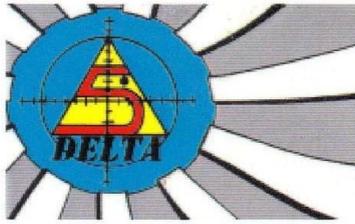
Quando siete in possesso di un oggetto (ovvero l'oggetto è fisicamente in possesso del comandante di fazione), siete liberi di decidere se distruggerlo, se lo ritenete opportuno, in qualunque momento. In questo caso sarà sufficiente che comunichiate a DE di aver distrutto l'oggetto indicandoci il codice univoco. Potrete poi metterlo da parte (non lo rompete veramente).

Gli oggetti di cui siete in possesso (fino a che non li usate o distruggete) dovranno rimanere sempre all'interno dell'area di gioco, ovvero non potete per esempio portarli nei vostri campi base fuori gioco. Il motivo è che l'altra fazione deve avere la possibilità di trovarli e conquistarli, se ci riesce.

Prendere possesso di un oggetto vi darà un punteggio. Rubare un oggetto all'altra fazione vi darà un punteggio. In teoria un oggetto potrebbe venire preso da una fazione e poi rubato dall'altra e poi ripreso dalla prima e di nuovo dall'altra per tutte le volte che volete, e ogni volta darà punti a chi lo conquista, sempre fino al momento in cui viene usato o distrutto.

I medici hanno in totale 6 fasce di cura: la loro personale e quelle per le medicazioni degli altri giocatori (5). Vi sono un medico e un mitragliere ogni 10 giocatori. Una volta definito il numero totale di medici e mitraglieri in base ai partecipanti, è possibile distribuirli come si vuole. Per esempio può essere creata una squadra mitraglieri con due o più repliche di appoggio, oppure una squadra medica con due o più medici.

I comandanti di fazione devono sempre essere in gioco. Se un comandante vuole assentarsi dal campo di gioco (per esempio andare a dormire al campo base fuori gioco), dovrà "passare il comando" temporaneamente ad uno dei VIP della sua fazione, comunicandolo a DE. Potrà ovviamente riprendere il comando quando vuole, non appena tornato in campo, ricordandosi di comunicare il suo rientro in campo a DE.



## 5° DELTA SOFTAIR TEAM

Nome Squadra \_\_\_\_\_

Nickname \_\_\_\_\_

Anno 2017

### **DICHIARAZIONE DI CONOSCENZA E ACCETTAZIONE DEI RISCHI CONNESSI CON LA PRATICA DELL'ATTIVITA' SPORTIVA DEL SOFT AIR**

Il/la sottoscritto/a Sig. \_\_\_\_\_

nato/a \_\_\_\_\_ prov. (\_\_\_\_) il \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

e residente a \_\_\_\_\_ prov. (\_\_\_\_) in via \_\_\_\_\_ n. \_\_\_\_\_

Patente/Carta d'Identità n. \_\_\_\_\_ rilasciato il \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

#### **Dichiara sotto la propria responsabilità:**

1. di conoscere e condividere il gioco del Soft Air, le sue regole e le sue modalità, di rispettarne le norme di sicurezza (occhiali, ecc.); in particolare di rispettare e attenersi al regolamento di gioco e comportamento del campo ex S.I.P.E.
2. di sapere e approvare preventivamente che, per esigenze di gioco, si potrà trovare nelle seguenti situazioni:
  - A. giocare in terreno accidentato che comporti la possibilità di: scivolare o cadere in buche, fossati, canalette di scolo o qualsiasi asperità durante le fasi di gioco, a causa di propria imprudenza, negligenza o imperizia.
  - B. doversi muovere in aree non urbanizzate ed eventualmente in terreno boschivo, che comportino la possibilità di: inciampare, scivolare, urtare piante, cespugli, rami, fronde o parte di essi; venire a contatto con spine, sostanze di per sé urticanti o velenose e sostanze o altro (quali frutti, fiori, pollini, o similari) in grado di provocare reazioni allergiche non prevedibili naturalmente prodotte dai vegetali; venire a contatto con animali o insetti, selvatici, inselvatichiti o domestici, che possano essere potenzialmente pericolosi per l'uomo in quanto portatori di malattie o parassiti; essere aggrediti e lesionati da tali animali o insetti.
  - C. avere accesso, per motivi di gioco, a strutture urbanizzate artificiali nella quali potrebbero essere presenti sostanze potenzialmente dannose (eternit od altro) o che comportino la possibilità di: urtare, inciampare, scivolare e cadere da e contro tali strutture, a causa di propria imprudenza, negligenza o imperizia.
  - D. partecipare, per motivi di gioco, alla costruzione di trincee, ripari e simili, nonché a eventuali opere di disboscamento o manutenzione di aree boschive o urbanizzate, con il conseguente utilizzo di utensili e attrezzi ex militari (vanghe, machete e simili), da campeggio o da giardinaggio (decespugliatori, cesoie e simili) e di uso comune (martelli, chiodi, seghe, e simili), nonché materiali di uso comune (pali, reti, filo spinato, travi e simili) o ex militari, che comportino la possibilità di: tagliarsi, ferirsi, pungersi, scottarsi, lesionarsi esercitando un uso improprio (imperito, negligente o imprudente) di tali oggetti o materiali.
  - E. bersagliare ed eventualmente colpire altri, ed essere bersagliato ed eventualmente colpito da altri, con dispositivi (cosiddetti Air Soft Gun) 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 proiettili possono provocare abrasioni della pelle o lividi o, in casi particolari, rompere o scheggiare denti.

**Dichiara altresì di essere stato edotto sulle regole della squadra riportate nel Regolamento allegato e/o affisso all'interno del campo e le ha comprese ed accettate, impegnandosi a rispettarle.**

Dichiara sotto la

propria responsabilità di godere di buona salute e di non avere impedimenti all'attività sportiva di tipo non agonistico, o di essere sofferente per le seguenti allergie e/o patologie:

e in tal senso dichiara, sotto la propria responsabilità, che tali allergie e/o patologie non hanno mai in passato dato atto a manifestazioni tali da mettere in pericolo la salute o l'incolumità dello stesso.

**IL SOTTOSCRITTO DICHIARA DI AVERE LETTO, COMPRESO, ACCETTATO I SUDDETTI REGOLAMENTI E PRESCRIZIONI, E LIBERA DA OGNI RESPONSABILITÀ CIVILE O PENALE IL PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE SPORTIVA 5° DELTA, L'ASSOCIAZIONE IN GENERE E LA PROPRIETÀ DEL TERRENO, PER OGNI EVENTUALE INFORTUNIO O INCIDENTE DOVESSE ACCADERE PER LE CAUSE SOPRAMENZIONATE NELLA PRATICA DEL SOFTAIR ESSENDO BEN CONSCIO DEI PERICOLI CHE TALE ATTIVITA' PRESENTA.**

Spilamberto, \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

**Autorizzo la A.D.S. 5°DELTA al trattamento dei miei dati personali come da D.Lgs 196/2003 "sulla privacy".  
Autorizzo inoltre la A.D.S. 5° DELTA all'utilizzo, alla pubblicazione o all'inserimento in pagine web (siti, facebook, ecc.) di foto che mi ritraggono durante l'attività.**