# REGOLAMENTO INTERNO UFFICIALE

### A.S.D. "LOST WOODLAND"

## PREMESSA E VALIDITÀ DEL REGOLAMENTO

Il presente regolamento integra le norme dello Statuto societario registrato e i regolamenti del comitato CSEN di Varese a cui l'Associazione è affiliata. Ogni **SOCIO**, all'atto dell'iscrizione, dichiara di accettare queste norme incondizionatamente. Per quanto non espressamente previsto, si fa riferimento all'art. 36 e seguenti del Codice Civile e alle normative vigenti in materia di associazionismo.

Il Consiglio Direttivo può modificare il regolamento all'unanimità ogniqualvolta lo ritenga opportuno o su mozione motivata dell'Assemblea. Le regole qui stabilite sono vincolanti per tutti, inclusi i membri del Consiglio Direttivo e il Presidente. Qualsiasi consigliere che contravvenga ai doveri d'ufficio o alle regole associative deve autosegnalarsi o può essere segnalato da qualunque socio, rischiando l'immediata perdita della carica oltre alle normali sanzioni disciplinari. Ci si aspetta che ogni membro della squadra si impegni a rispettare il seguente regolamento, affidandosi al buonsenso qualora si vada incontro a situazioni non direttamente trattate.

## SEZIONE 1: ONESTÀ, SPORTIVITÀ E REGOLE DI COMPORTAMENTO IN GIOCO

Il Softair si fonda interamente sull'onestà, sulla correttezza e sul rispetto reciproco: senza questi valori il gioco perde credibilità e divertimento. Bisogna avere piena fiducia nell'avversario.

### Regolamento del Colpito (Autodichiarazione)

- **Validità dell'impatto**: Un giocatore è eliminato quando viene colpito da un pallino in qualsiasi parte del corpo, del vestiario, della buffetteria, della replica (ASG) o degli accessori. Si specifica che non vi è alcuna necessità da parte di chi spara di esporre una percentuale minima di sagoma durante il fuoco per rendere valido il colpo.
- **Fuoco amico**: Di norma, chi viene colpito da fuoco amico esce dalla partita. Tuttavia, se le posizioni all'interno della squadra risultavano ben definite e comunicate, il movimento era coerente con esse oppure se lo sparante ritiene di aver commesso un grossolano errore di riconoscimento, lo sparante stesso può decidere di uscire al posto del colpito della sua stessa squadra. Tale decisione deve essere comunicata immediatamente e chiaramente al compagno colpito, in modo da non creare confusione per chi sta attivamente giocando.
- **Rimbalzi**: I colpi di rimbalzo su ostacoli non sono considerati validi. Rimane al buonsenso di chi si vede investire da un alto quantitativo di colpi di rimbalzo valutare se non sia meglio dichiararsi ugualmente colpito.
- **Gestione del dubbio**: In caso di dubbio (es. raffiche pesanti o movimenti concitati in cui non si è certi dell'impatto) il giocatore deve comunque dichiararsi colpito per senso di onestà, evitando interruzioni e discussioni inutili.

### Procedura di Eliminazione sul Campo

- **Segnalazione vocale e visiva**: Il giocatore colpito deve gridare immediatamente ad alta voce "COLPITO" o "PRESO". Deve alzare le braccia o la replica sopra il capo e indossare subito un gilet

ad alta visibilità catarifrangente di colore arancione per rendere palese la propria condizione ed evitare di subire ulteriori raffiche involontarie. La pettorina deve essere chiaramente visibile a 360°, segnalando l'eliminazione sia sul fronte che sul retro; non sarà più tollerata la giustificazione del semplice transito verso la zona morti.

- **Movimento verso la Safe Zone**: L'eliminato deve raggiungere rapidamente il punto di raccolta dei colpiti ("punto morti") seguendo percorsi che non intralcino o compromettano le azioni dei giocatori ancora attivi. Vengono designate e pre-determinate specifiche Safe Zone in vari punti del campo di gioco. I soci con grado di merito pari a "3 Baffi" o superiore sono autorizzati a restare all'interno della zona di gioco attiva con funzioni di supporto all'arbitraggio e monitoraggio della correttezza.
- **Comportamento al Punto Morti**: All'interno della zona colpiti è severamente vietato sparare, puntare le armi o urlare per non disturbare la sessione di gioco in corso. E' possibile parlare a bassa voce. Vige l'obbligo di continuare ad indossare le protezioni fino al termine della partita che verrà comunicata esclusivamente dai responsabili.
- **Divieto di comunicazione**: Al giocatore eliminato è fatto assoluto divieto di fornire informazioni tattiche ai propri compagni di squadra fino al termine della partita, è unicamente possibile comunicare l'avvenuta eliminazione dal gioco sia verbalmente che tramite radio.

### Doveri dei Tiratori e Risoluzione delle Controversie

- **Cessazione del fuoco**: È obbligo tassativo di chi spara interrompere immediatamente il fuoco non appena il bersaglio si dichiara o manifesta lo stato di eliminato. È vietato infierire sui giocatori già eliminati.
- **Arbitrato della dichiarazione**: L'eliminazione viene stabilita esclusivamente da chi riceve il colpo e mai da chi spara.
- **Divieto di polemica**: È severamente vietato polemizzare o discutere sul campo durante la partita in merito a presunte mancate dichiarazioni. Eventuali infrazioni o comportamenti da "highlander" vanno segnalati solo a partita conclusa al proprio Caposquadra (o Vice-caposquadra) oppure direttamente a un membro del Direttivo. Il Direttivo tiene un apposito registro dei giocatori non corretti per l'applicazione di sanzioni mirate.
- **Chiamata dell'eliminazione**: E' fatta distinzione onde evitare confusione nell'uso dei vocaboli. "TANGO DOWN" sarà da utilizzare da parte di chi effettua l'eliminazione per comunicare ai compagni di aver eliminato il bersaglio. Il termine "COLPITO" o "PRESO" sarà invece esclusivamente riservato a chi si dichiara eliminato.

# SEZIONE 2: SICUREZZA, PROTEZIONI VISIVE E GESTIONE ASG

### Obblighi sulle Protezioni del Viso

- **Maschera Integrale**: I giocatori hanno l'obbligo tassativo di indossare protezioni idonee per gli occhi e per l'intero viso durante tutte le fasi di gioco. Le protezioni prescelte devono prevenire impatti diretti o di rimbalzo, sia frontali che laterali, anche a brevissima distanza. Si rammenta che qualora un operatore decida autonomamente di non impiegare le dovute protezioni integrali, non saranno ammesse lamentele o rivalse in caso di colpi ricevuti al volto.

- **Protezioni individuali**: Ogni giocatore è libero di scegliere qualsiasi ulteriore protezione che ritenga necessaria. Non saranno ammesse lamentele o rivalse in caso di colpi ricevuti su parti del corpo non adeguatamente protette.
- **Responsabilità individuale**: La responsabilità per l'inidoneità o il malfunzionamento dei dispositivi di protezione individuali è ad esclusivo carico del giocatore. L'associazione risponde e testa unicamente le attrezzature fornite direttamente da essa.
- **Parametri di Test**: Ogni socio può richiedere il test della propria maschera: per essere idonea deve resistere all'impatto di un pallino sparato a 50 cm da una ASG con potenza prossima a 1 Joule.
- **Vincoli Assicurativi**: La copertura assicurativa CSEN copre gli infortuni al viso esclusivamente se si indossa una maschera facciale integrale. Si specifica che i singoli occhiali protettivi (senza protezione sulla bocca) sono consentiti ma caldamente sconsigliati, e indicati solo per operatori esperti. L'associazione declina ogni responsabilità per danni derivanti dall'uso dei soli occhiali o dall'uso errato delle protezioni. I soci minorenni hanno l'obbligo tassativo e inderogabile di indossare protezioni idonee alla totale copertura dei denti.
- **Perdita della maschera in gioco**: Se a un giocatore cade la maschera protettiva durante il match, è vietato sparargli. Chiunque si accorga della situazione deve interrompere il fuoco, informare tempestivamente l'avversario e permettergli di rimettersi in sicurezza. È vietato bersagliare volontariamente chi sia sprovvisto di protezioni; l'evento va segnalato urlando per sospendere immediatamente la partita. Per ragioni di buonsenso il giocatore che non ha permesso agli avversari di eliminarlo in tale situazione è tenuto a dichiararsi eliminato non appena re-indossate le protezioni.

## Distanze di Ingaggio e Sicurezza sul Campo

- **Ingaggi ravvicinati e Effetto Sorpresa**: È vietato spararsi volontariamente da distanza critica tale da arrecare danni fisici. L'avversario può essere eliminato con un tocco (arma bianca). L'avversario che viene fisicamente toccato ha l'obbligo di accettare l'eliminazione dichiarandosi a bassa voce per non comprometterne la tattica SENZA POTER ALTRESI' COMUNICARE ATTRAVERSO LA RADIO.
- **Gestione delle Medie e Brevi Distanze**: In tutti gli altri casi di contatto e ingaggio inferiore alla decina di metri, l'eliminazione deve avvenire tramite l'utilizzo della replica. Per prevenire e azzerare situazioni dubbie o contestazioni, viene decretato l'obbligo tassativo di utilizzare la modalità di fuoco in **Colpo Singolo** (semi-automatico) o, in alternativa, una **raffica breve**, che deve essere possibilmente e tassativamente non indirizzata al volto del bersaglio.
- **Aree sensibili**: È severamente sconsigliato mirare o colpire volontariamente al volto o alle parti intime, si consiglia caldamente quando possibile prediligere altri bersagli.
- **Comportamento tra le partite**: Tra una partita e la successiva ci aspettiamo che ogni giocatore per prima cosa si occupi di ripristinare il proprio assetto di gioco preparandosi nel più breve tempo possibile a ricevere istruzioni per la partita successiva. Eventuali correzioni alle repliche devono avvenire in sicurezza ed a distanza tale da non interferire con le preparazioni
- **Tutela della fauna e dell'ambiente**: È categoricamente vietato puntare le armi o bersagliare animali sul terreno di gioco. Tale condotta costituisce reato penale, oltre che una grave infrazione disciplinare.

## Trasporto e Utilizzo delle Repliche (ASG)

- **Limiti di potenza**: Sono ammesse esclusivamente ASG che utilizzano pallini da 6 mm con potenza rigorosamente inferiore a 1,00 Joule.

- **Divieto di esposizione pubblica**: È vietato usare, brandeggiare o mostrare le ASG in pubblico al di fuori delle aree di gioco delimitate, comprese le zone di permanenza logistica.
- **Modalità di trasporto**: Durante il trasporto, le ASG devono essere custodite scariche negli appositi foderi o contenitori, preferibilmente all'interno del bagagliaio dell'autoveicolo.
- **Sicurezza attiva**: Fuori dalle fasi di gioco attive è obbligatorio inserire la sicura meccanica e non puntare mai le ASG contro persone. Si deve evitare il fuoco contro superfici dure che possano causare rimbalzi pericolosi dei pallini.

### Armi Vietate, Sostanze e Inclusioni di Terzi

- **Divieto armi reali**: È vietato portare al seguito armi da fuoco reali, armi bianche da punta o da taglio (coltelli) o materiale esplodente. L'unica eccezione ammessa è il possesso di un comune coltellino multiuso tascabile.
- **Intrusione di "Civili"**: Se durante il game si rileva la presenza di estranei o passanti (non partecipanti) sul terreno di gioco, l'attività deve essere immediatamente congelata. La segnalazione di stop deve essere propagata in modo tempestivo e simultaneo sia tramite comunicazione verbale diretta ("CIVILI IN CAMPO!") sia attraverso i canali radio di squadra.
- **Rispetto delle proprietà**: È vietato calpestare o attraversare campi coltivati o prati privati segnalati.
- **ASG vietate**: è fatto divieto ai giocatori di utilizzare ASG con alimentazione HPA e simili, o in ogni caso che permettano una modifica della potenza di uscita eccessivamente agevole.

## SEZIONE 3: ORGANIZZAZIONE DEI GIOCHI, PRESENZE E PUNTUALITÀ

### Calendario e Convocazioni

- **Frequenza di gioco e Quorum Minimo**: L'attività si svolge stabilmente tutte le domeniche mattina programmate, fatte salve condizioni meteo particolarmente avverse, non raggiungimento del numero minimo di partecipanti o esplicita delibera contraria del Direttivo. Eventuali sessioni infrasettimanali devono ricevere il benestare del Direttivo. Viene stabilito un quorum minimo di presenza pari ad almeno 12 giocatori confermati affinché la giornata venga considerata operativa e si svolga in qualsiasi condizione meteo.
- **Presenza Responsabile**: Ogni giornata di gioco richiede la presenza obbligatoria di almeno due soci maggiorenni. Questo ruolo di garanzia deve essere ricoperto da un membro effettivo del Consiglio Direttivo o, in subordine, da un socio senior insignito del distintivo di grado pari a "3 Baffi" o superiore.
- **Comunicazione obbligatoria**: Il socio ha l'obbligo di comunicare la propria presenza o assenza al Direttivo entro e non oltre le ore 18.00 della giornata di venerdì antecedente la domenica di gioco tramite i canali ufficiali (gruppi WhatsApp).
- **Uso del campo**: È vietato giocare nel campo dell'ASD o utilizzare i loghi/patch dell'associazione al di fuori dei game ufficialmente autorizzati dal Direttivo. Qualora si intenda organizzare o partecipare ad eventi o attività extra, è obbligatorio richiedere formale permesso al Consiglio; tali attività dovranno essere pianificate al di fuori delle domeniche di gioco canoniche e non dovranno mai andare a sovrapporsi o interferire con gli allenamenti ufficiali della squadra.

- **Limitazione posti**: Qualora i posti disponibili per tornei o partite inter-club siano inferiori alle richieste dei soci, il Consiglio Direttivo selezionerà i partecipanti in base a criteri insindacabili: presenze accumulate, prestazioni tecniche/fisiche, esperienza e specifiche necessità tattiche del game.
- **Obbligo di partecipazione**: Nelle domeniche di gioco designate i soci che hanno intenzione di giocare a Softair hanno l'obbligo di partecipare esclusivamente agli eventi organizzati dalla LOST COMPANY. Nelle giornate in cui non è organizzato alcun gioco sono liberi di partecipare a qualsiasi gioco organizzato da altri enti, nei limiti della copertura assicurativa; sarebbe in ogni caso gradita la comunicazione al direttivo. In ogni caso rimane l'obbligo per il socio che si rechi a giocare presso terzi di mantenere un comportamento responsabile e rispettoso; l'appartenenza al club non svanisce appena varcati i confini del campo!

## Orari Domenicali e Vincoli di Permanenza

- **Puntualità del mattino**: Tutti i soci iscritti alla giocata domenicale devono presentarsi sul campo in tempo utile per essere completamente vestiti, equipaggiati e aver superato l'eventuale test del cronografo entro le ore 08:45. L'apertura ufficiale del campo da gioco è fissata per le ore 08:15. Chi dovesse arrivare prima dell'orario di apertura ha l'obbligo di non sostare lungo la strada causando intralcio al traffico.
- **Briefing obbligatorio**: Alle ore 08:45 ha inizio il briefing tecnico e di sicurezza obbligatorio. Chi non si farà trovare pronto ed equipaggiato a tale orario sarà escluso dalla prima fase di gioco domenicale.
- **Inizio dei Giochi**: La partenza ufficiale del primo game della mattina avverrà tassativamente entro e non oltre le ore 09:00.
- **Fidelizzazione e Permanenza Minima**: Per rispettare l'equilibrio numerico dei team ed evitare di complicare il gioco altrui, il socio che conferma la presenza è vincolato a rimanere sul campo attivo almeno fino alle ore 12:00. Abbandoni precoci sono vietati, tranne in casi di emergenza comunicati preventivamente ai responsabili; anche in caso di urgenza, il socio ha il dovere di avvisare i responsabili di campo con congruo anticipo e in tempo utile.

## Requisiti Minimi di Presenza e Giornate Ecologiche

- **Soglia di gioco annuale**: Per conservare lo status di socio a pieno titolo, l'iscritto deve partecipare ad almeno 10 giocate domenicali nel corso dell'anno. Il mancato raggiungimento di questa soglia (salvo motivate ragioni mediche) comporta la perdita del diritto di precedenza per il rinnovo del tesseramento l'anno successivo.
- **Giornate di Manutenzione del Campo**: Il Direttivo istituisce ogni anno 4 giornate ecologiche obbligatorie per la manutenzione e la messa in sicurezza delle strutture comuni e del bosco. Ogni socio ha l'obbligo di prestare servizio in almeno 2 di queste giornate a propria scelta. E' obbligatorio partecipare alla giornata di lavori per tutta la sua durata. La mancata partecipazione costituisce negligenza operativa e inficerà il giudizio del Direttivo per i rinnovi annuali o l'attribuzione dei gradi di merito. Il Direttivo si impegna ad organizzare e comunicare tali date con sufficiente preavviso da permettere ai soci di organizzare eventuali altre attività personali.

# SEZIONE 4: ITER DI AMMISSIONE, TESSERAMENTO E QUOTE SOCIALI

## Requisiti di Ingresso e Tutela dei Minori

L'Associazione è apolitica, non discriminatoria e aperta a chiunque desideri interfacciarsi con la disciplina del Softair.

- **Documentazione**: La domanda d'iscrizione richiede la compilazione dell'apposito modulo dati, la firma della liberatoria sulla privacy e la consegna obbligatoria del Certificato Medico per Attività Agonistiche Non Competitive.
- **Minorenni**: L'iscrizione dei minori richiede la firma di un genitore o tutore legale. I minori di anni 16, limitatamente al loro primo game, devono essere tassativamente accompagnati sul campo da un genitore.

## Periodo di Prova per Neofiti

- **Durata**: Il periodo di prova per gli esterni è fissato in un massimo di 4 domeniche di gioco, terminate le quali è possibile fare richiesta per l'iscrizione formale al club.
- **Noleggio Attrezzatura**: L'ASD mette a disposizione dei neofiti l'attrezzatura base (ASG, pallini contati per la giornata, batteria e protezioni idonee) a una tariffa di noleggio deliberata dal Presidente.

## Iter di Ammissione Definitiva (Valutazione Semestrale)

Al fine di garantire che i nuovi ingressi sposino i valori morali del club, l'ammissione definitiva segue un protocollo rigido:

1. **Fase 1 (Ammissione Tecnica)**: Superate le 4 giocate di prova il candidato viene tesserato con la qualifica temporanea di "Socio in Fase di Inserimento".
2. **Fase 2 (Periodo di Osservazione)**: Il nuovo tesserato affronta un periodo di prova e consolidamento sul campo della durata minima di 6 mesi.
3. **Valutazione del Direttivo**: Con cadenza semestrale, il Consiglio Direttivo esamina la condotta dei candidati aventi i 6 mesi di anzianità attiva. Oggetto d'esame saranno l'onestà sul campo, l’effettiva presenza, l'integrazione con il gruppo e la disponibilità nei lavori del club.

Il consiglio esprime un voto che può determinare tre esiti:

- **Approvazione e Conferma**: Il candidato diventa socio effettivo a pieno titolo.
- **Proroga dell'Osservazione**: In caso di dubbi o scarsa presenza, il periodo di prova viene esteso fino alla sessione semestrale successiva.
- **Mancata Conferma (Respinta)**: In presenza di comportamenti scorretti, violazioni del regolamento o atteggiamenti distruttivi, il Direttivo delibera l'immediata decadenza dello status di socio senza alcun rimborso della quota versata.

## Quote Sociali e Scadenze

- **Termini di Versamento**: La quota sociale viene fissata annualmente dal Direttivo e deve essere corrisposta per via ordinaria nel periodo compreso tra il 1° Settembre e il 30 Ottobre di ogni anno solare.

- **Validità della Tessera**: L'iscrizione e la relativa copertura assicurativa hanno validità annuale a partire dalla data di ratifica del tesseramento fino al termine del periodo associativo stabilito. Non sono previsti sconti o frazionamenti della quota per iscrizioni tardive avvenute nei mesi successivi.
- **Mancato pagamento**: Il mancato rinnovo della quota nei termini comporta l'immediata sospensione del socio da qualsiasi attività dell'associazione fino alla regolarizzazione della propria posizione finanziaria.
- **Ritiro ed Esclusione**: In caso di dimissioni volontarie o espulsione disciplinare dal club, il socio è tenuto a riconsegnare immediatamente la tessera associativa e la patch ufficiale. La quota d'iscrizione non verrà restituita in nessun caso.

### Giocatori NON AFFILIATI

E’ possibile partecipare alle partite della Lost Company come ospiti, seguendo l’iter di volta in volta deciso dagli organizzatori dei giochi.

## SEZIONE 5: DIVIETI ASSOLUTI, EQUIPAGGIAMENTO E RIPRESE

### Sostanze Vietate e Condotta Morale

- **Doping e Stupefacenti**: È severamente vietato l'uso o la detenzione di sostanze stupefacenti o dopanti in qualsiasi contesto associativo, pena l'espulsione immediata e la denuncia alle autorità competenti.
- **Alcolici**: È fatto assoluto divieto di assumere bevande alcoliche prima e durante le sessioni di gioco domenicali o infrasettimanali.
- **Tabacco**: L'uso di sigarette è vietato durante le partite per prevenire il rischio di incendi boschivi. I fumatori hanno l'obbligo di custodire e portare via i propri mozziconi, evitando l'abbandono di rifiuti sul campo. Nel caso di NOLEGGI gli istruttori devono avere con loro i posacenere per mettere in sicurezza i mozziconi.
- **Rispetto verbale**: Non sono tollerati insulti, parolacce o espressioni ineducate. È severamente vietato bestemmiare o rivolgere offese di carattere razziale, religioso o sessuale.
- **Violenza fisica**: Qualsiasi accenno di rissa, baruffa o violenza fisica determina l'espulsione immediata dall'associazione, l'interdizione dai campi e la segnalazione del soggetto alla federazione nazionale di riferimento.
- **Gestione Spazzatura**: Al termine di eventi di squadra la spazzatura deve essere insacchettata ed i sacchi poi divisi tra i partecipanti per uno smaltimento più semplice.

### Equipaggiamento e Uniformi Obbligatorie

Per partecipare a tornei, eventi ufficiali o amichevoli, ogni socio deve dotarsi autonomamente dell'equipaggiamento base richiesto:

- Mimetica ufficiale dell'associazione in colorazione WOODLAND, da indossarsi ogni qualvolta venga comunicato dal Direttivo.
- Almeno una ASG elettrica affidabile con un'autonomia minima di munizioni e caricatori tali da coprire il fabbisogno della giornata di gioco.

- Gilet tattico idoneo al trasporto del materiale.
- Maschera o occhiali di protezione omologati.
- Apparato radio LPD provvisto di auricolare.
- Calzature tecniche idonee (Anfibi).
- Fischietto di segnalazione, pettorina catarifrangente arancione alta visibilità con copertura a 360° (visibile sia sul fronte che sul retro) e kit di primo soccorso per auto-medicazione. La scelta della buffetteria extra è libera.

### Regole sulla Mimetica e sulle Patch

- **Pattern Ufficiale**: L'uniforme dell'associazione è la Woodland Polacca, o in alternativa la Woodland Americana. Il suo uso è obbligatorio nei tornei e nelle amichevoli.
- **Posizionamento Patch**: La patch ufficiale dell'ASD deve essere applicata in posizione visibile. È vietato esibire la patch del club in eventi o giocate non autorizzati dal Consiglio Direttivo.
- **Insegne Militari Vietate**: È severamente vietato applicare sull'uniforme gradi, stellette, mostrine o fregi che riconducano a reparti reali, attuali o storici, delle Forze Armate italiane o straniere (in ottemperanza al TULPS e al Codice Penale), fatte salve le eccezioni per i militari in servizio attivo aventi diritto. Si fa esplicita eccezione per i soli gradi di merito regolamentati internamente dall'associazione.
- **Insegne Politiche e Visibilità**: È vietato esporre simboli di partiti politici o movimenti ideologici, stemmi razzisti o contrari alla legge.

### Regolamento Riprese Foto e Video

- **Autorizzazioni**: Il Presidente detiene l'esclusivo potere decisionale in merito alla nomina degli operatori video autorizzati e alla pubblicazione dei contenuti multimediali sulle piattaforme social.
- **Sanzioni**: Chiunque effettui riprese sul campo senza esplicito permesso riceverà un'ammonizione o l'espulsione, a discrezione della presidenza.
- **Anzianità per riprese**: L'autorizzazione a utilizzare sistemi di ripresa video ed action-cam personali viene concessa solo ai soci che abbiano maturato almeno 3 anni di iscrizione continuativa al club, previa approvazione formale da parte del responsabile.

# SEZIONE 6: ORGANIZZAZIONE DELLA SQUADRA, GRADI DI MERITO E SANZIONI

### Catena di Comando in Gioco

- **Nomina dei Leader**: Durante le giocate, il gruppo o le singole fazioni sono coordinati da un Caposquadra (Leader), coadiuvato da un Vice-caposquadra da lui stesso nominato. Tutti i Capisquadra operativi sono nominati direttamente dal Presidente o da un suo delegato.
- **Disciplina Tattica**: Ciascun operatore deve attenersi tassativamente alle decisioni e agli ordini impartiti dal Leader nell'ambito della partita. È consentito esprimere opinioni e suggerimenti in modo costruttivo, ma è vietato rifiutarsi di eseguire un ordine o contestare apertamente le decisioni del Leader prima del termine del game. Il Direttivo può stabilire ulteriori linee gerarchiche interne per ovviare ad assenze improvvise dei vertici.

## Sistema di Riconoscimento al Merito e all'Anzianità Associativa

Al fine di premiare la perseveranza, lo spirito di sacrificio, l'integrazione attiva e l'attaccamento ai valori morali dell'ASD, viene istituito un sistema di riconoscimento formale tramite l'assegnazione di gradi distintivi. Tali gradi non conferiscono poteri decisionali o gerarchie di comando nelle frazioni di gioco domenicali (ruoli che restano puramente tattici), ma sanciscono un'autorità morale riconosciuta all'interno del club.

| **Grado Distintivo** | **Requisito di Anzianità** | **Ruolo e Condotta Richiesta** | **Competenze richieste** |
|---|---|---|---|
| **Nessun Baffo** | Neofita | Ascolto e disponibilità | Conoscenza del regolamento<br>Corso fanteria base |
| **1 Baffo** | 1 Anno di iscrizione continua | Rispetto completo, costante e dimostrato del presente regolamento. | Corso utilizzo radio<br>Corso lettura cartina/orientamento<br>Corso difesa passiva/sicurezza |
| **2 Baffi** | 3 Anni di iscrizione continua | Continuità, integrazione attiva e condotta esemplare. Comporta precise responsabilità di vigilanza e supporto sul campo. | Corso navigazione<br>Corso decisioni tattiche<br>Corso tiro tattico di squadra<br>Corso movimento fanteria |
| **3 Baffi** | 5 Anni di iscrizione continua | Attaccamento visibile e duraturo all'ASD. Rappresenta l'esempio trainante per il club e il garante dei valori associativi. | Corso decisioni strategiche<br>Corso movimento notturno<br>Corso CQB<br>Corso sniper/spotter |
| **3 Baffi + Corona** | Ruolo Istituzionale | Riservato di diritto ai membri del Consiglio Direttivo in carica e a chi ricopre incarichi di massima importanza gestionale o operativa. | Nessuna particolare competenza di gioco richiesta |

Eventuali deroghe alle limitazioni ed ai compiti possono previsti per ciascun livello sono sempre possibili in base alle necessità del momento ed alle direttive dei soci anziani.

**Oneri dei Gradi Superiori (Dal 2° Baffo in su)**

I soci insigniti di tali gradi sono chiamati a essere i primi custodi dell'associazione e devono impegnarsi a:

- **Costituire un esempio**: Essere un punto di riferimento per onestà, sportività e disponibilità, supportando attivamente l'inserimento dei nuovi iscritti.
- **Garantire la Sicurezza**: Vigilare sul campo affinché le norme di sicurezza (maschere calzate, gestione ASG in zona neutra, test crono e distanze) siano rispettate da chiunque, intervenendo tempestivamente in caso di condotte a rischio.
- **Tutelare il Gioco Pulito**: Monitorare il corretto andamento dei game e il rispetto del regolamento, disinnescando sul nascere discussioni o episodi di mancata dichiarazione.
- **Azione Correttiva**: Fornire consigli fermi ma costruttivi ai soci meno esperti, arginando e segnalando al Direttivo atteggiamenti negativi o deleteri per l'armonia del gruppo.

**Avanzamento Anticipato per Meriti Straordinari**

Un membro del Consiglio Direttivo può proporre ufficialmente il passaggio anticipato al grado superiore per un socio, indipendentemente dagli anni di tessera maturati. La proposta deve basarsi su straordinari e oggettivi meriti di onestà sul campo, dedizione alla cura e manutenzione del campo o impegno eccezionale nella vita di club. L'assegnazione deve essere approvata a maggioranza semplice dai membri del Consiglio Direttivo.

## Regime Sanzionatorio Disciplinare

Il Consiglio Direttivo ha la facoltà di comminare sanzioni a qualsiasi associato il cui comportamento non risulti conforme alle regole associative, allo Statuto o al presente regolamento.

Le sanzioni applicabili sono:

1. **Ammonizione Verbale**.
2. **Sospensione**: Comporta l'esclusione temporanea dalle attività del club. Può essere comminata direttamente o scattare automaticamente al cumulo di 3 ammonizioni verbali. Può essere disposta a tempo indeterminato qualora il Direttivo necessiti di svolgere indagini o consultazioni interne in merito a un evento grave.
3. **Espulsione**: Comporta la radiazione definitiva e immediata dall'associazione. Può essere deliberata in forma diretta e senza preavviso in presenza di infrazioni gravissime.

- **Squalifica sul campo**: L'accertata non sportività o la violazione delle regole di ingaggio comporta la squalifica immediata del giocatore per l'intera durata dell'allenamento o della manifestazione in corso. Comportamenti recidivi determinano l'espulsione immediata dall'ASD.
- **Rapporti con altri Club**: Il socio che si reca a giocare presso un altro Club o Associazione senza aver preventivamente comunicato l'evento e ottenuto la necessaria autorizzazione scritta dal Presidente o dal Consiglio Direttivo verrà **automaticamente ed immediatamente espulso** dall'A.S.D. "Lost Woodland".
- **Decadenza dei Gradi**: Qualora un socio insignito di un grado di merito incorra in sanzioni disciplinari, tenga condotte scorrette o non assolva ai doveri di vigilanza e supporto richiesti, il Direttivo delibererà la **revoca immediata** del riconoscimento.

## Convocazione delle Assemblee

- **Assemblea Ordinaria**: Viene convocata dal Presidente almeno una volta l'anno, nel periodo compreso tra i mesi di settembre e ottobre, per deliberare sugli ordini del giorno comuni.
- **Assemblea Straordinaria**: Viene convocata dal Presidente ogni qualvolta il Consiglio Direttivo ne ravvisi la necessità o formuli specifica richiesta.

Il presente Regolamento, composto da 20 articoli complessivi, è stato approvato all'unanimità dal Consiglio Direttivo ed entra in vigore immediatamente. La sottoscrizione del testo è obbligatoria per tutti i soci dell'associazione, pena l'esclusione immediata dal club.

**Sede Sociale:** Gallarate

**Il Consiglio Direttivo e il Presidente**