GIOCATE IN POLVERIERA – INFORMAZIONI GENERALI

1. UBICAZIONE CAMPO

Indirizzo: via Campaccio, Taino VA, in fondo alla salita
Grado decimale (WGS84) N 45.755936 E 8.604451
Gradi Minuti Secondi (WGS84) N 45° 45' 21.3696 E 8° 36' 16.0236
Coordinate UTM (WGS84) 32T 469237.347 5067006.960
Plus code Google QJ43+7V Taino VA



ATTENZIONE per chi arriva da Sud, percorrendo la provinciale *via Angera*: il navigatore può forzarvi ad entrare in *via Campaccio (Taino)* passando da sotto il ponte della ferrovia.
NO – pericolo! Fare il giro largo da *via Antonio Sist*, attraversando il passaggio a livello, poi svoltare a destra in *via Campaccio*.




ponte ferroviario
via Campaccio
via Angera


via Milano
via Antonio Sist
via Campaccio
Cascina Merla
Via Cascina Merla
via Angera
Polveriera di Taino
via Campaccio
via Angera
Via Pasturazza

2. INFORMAZIONI GENERALI

• Vietato accesso e partecipazione a minori di anni 16; dai 16 ai 18 anni non compiuti ne risponde il Presidente (legale rappresentante) dell'ASD/BAS. Compilare il relativo modulo MODULO_MIN e consegnarlo al momento dell'accettazione.
• Consentito l'accesso a giocatori non legati ad ASD/BAS ma in possesso di certificato medico (anche non agonistico) e certificato assicurativo personale, da produrre in fase di accettazione.
• Si gioca con ogni condizione meteo; quota NON rimborsabile.
• Ambiente: boschivo con strade, sentieri ed edifici – media difficoltà
• Impegno fisico: medio

• La Direzione lascia alle squadre ospiti la massima libertà nell'organizzare le proprie giocate: possono scegliere modalità, regolamenti, scenari e gestione dell'evento come preferiscono, purché vengano sempre rispettate le regole della Polveriera e le norme di sicurezza previste contenute in questo documento.

• In caso di mancato rispetto delle norme, verrà applicato un sistema disciplinare chiaro: alla prima violazione verrà assegnato un WARNING (cartellino giallo) personale e nominativo al responsabile del comportamento scorretto. Alla seconda infrazione commessa successivamente, verrà emesso un BAN (cartellino rosso) che comporterà l'esclusione della persona coinvolta dalle attività della Polveriera.

• La Direzione resta sempre disponibile per qualsiasi necessità. In caso di dubbi, problemi organizzativi o situazioni che possano creare rischi per le persone o danni alle strutture, è possibile rivolgersi ai referenti presenti sul posto. Se necessario, la Direzione potrà intervenire per garantire la sicurezza, il rispetto delle regole e il corretto utilizzo dell'area. L'obiettivo è semplice: lasciare libertà di gioco, ma assicurare che tutto si svolga in modo sicuro e nel rispetto del campo.

Contatti: Lorenzo "CLARK" 345 2988037 (Presidente ASD Raiden)
Alessandro "SMALL" 351 8155727

Canale radio emergenze: LPD 1 (433.075 MHz). È obbligatorio avere almeno un operatore che rimanga sintonizzato per tutta la durante delle attività sul canale LPD 1.

3. TIMELINE GIORNATE

07.30 Apertura cancello
08.15 Chiusura tassativa cancello
08.30 Inizio Test Joule a campione, controllo dotazione minima richiesta (vedere punto 5) e briefing sicurezza a ovest dell'edificio 59.

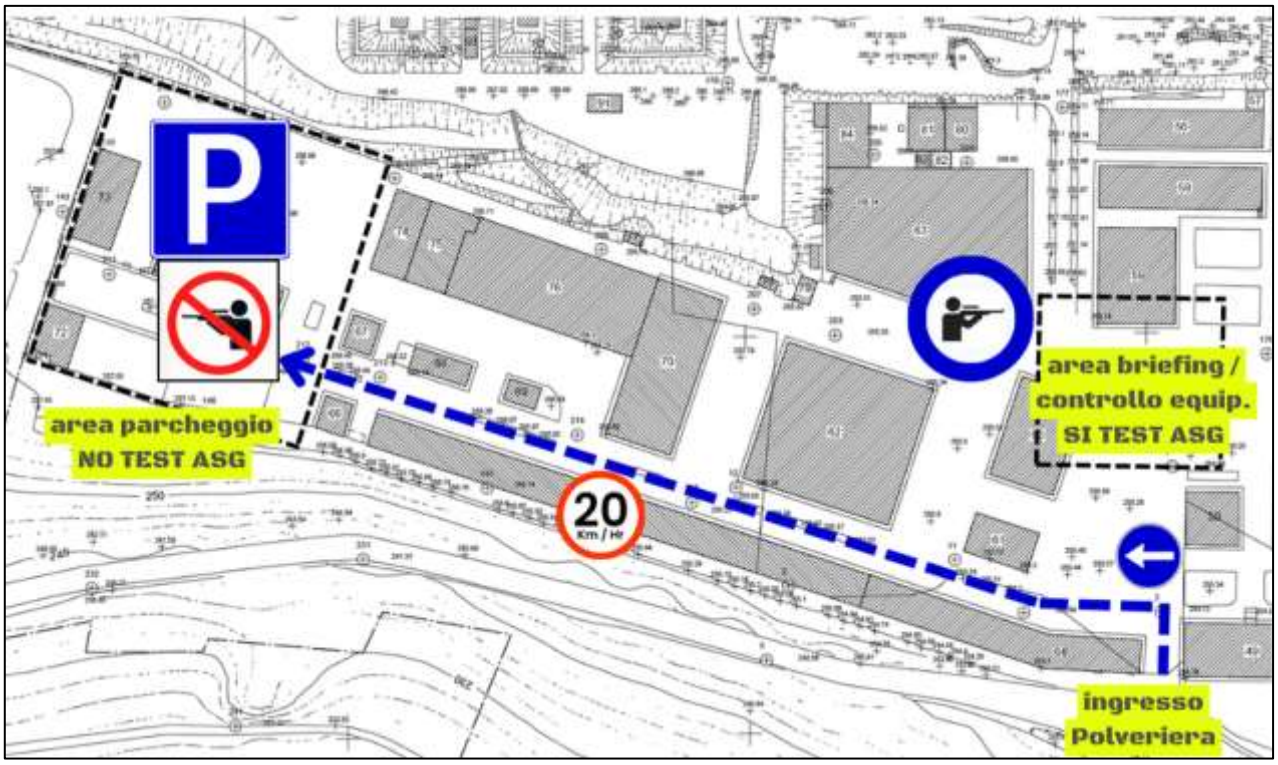
Grado decimale (WGS84) N 45.755750 E 8.605528
Gradi Minuti Secondi (WGS84) N 45° 45' 20.7 E 8° 36' 19.9
Coordinate UTM (WGS84) 32T 469321.005 5066985.881
Plus code Google QJ44+862 Taino

08.45 luce verde / inizio attività
12.30 luce rossa / fine attività tassativa
13.00 chiusura cancello

4. PARCHEGGIO INTERNO

Il parcheggio interno è gratuito ma non custodito. Si prega di fare car sharing e ridurre il numero di vetture. La velocità massima consentita all'interno dell'area è di 20 km/h. La Direzione non è responsabile per furti o danni ed eventi casuali (es. ramo caduto su vettura). Ogni veicolo dovrà essere posizionato secondo le indicazioni dello staff ed in modo da permettere il passaggio di altri veicoli. Eventuali incidenti fra veicoli saranno competenza dei rispettivi conducenti.

Ai fini di garantire i buoni rapporti con il vicinato,
È ASSOLUTAMENTE VIETATO PROVARE ASG,
SCHIAMAZZARE E FARE CASINO NEI PRESSI DEL PARCHEGGIO.



3. MODULO AVVERTENZE

Per ogni giornata di partecipazione, stampare, compilare e rendere firmato il modulo MOD_AVV da parte del Presidente (legale rappresentante) / responsabile presente in loco (in caso di assenza del Presidente, la persona deve anch'essa appartenere al Direttivo) di ogni squadra partecipante. In presenza di minori allegare fotocopia del proprio documento di identità e di quello dei minori (16-18aa non compiuti) a lui affidati.

La mancata consegna del MOD AVV comporta la non partecipazione alle attività in Polveriera.

L'assenza del Presidente dell'ASD/BAS congiuntamente a quella di tutti gli altri membri del relativo direttivo comporta la non partecipazione alle attività in Polveriera.
Niente Presidente o direttivo in loco, niente gioco!

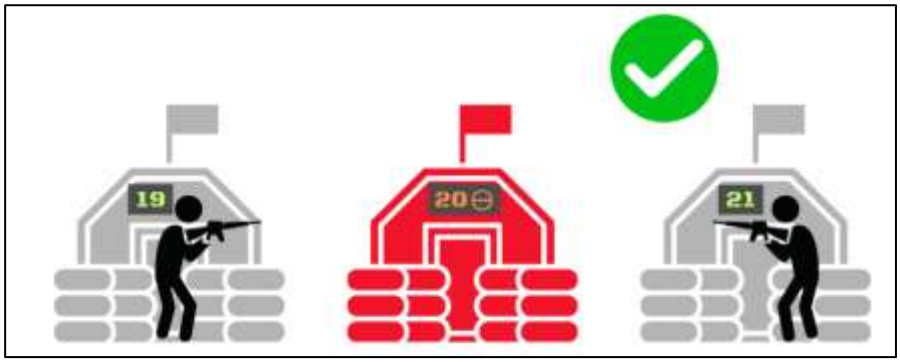
4. NORME DI SICUREZZA

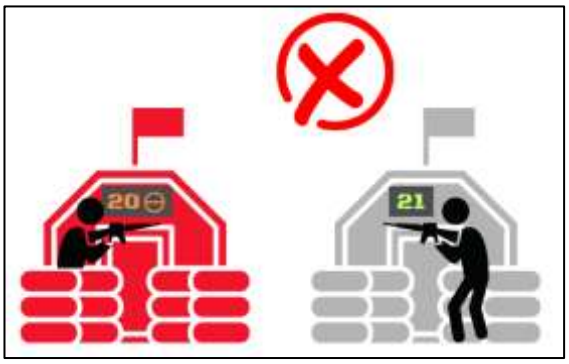
• Tutti gli edifici identificati con numeri arancioni e simbolo sbarrato (cerchio sbarrato ∅) NON sono utilizzabili: accesso e transito vietati; quelli identificati con numeri verdi sono accessibili. In caso di numero poco leggibile o dubbio, considerare il luogo non sicuro e quindi non accessibile. Fare riferimento alla mappa del campo per ulteriori dettagli.

• Qualsiasi edificio, viale, strada, sentiero sbarrato in modo evidente (anche non numerato) non è utilizzabile. È vietato l'accesso e il transito.

Considerare i luoghi proibiti come dei corsi d'acqua non affrontabili ma comunque attraversabili dal vostro fuoco (*esempio: vedo un avversario attraverso un tunnel / finestra / edificio bindellato dall'altra parte dello stesso, posso ingaggiare o essere ingaggiato*).

• È comunque possibile ingaggiare attraverso gli edifici o le zone vietate se le condizioni lo permettono (entrambi i giocatori sono in una zona consentita). Le immagini seguenti sono esplicative: in quelle di sinistra i due giocatori si stanno ingaggiando da due edifici agibili e i loro colpi attraversano un edificio non agibile; in quelle di destra un giocatore sta ingaggiando da dentro un edificio non agibile (comportamento vietato).









• TERRAPIENI: Il terrapieno si riconosce facilmente sul terreno perché si presenta come una collinetta artificiale di terra battuta che viene delimitata lungo tutto il suo perimetro inferiore da un muretto di cemento.

È VIETATO LO SCAVALCAMENTO DEI TERRAPIENI CHE CIRCONDANO I BUNKER E GLI EDIFICI.

TALE DISLIVELLO È DA CONSIDERARSI UN MURO VERTICALE INVALICABILE.

I terrapieni che circondano queste strutture comportano seri rischi per la sicurezza poiché possono nascondere al loro interno materiali pericolosi come tubi, tondini di ferro e pali capaci di procurare ferite o traumi profondi a chi ci cammina sopra, senza contare che in diversi punti presentano uno sbalzo verticale che copre un dislivello anche di quattro o cinque metri da terra determinando un elevato pericolo di caduta dall'alto, fermo restando che questo elenco di scenari avversi viene fornito solo a titolo di esempio e non è assolutamente esaustivo rispetto a tutte le possibili situazioni di rischio presenti sul sito

È INVECE POSSIBILE SFRUTTARE UN PUNTO DEL TERRENO ELEVATO A PROPRIO VANTAGGIO, SE E SOLO SE ATTORNO ALLO STESSO NON CI SONO EDIFICI.

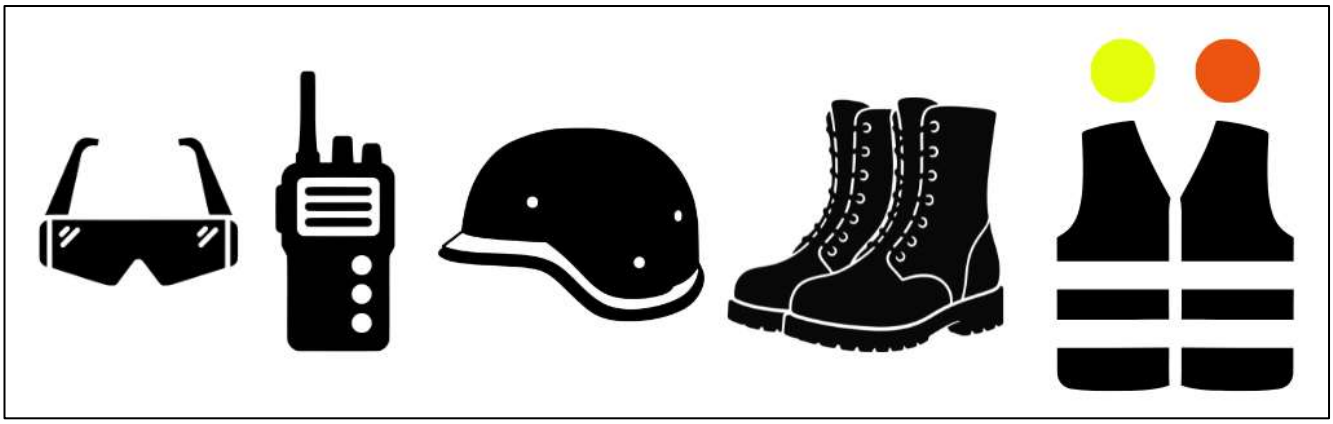


5. DOTAZIONE PERSONALE MINIMA OBBLIGATORIA DI OGNI GIOCATORE

Tutti i giocatori dovranno essere provvisti del seguente materiale:

- Occhiali protettivi
- Radio personale LPD / PMR
- Elmetto
- Scarponi (no scarpe da ginnastica)
- Pettorina ad alta visibilità gialla / arancione fluo. NO drappi rossi o altro.

In fase di briefing verranno controllati tutti i giocatori in tal senso. La mancanza di uno o più di tali requisiti comporta la NON partecipazione alle attività.

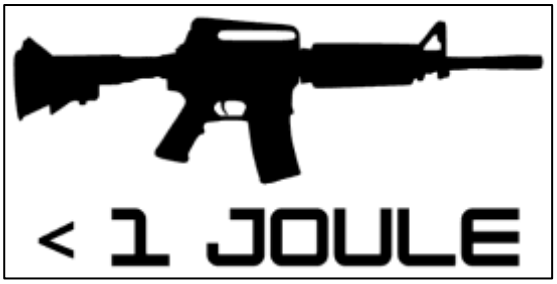


6. MATERIALE DI GIOCO CONCESSO

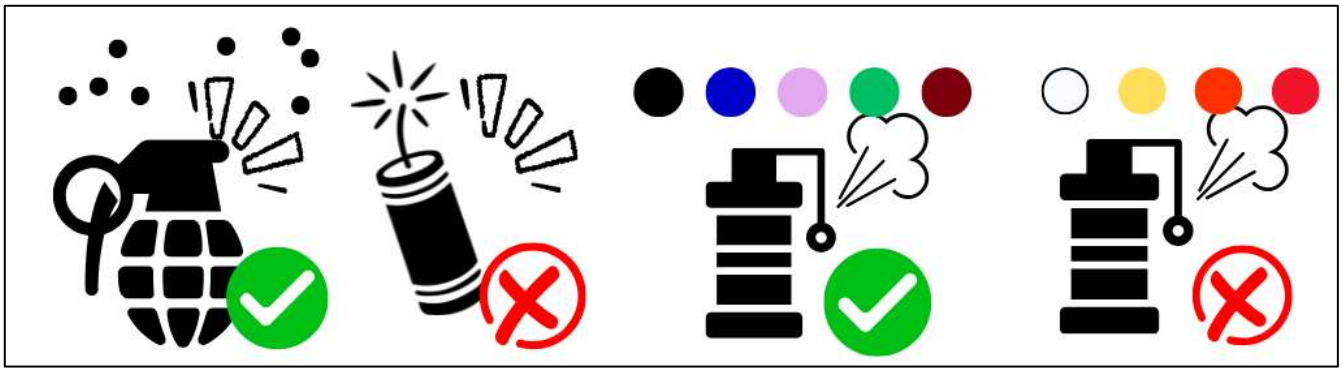
È possibile per giocatori utilizzare in campo il seguente materiale:

- repliche da softair ASG esclusivamente con potenza inferiore al Joule
- bombe a mano / granate pirotecniche da softair (no autoprodotte / no petardi)
- proiettili semoventi TAGinn da 36 mm per lanciagranate; il loro tiro NON deve essere però orizzontale ma a palombella (a parabola, lanciatore puntato in alto).
- fumogeni esclusivamente di colore scuro (nero/viola/verde/blu/marrone); sono vietati fumogeni di colore chiaro (esempio non esaustivo: bianco/rosso/giallo etc.).

Il singolo operatore si assume la piena responsabilità civile e penale per ogni eventuale danno a persone o cose derivante da un utilizzo improprio o negligente dei suddetti.







7. VARIE ED EVENTUALI

- È possibile per i giocatori incontrare uno o più veicoli che trasportano persone (anche armate) e materiale; tali veicoli, con le quattro frecce accese e il personale a bordo indossante pettorine ad alta visibilità, NON sono giocanti ma stanno muovendo pedine / materiale ai fini della giocata. NON ingaggiare.



- È vietato accendere fuochi e generare fiamme libere di qualsiasi tipo. L'uso di fornelli da campo è autorizzato solamente all'interno degli edifici.
- È vietato l'abbandono di rifiuti.
- È vietato l'uso di ogni e qualsiasi simbolo politico, religioso o militare. Questo include ogni tipo di bandiera e patch che non siano quelle identificative personali e della squadra di appartenenza.
- Per una questione di sicurezza vi invitiamo a navigare e girare per il campo sempre almeno in 2 persone.

8. UTILIZZO DRONI

L'utilizzo è subordinato ad approvazione da parte della Direzione.

Il pilota deve possedere i requisiti previsti dalle normative vigenti e dall'ENAC. Prima di far volare un drone, si ricorda che l'operatore UAS ha l'obbligo di:

- far pilotare il drone a un pilota in possesso di adeguate competenze;
- effettuare, con esito positivo, la registrazione sul portale d-flight e acquisire il proprio codice identificativo europeo, in formato QR code, da apporre su ciascuno degli UAS (drone) con cui si opera;
- aver stipulato un'adeguata assicurazione da parte dell'operatore UAS;
- verificare quanto previsto per lo svolgimento delle operazioni in categoria aperta – open category oppure in categoria specifica – specific category;
- verificare la compatibilità dello spazio aereo in cui intende operare con la tipologia di operazioni prescelta.

Il pilota accetta senza riserva tutte le modalità di utilizzo dei droni previste dall'eventuale book della giocata. Tutti i droni NON SONO ingaggiabili ed eventuali danni riportati dagli stessi in caso di caduta sul terreno e su persone o cose non saranno addebitabili, sia economicamente che penalmente, alla direzione evento. In caso di conduzione del drone considerata pericolosa e/o non adeguata all'evento, lo stesso sarà immediatamente fermato, escluso e tolto dal terreno di gioco.

Tutti i droni dovranno volare ad una quota minima di 10 mt dal suolo e massima prevista dall'ENAC nella zona.

È vietato lo sgancio di qualsiasi oggetto dai droni (drop bomb). Non sono ammessi inoltre droni autoprodotti.

La direzione si riserva, in ogni momento e per qualsiasi giustificato motivo, di escludere qualsiasi drone dall'evento.

Il pilota è responsabile esclusivo per quanto riguarda la registrazione, divulgazione e conservazione di eventuali filmati e/o foto.

