



COBAS

Comando Base Strategica



REGOLAMENTO GENERALE



1. **POSSONO ISCRIVERSI AL CLAN SOLO GIOCATORI CHE ABBIANO RAGGIUNTO I 18 ANNI DI ETÀ'.**
2. TUTTI, nell'ambito delle attività del clan, SONO TENUTI A MANTENERE IN QUALSIASI CASO UN COMPORTAMENTO RISPETTOSO E CORRETTO NEI CONFRONTI DI CHIUNQUE.
eventuali motivi di tensione nei confronti di altri player in qualsiasi contesto non giustificano mai comportamenti e reazioni irrispettose.
Il nostro clan si è sempre contraddistinto per i buoni e corretti rapporti con tutti in tutte le occasioni se si verificano problemi con altri player, per esempio in un server di gioco, si esige che si mantenga comunque un comportamento rispettoso, se non ci si capisce sul posto si va via! e la questione va risolta tra i responsabili del clan.
La madre dei cretini è sempre incinta, arrabbiarsi e offendere non serve certo a farli ragionare, casomai aiuta a passare /dalla parte del torto.
3. L'uso di **cheat verrà pesantemente punito** a livello disciplinare,
Vista la politica del Clan a livello Nazionale, qualsiasi membro venga sorpreso sia in partite Fun che in ClanWar verrà allontanato dal CLAN previa riunione dello SM.
Seri provvedimenti saranno presi anche nel caso di comprovati comportamenti scorretti, come lo sfruttamento consapevole, a proprio favore, di eventuali bug del programma.
Siamo sicuri che un "grande" NetGamer sia proprio colui che **gioca pulito**.
4. NECESSARIA ABITUDINE di tutti è la consultazione del sito e il fatto di usare assiduamente il **forum** per proposte, suggerimenti, critiche e quant' altro....
L'attività del Clan può andare avanti solo con la collaborazione di tutti, anche tenersi aggiornati è collaborare!
Il forum, proprio per le sue caratteristiche di immediatezza e accessibilità uguale per tutti, sarà quindi la bacheca privilegiata anche per le comunicazioni relative a SFIDE e TORNEI da parte dei responsabili.
5. La frequentazione del forum viene valutato dallo SM un parametro importante per promozioni e riconoscimenti

SEZIONI



Il COBASCLAN è suddiviso in quattro sezioni:

INSERIMENTO, ASPIRANTE, EFFETTIVO, SIMPATIZZANTE

Le fasi che un candidato deve superare per diventare membro del CLAN sono tre: INSERIMENTO, ASPIRANTE, EFFETTIVO.

1. **INSERIMENTO** Il periodo di Inserimento potrà durare un minimo di 4 settimane, durante le quali il candidato dovrà dimostrare non tanto la sua bravura quanto, piuttosto, la voglia di far parte del gruppo e di partecipare con una certa frequenza. Il periodo di inserimento servirà anche al candidato per vedere se effettivamente si trova bene nel gruppo. Durante tale periodo gli Istruttori concorderanno con il candidato almeno un giorno la settimana da dedicare ad un percorso che non vuole essere un vero e proprio addestramento ma piuttosto un aiuto a comprendere al meglio le meccaniche e quanto l'esperienza può insegnare, per apprezzare al meglio il gioco e migliorarsi. Durante questa fase iniziale il candidato **porterà solo ed esclusivamente il suo nick senza la scritta "cobas"** Fino alla comunicazione ufficiale da parte dello SM in cui si notifica il termine del periodo e passaggio al successivo.
2. **ASPIRANTE**, il candidato diventando aspirante potrà oltre che accedere alle informazioni riservate sul forum, inserire **la tag del clan solo in caratteri minuscoli**. Es: **cobas_cucuzza**
3. **EFFETTIVO** Il passaggio a pieno titolo a questa fase darà pieno diritto a membro del clan, quindi a , avere le password per accedere ai file studio, partecipare agli allenamenti tattici del clan e a inserire scritta maiuscola " **COBAS** " nel proprio nick Es: ***COBAS*_cucuzza**
4. **SIMPATIZZANTE** In questa sezione vanno tutti i membri che ormai non giocano da tempo ma che continuano comunque a interagire col clan, vecchie glorie, veterani non più in attività



SCALA GERARCHICA COBASCLAN

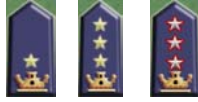
STATO MAGGIORE

TENENTE GENERALE
MAGGIOR GENERALE,
BRIGADIER GENERALE,



UFFICIALI

COLONNELLO
TENENTE COLONNELLO
MAGGIORE



CAPITANO
TENENTE
SOTTOTENENTE



MARESCIALLI

MARESCIALLO AIUTANTE
MARESCIALLO CAPO
MARESCIALLO ORDINARIO
MARESCIALLO



SERGENTI

SERGEANTE MAGGIORE
SERGENTE,



TRUPPA

CAPORALE MAGGIORE SCEL
CAPORALE MAGGIORE
CAPORALE
SOLDATO



Ogni membro è obbligato a rispettare un suo diretto superiore.
La mancanza di rispetto di un membro di grado superiore
Può incorrere in provvedimenti disciplinari a discrezione dello stato maggiore



STATO MAGGIORE



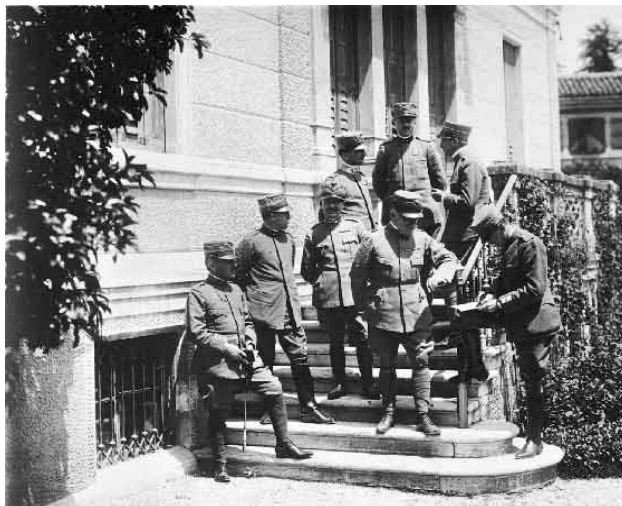
LO STATO MAGGIORE

E' composto da un numero massimo di 5 ufficiali.
Individuati tra i responsabili del clan e tra i membri più anziani e/o partecipi.
I suddetti saranno in carica permanente in conformità con la propria disponibilità e/o partecipazione.

Ad essi compete l'onere di prendere tutte le decisioni riguardo la vita del Clan,
Vista l'oggettiva impossibilità di coinvolgere tutti nelle decisioni necessarie;
per esempio: partecipazione a tornei e/o eventi vari, decorazioni, azioni disciplinari eventuali aggiornamenti e/o modifiche al regolamento ecc....

In ogni caso potranno decidere autonomamente di accogliere, migliorare, scartare o portare in pubblica assemblea qualsiasi proposta avanzata da un altro membro del Clan.

Il grado di ufficiale di stato maggiore viene individuato dalla speciale targhetta nel roster.





INCARICHI SPECIALI



CONSIGLIERE DELLO STATO MAGGIORE: Viene nominato dallo STATO MAGGIORE per la affermata maturità all'interno del clan e può partecipare alle riunioni, intervenendo e appunto consigliando lo SM, senza però potere decisionale definitivo.



UFFICIALE DI COORDINAMENTO Suo compito mantenersi aggiornato sugli sviluppi delle varie attività e su tutto ciò che a vario titolo può interessare il clan, quindi mantenere aggiornato il sito web in tal senso, inoltre rappresentare il clan quando necessario nelle relazioni pubbliche nell'ambito della community.



RESPONSABILE TECNICO Ha la responsabilità della gestione tecnica e organizzativa degli strumenti informatici del clan quali sito web, server di gioco, dominio e/o forum.
Il Responsabile Tecnico può, se ha l'incarico dallo STATO MAGGIORE della gestione di un server, eseguire un kick ad un player che si accerta un'eventuale scorrettezza, non può comunque in nessun modo bannare nessuno senza il consenso dello STATO MAGGIORE.



GLI UFFICIALI DI COLLEGAMENTO A seconda della disponibilità individuale lo stato maggiore attribuisce vari incarichi di tipo organizzativo al solo scopo di seguire come responsabili le varie attività del clan.
Tali incarichi vengono individuati dalla speciale targhetta nel roster.



GLI UFFICIALI TATTICI (Tattico ed Esploratore scelto) hanno il compito di comandare il proprio plotone ed anno la diretta responsabilità dei loro uomini, possono organizzare il proprio plotone a loro discrezione.
Lo scopo dei plotoni è creare il massimo affiatamento tra compagni sul campo, dovrà essere cura degli ufficiali fare in modo che i suoi uomini giochino il più possibile insieme e cercare di sfruttare le capacità individuali.
Quando presenti, gli Ufficiali, si alterneranno a loro discrezione al comando in eventuali Clanwar e/o amichevoli.
L'incarico di ufficiale tattico viene individuato dalla speciale targhetta nel roster.



GLI ISTRUTTORI A seconda della disponibilità, lo SM incarica alcuni membri tra quelli con maggior esperienza per seguire i nuovi arrivati in un percorso che non vuole essere un vero e proprio addestramento ma piuttosto un aiuto a comprendere al meglio le meccaniche e quanto l'esperienza può insegnare, per apprezzare al meglio il gioco e migliorarsi.



TIRATORE SCELTO (cecchino) è un addestrato ed equipaggiato per colpire con precisione bersagli molto distanti. In ambito militare un tiratore scelto è fornito di un fucile ad alto potenziale con un mirino telescopico, che gli permette di identificare i bersagli a distanze dell'ordine di svariate decine, quando non centinaia di metri.



IL SELETTORE Il membro titolare di questo nastrino ha seguito il corso omonimo e sostenuto gli esami di abilitazione a svolgere l'incarico di Selettore degli aspiranti meritevoli di essere integrati nei ranghi della Forza Armata.
Il Selettore oltre che reclutare, si occupa di assistere le fasi di inserimento dei nuovi membri con consigli su Software modalità etc.

IL SOLDATO se privo di incarico di comando od organizzativo è inquadrato come TRUPPA e in gioco è tenuto a seguire gli ordini degli Ufficiali Tattici.



RICONOSCIMENTI



VALORE MILITARE

Viene assegnata quando un membro si distingue per una azione di elevata importanza sul campo di battaglia.



ANZIANITA' DI GARE UFFICIALI

Viene assegnato quando un membro del clan colleziona la presenza in almeno cinque gare ufficiali.



SUPER ANZIANITA' DI GARE UFFICIALI

Viene assegnato quando un membro del clan colleziona la presenza in almeno dieci gare ufficiali.



ATTRIBUZIONE DI MERITO

Viene assegnato quando un membro si distingue per una azione particolare, in uno qualsiasi dei momenti della vita del Clan.



ANZIANITA' DI TRE ANNI

Viene assegnato quando un membro raggiunge almeno tre anni di militanza nelle file del Clan.



ANZIANITA' DI CINQUE ANNI

Viene assegnato quando un membro raggiunge almeno cinque anni di militanza nelle file del Clan.



PREZENZA

Viene assegnato quando un membro del clan si distingue per la frequenza con la quale partecipa alla vita del Clan.



PREZENZA COSTANTE

Viene assegnato quando un membro del clan si distingue per essere un innegabile presenzialista, dimostrando passione sfrenata e assoluta dedizione alla causa del Clan.



RADUNI

Viene assegnato a tutti i partecipanti del raduno, in genere se ne tengono un paio all'anno.



LAGGER

Viene assegnato a tutti i partecipanti Di tornei , campionati, mitiche CW.



REGOLAMENTO TECNICO



COMUNICAZIONI

In gara è necessario mantenere una ferrea disciplina nelle comunicazioni.

Tutte le comunicazioni dovranno essere effettuate in maniera assolutamente telegrafica e senza insistenza.

Riuscire a mantenere la concentrazione dipende anche dal traffico di interventi che si creano, il silenzio e un'arma

A tal fine viene stabilito che gli unici a poter liberamente parlare saranno:

1. il tattico con compito di comando tattico/strategico
2. quando si avvista un nemico
3. Quando un soldato già eliminato avvista un nemico controllando ,da visuale di morte, il gioco di un suo compagno
4. Tutti gli avvistamenti dovranno essere indicati esclusivamente con il sistema definito "a orologio". Su questo punto è necessario che tutti siano perfettamente preparati nell'utilizzo del suddetto sistema di direzione.
Perché il sistema sia efficace tutti dobbiamo parlare la stessa lingua in modo rapido, sintetico e preciso. Tutti devono saper interpretare con immediatezza le "chiamate" ed essere in grado di reagire alle stesse con rapidità e precisione senza perdere istanti preziosi aprendo la mappa.
Si invita quindi tutti a ripassare la lezione.
chi non si applica al meglio mette in pericolo se stesso ma soprattutto i suoi compagni.
5. le partite con un numero sufficiente di presenze devono essere considerate come allenamenti. Andranno quindi applicate le regole di cui sopra.

ADDESTRAMENTO

Oltre all'allenamento fatto nei server disponibili, per essere una squadra organizzata, bisogna studiare la mappa nei suoi particolari e agire secondo schemi già provati e collaudati in precedenza.

LO STUDIO DELLE MAPPE (allenamenti)

Lo studio delle mappe in addestramento puo' rivelarsi una pratica a volte poco divertente, dato che bisogna soffermarsi piu' volte a discutere e valutare le varie possibilità di appostamenti.

1. Ogni membro è tenuto a dare il proprio contributo alle fasi organizzative dell'addestramento
2. Lo studio delle mappe deve essere gestito da un ufficiale istruttore e uno o piu' aiutanti
3. Tutti i membri devono seguire le istruzioni dell'ufficiale istruttore e aiutanti
4. Tutti i membri sono tenuti ad imparare le tattiche e le impostazioni definite in allenamento
5. Ogni tipo di tecnica astuzia acquisita di ogni membro deve essere rivelata a tutti i membri del clan(al fine di agevolare il clan stesso)
6. Per le nuove reclute le mappe studiate vengono messe sul sito e sono in formato power point, qui puoi studiare le varie posizioni a acquisire informazioni riguardante la strategia.

GARE E CLANWAR



In una clan war è fondamentale la capacita'di sapere sempre dove sono i propri compagni,di immaginare con una buona approssimazione la posizione dei nemici,di capire quand'e' il momento di attaccare o quello di difendersi,di sapere dove posizionarsi,quando muoversi,quando stare fermi,ovviamente il tutto e' da ricolligare ad una buona conoscenza della mappa in cui si gioca.Per cui la preparazione dei membri tramite gli allenamenti diventa fondamentale per organizzare una squadra d'assalto, inoltre bisogna aggiungere che le gare ufficiali necessitano di un diverso approccio psicologico, in quanto si dispone di una sola vita e bisogna tenercela cara con una concentrazione appropriata.
di seguito alcune regole:

1. Nelle clan war le formazioni le sceglie il maggior in grado che in quel momento gestisce il mach tenendo conto di diversi parametri come:
presenza negli allenamenti, conoscenza delle tattiche, rendimento sul campo, presenza sul forum, presenza nel giocare online, partecipazione in generale
2. i cambi potranno essere decisi prima dell'inizio della clan war, in caso contrario uscirà dalla partita il giocatore meno in forma per quella serata.
3. Ogni giocatore deve prepararsi ad una gara precedentemente studiando le mappe in questione
4. Ogni giocatore deve eseguire scrupolosamente l'incarico e gli ordini indicati dal tattico
5. Non sono ammesse iniziative personali se non preventivamente concordate col tattico

SICUREZZA

1. La diffusione di password riguardanti server o ts deve essere autorizzata dallo stato maggiore
2. i file di studio mappe non devono essere assolutamente divulgati in alcun modo



GRADI \ PROMOZIONI \ RICHIAMI \ ESPULSIONI

lo STATO MAGGIORE per promuovere o retrocedere i propri membri nella scala gerarchica tiene presente soprattutto dei seguenti parametri caratteriali.

CRITERI DI ASSEGNAZIONE DEI GRADI

**PARTECIPAZIONE
RISPETTO DEI COMPAGNI E DELLE REGOLE
BRAVURA
INCARICHI SPECIALI**

- 1 partecipazione attiva al clan ed i suoi eventi (allenamenti sfide ecc..) non di meno frequentare il sito ed il forum, perchè siamo un clan, non semplicemente dei singoli.
FONDAMENTALE PER INIZIARE AD OTTENERE DEI GRADI
- 2 Rispetto del regolamento e dei propri compagni , essenziale la capacita' di fare gruppo e relazionarsi con gli altri membri.
- 3 bravura al gioco, capacita di killare, uccidere,
IL FULCRO PER QUADAGNARE SEMPRE GRADI SUPERIORI
- 4 acquisizione di incarichi particolari, di responsabilità che giovano a tutto il clan (reclutare soldati organizzare sfide con altri clan contabilizzare eventi ecc..).

CRITERI DI RETROCESSIONE DEI GRADI

Retrocessione semplice

MANCANZA DI PARTECIPAZIONE

- 1 Un membro può retrocedere, nella sua posizione nella scala gerarchica se viene a mancare la partecipazione e l'interesse per un certo periodo di tempo, dimostrando irreperibilità e disinteresse per le attività del clan. Tuttavia però la retrocessione di grado per mancanza di partecipazione **(non è considerato un provvedimento punitivo)**, ma bensì un equilibratore della scala gerarchica in base alle presenze sul forum e online, cioè se non frequenti il tuo grado attuale sarà destinato a scendere.
Il membro che è retrocesso di grado, una volta riprese le attività nel clan, potrà comunque raggiungere il suo grado lasciato in precedenza, più facilmente che gli altri, proprio perchè non considerato un provvedimento punitivo. Quindi è escluso chi giustifica preventivamente la propria assenza o chi per vari motivi non può intensificare la propria presenza comunque rimanendo in contatto col clan.

Retrocessione punitiva

**MANCANZA DI RISPETTO DEI COMPAGNI
MANCANZA DI RISPETTO DEI SUPERIORI IN GRADO
NON OSSERVANZA DEL REGOLAMENTO**

- 1 Un membro può retrocedere, nella sua posizione nella scala gerarchica se adotta un atteggiamento scontroso o se ha un litigio con un altro membro del clan.
(provvedimento punitivo)
- 2 Un membro può retrocedere, nella sua posizione nella scala gerarchica se viene a mancare di rispetto ai propri superiori.
(provvedimento punitivo)



WARNING

Un WARNING in se stesso è solo un richiamo ufficiale, l'accumulo di 3 WARNING però, obbliga lo STATO MAGGIORE a prendere in considerazione anche un eventuale **(provvedimento punitivo)** contro il membro che li ha accumulati.

I provvedimenti andranno in base alla gravità delle infrazioni, dalla decurtazione del grado attuale, all'allontanamento dal clan temporaneo e in alcuni casi anche all'espulsione, sempre a discrezione comunque dello STATO MAGGIORE.

ESCLUSIONI Un membro del clan può essere escluso dal clan o da una sezione del clan solo dallo STATO MAGGIORE tramite previa comunicazione e per i seguenti motivi:



1. Un membro può essere escluso dal clan o da una sezione del clan se le attività di partecipazione si sono interrotte, da tempo considerevole e nonostante tutti i richiami e provvedimenti, risulti continuamente latitante.
2. Un membro può essere escluso dal clan se, per scarsa partecipazione, non supera le fasi iniziali delle sezioni del clan (INSERIMENTO, ASPIRANTE)
3. Un membro può essere escluso dal clan se il comportamento del membro viene giudicato offensivo e non congruo con la politica del clan
4. Un membro può essere escluso dal clan dopo l'accumulo del terzo WARNING

I RISERVISTI

Dopo un'assenza continuativa superiore ai 6 mesi, ogni membro verrà classificato Riservista,

I riservisti pur rimanendo nel Clan, tornando a giocare non potranno partecipare a nessuna attività ufficiale del Clan, quali ClanWar in competizioni e/o in amichevoli ufficialmente organizzate.

Potranno rientrare a pieno titolo negli effettivi solo dopo periodo di reinserimento non inferiore alle 4 settimane, sia per "riprendere la mano" che per confermare il ritrovato interesse per il gruppo.



CONGEDI

Il congedo dal Clan può avvenire:

-Su richiesta dell'interessato, su accettazione dello SM.

-In seguito ad espulsione per gravi motivi che abbiano leso l'immagine del clan ma soprattutto la fiducia e l'armonia tra i membri.

-In seguito ad un'assenza continuativa superiore ai 12 mesi.

I membri congedati possono ritornare a far parte del Clan solo previo pronunciamento favorevole dello SM.

Se riammessi, potranno rientrare a pieno titolo negli effettivi solo dopo un periodo di reinserimento non inferiore alle 4 settimane, sia per "riprendere la mano" che per confermare il ritrovato interesse per il gruppo.

I CONTRIBUTI:

Il COBASCLAN ha, come intuirete, anche una parte economica da gestire dovendo sostenere spese quali; server,ts(programma di comunicazione), sito, gadget.

Le nostre risorse per cui si affidano sui contributi che ogni membro in base alla sua possibilità dona al clan.

Si specifica comunque che la quota di contributo è libera e **non obbligatoria**.

EQUIPAGGIAMENTO (software)



Bisogna che tutti i membri abbiano un contatto su MSN, per scambiarsi file e tenersi più facilmente in contatto.
ATC (un piccolo simulatore strategico)
WINRAR per scompattare file compressi
Team speak per comunicare tutti insieme in GIOCO

Lo Stato maggiore si riserva di effettuare in qualsiasi momento eventuali migliorie al suddetto regolamento con successiva notifica tramite forum.