

# IL SOFTAIR

## CODICE ETICO

### **Definizione e finalità dello sport**

Il softair o soft air (in inglese: airsoft o air soft) o Tiro tattico sportivo è uno sport di squadra basato sulla simulazione di tattiche militari.

Il softair si distingue dalle altre attività basate sulla simulazione militare per l'utilizzo delle Air Soft Gun (in inglese letteralmente arma ad aria compressa) da cui appunto prende il nome.

Il softair, nonostante l'apparenza bellicosa, è innocuo, non violento e basato sul corretto confronto sportivo, proprio per queste caratteristiche è ormai frequente l'utilizzo di questo sport nell'ambito del team building, del problem solving e della formazione aziendale.

Alcuni di questi tornei possono arrivare alle 72 ore consecutive di gioco. I tornei possono prevedere operazioni atte all'acquisizione di obiettivi (tramite ricognizione o azione di combattimento diretto), alla difesa del territorio nei confronti della/delle fazioni opposte, ad operazioni che simulano o riproducono scenari storici o recentissimi.

Le informazioni per lo svolgimento di queste competizioni sono contenute in "opord" ovvero ordini di missione, compilati con linguaggio prettamente militare e verosimili. A seconda del tipo di evento, le informazioni possono essere molto scarse (tornei di recon), molto dettagliate (tornei di combat) oppure un insieme delle due cose al fine di rendere ancor più realistico e difficile l'evento organizzato.

### **Principi generali**

Il softair è un'attività sportiva basata principalmente sull'onesta e fairplay dei softergunners (giocatori), sui principi dell'amicizia e della solidarietà, senza distinzione di razza, sesso, religione, nazionalità e ceto sociale, il tutto nel pieno rispetto della natura, dell'ambiente, della fauna e delle leggi.

Sebbene il softair sia ispirato a tattiche militari, nulla ha a che vedere con aspetti bellicosi. Il softair ripudia ogni forma di violenza, sia fisica che verbale, ripudia la guerra e il fanatismo, sono il softair tutela sempre e comunque la sicurezza, il valore primario è la tutela dell'integrità fisica e della salute degli atleti.

### **Principi della pratica generica del Softair**

Tutti gli atleti devono essere idonei all'attività sportiva non agonistica, per questo motivo devono assoggettarsi ai controlli medici previsti dalla legge per tale tipo di attività e devono produrre apposita certificazione medica.

### **Principi della pratica competitiva del Softair**

IL softair può essere svolto sia in forma non competitiva, come ad esempio allenamenti e incontri amichevoli e sia in forma competitiva, non agonistica, attraverso la partecipazione a campionati, e tornei.

Essendo il softair un'attività sportiva non agonistica è fatto divieto agli atleti di svolgerlo a livello professionale e/o di maturazione di profitti economici.

### **Principi amministrativi e giuridici generali**

Per la pratica dell'attività sportiva del softair gli atleti hanno l'obbligo di essere coperti da apposite polizze assicurative per eventuali incidenti in cui possono incorrere nel corso della loro attività

sportiva, hanno inoltre facoltà di assicurarsi anche con polizze RC (responsabilità civile) che gli tutelino per eventuali danni provocati a terzi.

Nel rispetto delle leggi vigenti, gli atleti si impegnano a svolgere l'attività sportiva in modo da osservare eventuali limitazioni e/o vincoli che gravassero sull'area di gioco, evitando sempre e comunque la violazione di eventuali proprietà private e/o della pubblica amministrazione, delle quali non abbiano l'autorizzazione d'uso da parte dei proprietari e/o autorità preposte.

Per l'utilizzo delle aree di gioco le associazioni di softair dovranno sempre avere apposita autorizzazione rilasciata dai proprietari e/o dalla pubblica amministrazione che li autorizzi all'uso, dovranno inoltre presentare sempre comunicazione alle competenti autorità di Polizia o al Comando Carabinieri competenti per quell'area.

Lo sport del Softair può essere praticato esclusivamente con equipaggiamenti e/o attrezzature che non siano contrari alla Legge ed in contesti e/o con modalità che non turbino l'Ordine Pubblico e/o la Morale comune.

# REGOLAMENTO DI GARA

Questo regolamento dev'essere applicato nell'ambito di campionato, gare ufficiali e tornei per lo svolgimento di gare a pattuglia offensiva

Nel corso di questi eventi ogni squadra avrà il compito di acquisire informazioni ed attaccare obiettivi.

## **Art. 1 Composizione delle squadre**

### **a. Composizione delle pattuglie offensive**

Le squadre dovranno essere composte da un minimo di 6 ad un massimo di 8 operatori e dovranno comprendere:

- Capo squadra
- Vice capo squadra
- Navigatore
- Operatore radio
- Scout
- Mitraglieri

### **b. Composizione della difesa**

Gli operatori posti in difesa potranno essere fino ad un massimo di 4

### **c. Composizione delle pattuglie di contro interdizione**

Gli operatori potranno essere da un minimo di 2 ad un massimo di 4, potranno essere appiedate o motorizzate

## **Art. 2 Partecipazione della squadra a gare e tornei**

- a. Ogni associazione potrà partecipare con una sola squadra, l'iscrizione di una seconda squadra potrà essere accettata solo a condizione che la seconda squadra sia esclusa dalla classifica e che esegua le attività previste sempre e solo dopo che le ha eseguite la prima squadra, questo per far sì che la seconda squadra non possa mai fornire informazioni utili alla prima squadra.
- b. In caso di ritiri, da parte di atleti facenti parte delle pattuglie offensive, la squadra potrà continuare la gara a condizione che il numero di operatori in gara non scenda mai al di sotto di 4, in caso contrario saranno obbligati al ritiro.
- c. Per essere ammesse alla gara le squadre, prima dell'inizio, dovranno presentarsi all'orario previsto, nel luogo in cui dovranno espletare le formalità pre-gara, in caso di ritardo, se inferiore o pari a 30 minuti, verrà applicata una penalità, se superiore a 30 minuti la squadra verrà squalificata.

## **Art. 3 Test ASG**

- a. Tutte le ASG degli atleti, partecipanti a qualsiasi titolo all'evento, non potranno avere una potenza superiore a 0,99 joule (misurate con hop-up aperto).
- b. I test verranno eseguiti sparando 5 colpi per ogni ASG e facendo la media delle 5 misurazioni.
- c. Dopo il test iniziale alle ASG in regola verrà apposta una targhetta, fascetta o altro, che ne indicherà l'idoneità.
- d. Il test delle ASG potrà essere eseguito prima dell'inizio gara ed anche durante la stessa.

Il test pre-gara verrà effettuato dallo staff organizzativo, gli eventuali successivi test, gara durante, potranno essere eseguiti dall'organizzazione, da un'arbitro e da un capo pattuglia contro interdizione a loro insindacabile giudizio ed anche su eventuale richiesta del capo pattuglia offensiva.

#### **Art. 4 Attrezzatura degli atleti**

- a. Ogni atleta potrà testare quante ASG ritiene opportuno, ma durante la gara potrà portarne al seguito solo una più una di backup, oltre alla pistola.  
Le ASG e/o pistola al seguito potranno essere utilizzate solo una per volta, mai due insieme.
- b. E' vietato avere a seguito lame non consentite dalla legge.
- c. E' consentito l'impiego di termo camere e visori notturni.
- d. E' consentito il solo utilizzo di caricatori originali e non artigianali o modificati
- e. E' fatto obbligo di utilizzare per tutta la durata della gara gli appositi occhiali protettivi o maschere integrali
- f. E' vietato indossare mostrine militari, stellette, gradi ed ogni altra insegna in uso nelle forze armate

#### **Art. 5 Campo gara**

- a. I limiti del campo di gara dovranno essere notificati alle squadre ed anche riportati sull'eventuale mappa fornita alle squadre dall'organizzazione..
- b. Eventuali zone, all'interno dell'area d'operazione, in cui dovesse essere vietato l'accesso, dovranno essere notificate alle squadre evidenziando le stesse sull'eventuale mappa fornita dall'organizzazione, a mezzo di coordinate o con altro tipo di indicazioni che l'organizzazione riterrà opportuno fornire alle squadre.
- c. Eventuali punti pericolosi dovranno essere messi in sicurezza, e/o bindellati con nastro bianco/rosso e/o indicati sull'eventuale mappa fornita dall'organizzazione.

#### **Art. 6 Norme per l'utilizzo del campo di gara**

- a. E' vietato uscire dall'area d'operazione prevista per la gara, la trasgressione di questo articolo comporta la squalificata immediata della squadra.
- b. L'accesso in zone vietate comporta la squalificata immediata della squadra.
- c. L'attraversamento di una bindella bianco/rossa, da parte di un giocatore, comporta la squalifica dello stesso.
- d. E' vietato l'attraversamento di campi coltivati, se non espressamente autorizzati dall'organizzazione, la trasgressione di questo articolo comporta la squalificata immediata della squadra.
- e. E' vietato forzare cancelli, porte o finestre chiuse, la trasgressione di questo articolo comporta la squalificata immediata della squadra.
- f. E' vietato danneggiare la scenografia, se l'atto è involontario la squadra verrà sanzionata con 200pt di penalità, se volontario con 500pt di penalità
- g. Durante la gara sono vietati gli spostamenti con i propri mezzi, a meno che non siano stati previsti dall'organizzazione, la trasgressione di questo articolo comporta la squalificata immediata della squadra.
- h. E' vietato accendere fuochi, la trasgressione di questo articolo comporta la squalificata immediata della squadra.
- i. E' vietato lasciare sul campo qualsiasi tipo di rifiuto, la trasgressione di questo articolo comporta la squalificata immediata della squadra.
- j. In caso di contatto con passanti, ciclisti, escursionisti o comunque con persone estranee alla manifestazione sportiva è fatto divieto assoluto di usare l'ASG. Dovrà essere interrotta qualsiasi attività in corso e se necessario spiegare ai passanti la natura sportiva dell'evento

- k. E' vietato sparare ad animali, la trasgressione di questo articolo comporta la squalificata immediata della squadra.

#### **Art. 7 Uso delle ASG**

- a. E' vietato il trasporto e l'utilizzo a vista delle ASG fuori dall'area d'operazione prevista per la gara, la trasgressione di questo articolo comporta la squalificata immediata della squadra.
- b. Durante gli eventuali e previsti spostamenti in auto, è vietato tenere le ASG a vista, la trasgressione di questo articolo comporta la squalificata immediata della squadra.
- c. Se non espressamente autorizzato dall'organizzazione, è vietato l'utilizzo delle ASG in modalità raffica quando si è all'interno di luoghi chiusi (caseggiati, tende, bunker, gallerie etc. etc.) e si spara all'interno del luogo stesso. Il trasgressore verrà eliminato dall'azione in corso ed eventuali operatori colpiti nella modalità raffica saranno considerati non colpiti e quindi potranno tornare in gioco.
- d. E' vietato l'utilizzo delle ASG, anche se solo per effettuare delle prove, dopo che si è stati colpiti. Sanzione 100pt di penalità.
- e. E' vietato sparare attraverso le bindelle, Il trasgressore verrà eliminato dall'azione in corso ed eventuali operatori colpiti nella modalità raffica saranno considerati non colpiti e quindi potranno tornare in gioco.

#### **Art. 8 Uso di fumate e granate e petardi**

- a. E' consentito l'uso delle fumate, esclusivamente di tipo omologato (non tossiche), solo quando espressamente autorizzato e nei luoghi e nelle modalità che verranno indicati. In tutti gli altri casi l'utilizzo verrà sanzionato con 500pt di penalità.
- b. Se non espressamente vietato, è sempre consentito l'uso di granate non artigianali a gas, con o senza pallini, ma senza alcun'altra sostanza al loro interno che non siano i soli pallini. Qualora l'utilizzo fosse vietato i trasgressori saranno sanzionati con 500pt di penalità.
- c. E' vitato l'uso di petardi, artifizi pirotecnici o similari.
- d. Nel caso di utilizzo di fumate e/o granate artigianali, di petardi, artifizi pirotecnici o similari, la squadra verrà squalificata.

#### **Art. 8 Test ASG durante la gara**

Durante la gara le ASG potranno essere in qualunque momento sottoposte a test, se trovate over joule il giocatore che ne è in possesso verrà squalificato.

#### **Art. 9 Protezioni oculari**

E' vietato togliere i sistemi di protezione oculare nel corso di tutta la gara (tranne che per gli eventuali spostamenti in auto). Sanzione 500pt di penalità

#### **Art. 10 Giocatori colpiti**

- a. Un giocatore è considerato colpito quando raggiunto anche da un solo colpo, su qualsiasi parte del corpo e/o attrezzatura/equipaggiamento/armamento in suo possesso.
- b. Quando colpito il giocatore dovrà gridare "COLPITO" e con le mani alzate uscire dal suo riparo, a questo punto, a seconda di quanto disposto dall'organizzazione dovrà raggiungere, senza intralciare l'azione in corso, un'area destinata ai colpiti o restare sul posto con l'ASG non in caccia e senza assumere comportamenti ambigui, dev'essere chiaro che è fuori gioco. L'organizzazione potrà anche disporre che i colpiti debbano esporre un drappo rosso di giorno o accendere una luce rossa di notte.
- c. I giocatori colpiti non dovranno in alcun modo disturbare l'azione in corso. Sanzione 100pt di penalità.
- d. I colpiti non potranno in alcun modo passare informazioni ai giocatori ancora in gara. Sanzione 200pt di penalità

- e. Si è considerati colpiti anche a causa di fuoco amico
- f. Non si è considerati colpiti a causa di colpi di rimbalzo
- g. In caso di utilizzo delle granate, vengono considerati colpiti, anche se non raggiunti da pallini, tutti gli operatori presenti esclusivamente nella stanza in cui la granata è stata lanciata, in campo aperto sono invece considerati colpiti solo gli operatori raggiunti dai pallini
- h. Qualora un giocatore non dovesse dichiararsi l'arbitro, riscontrata l'infrazione, dovrà considerarlo colpito ed annotare sulla scheda punti una segnalazione HIGHLANDER, il cumulo di più segnalazioni, da parte della squadra e non del singolo, comportano le seguenti sanzioni:
  - 1^ segnalazione ammonimento
  - 2^ segnalazione 100pt di penalità
  - 3^ segnalazione 200pt di penalità (che si sommano ai 100pt della 2^ segnalazione)
  - 4^ segnalazione squalifica della squadra

### **Art. 12 Pattuglia di contro interdizione**

- a. Le pattuglie di contro interdizione potranno essere appiedate o motorizzate.
- b. Le pattuglie di contro interdizione potranno tendere imboscate
- c. In caso d'ingaggio, la squadra offensiva potrà anche tentare la fuga, in questo caso la pattuglia di contro interdizione potrà anche decidere l'inseguimento, ma fino ad una distanza massima di 100 mt dal punto in cui era iniziato lo scontro.
- d. L'ingaggio non potrà avere una durata superiore a 10 minuti a partire dal primo colpo sparato da una delle due parti.
- e. Al termine dello scontro verranno assegnati alla squadra offensiva 10pt di bonus per ogni operatore della contro interdizione colpito e 10 punti di malus per ogni operatore della squadra offensiva colpito, inoltre verrà assegnato un ulteriore bonus di 50pt se avrà eliminato tutta la squadra di contro interdizione o un malus di 50pt se saranno stati eliminati dalla squadra di contro interdizione
- f. In caso di pattuglia contro interdizione motorizzata:
  - 1. è vietato per la stessa sparare stando sul mezzo;
  - 2. è vietato per la squadra offensiva sparare sulla contro interdizione quando è sul mezzo, sanzione 200pt;
  - 3. è vietato sparare sui mezzi sanzione 200pt;
  - 4. è vietato sparare ad un operate che sia in sagoma con un mezzo sanzione 200pt;
  - 5. è possibile eliminare gli operatori che si trovino sul mezzo lanciando sullo stesso un cyalume
- g. Le pattuglie di contro interdizione non potranno mai avvicinarsi e/o ingaggiare all'interno nei pressi di obbiettivi in un raggio di distanza inferiore a quello previsto per la luce verde sullo stesso.
- h. Le pattuglie di contro interdizione possono ingaggiare le squadre anche se hanno avuto luce verde per un obbiettivo, ma solo se fuori dalla distanza prevista dalla stessa, in questo caso la squadra dovrà obbligatoriamente terminare l'ingaggio prima di proseguire sull'obj (senza poter recuperare il tempo perduto)

### **Art. 13 La difesa**

- a. Tutte le pattuglie offensive dovranno trovare sugli obbiettivi lo stesso numero di difensori.
- b. Tutti i difensori dovranno essere appostati entro un raggio massimo di 30 metri dall'obbiettivo
- c. Tutte le pattuglie offensive dovranno trovare sugli obbiettivi i difensori piazzati sempre nella stessa posizione, durante la fase d'attacco i difensori potranno spostarsi al massimo in un raggio di 5 metri dalla posizione iniziale, se all'esterno, se all'interno al massimo in un

raggio di 2 metri.

- d. I difensori devono ingaggiare non appena gli attaccanti sono a portata di tiro utile, non devono fare tatticismi o attendere che gli attaccanti passino la sua posizione per poi attaccarli alle spalle

#### **Art. 14**

E' vietato Avvicinarsi ad un obj a distanza inferiore a quella prevista per la luce verde o ingaggiare lo stesso senza aver ottenuto luce verde comporta la perdita dell'obj (non potrà più essere attaccato e quindi 0 punti per lo stesso)

#### **Art.15**

E' vietato ingaggiare da feritoie e comunque senza sporgersi con una parte di corpo sufficiente a mirare sul bersaglio. Eventuali colpi andati a segno, in violazione di questo articolo, non verranno considerati validi e di conseguenza l'atleta colpito potrà continuare a giocare.

#### **Art.16**

Se non esplicitamente previsto dalla gara, è vietato ingaggiare o essere ingaggiati quando chi ingaggia o chi viene ingaggiato è su rampe di scale.

#### **Art.17**

E' vietato imboscarsi in cespugli o altri ripari se non vi è almeno un lato libero e dal quale si può essere ingaggiati

#### **Art. 18**

E' vietato salire/appostarsi su alberi.

#### **Art. 19**

E' vietato interagire tra le squadre, scambiarsi informazioni, suggerimenti , ecc. La violazione di questo articolo comporta una penalità di 500pt per ogni squadra.

#### **Art. 20**

E' vietato il contatto fisico tra i giocatori

#### **Art. 21**

E' consentito usare il passaggio di ASG e/o caricatori o altro tra i soli componenti della propria squadra, purchè gli stessi siano ancora in gioco, se uno dei due è stato colpito, l'operatore ancora in gioco potrà fruire dell'equipaggiamento del compagno colpito, ma dovrà essere lui a recuperarlo, senza che il colpito glielo passi.

#### **Art. 22 Stealth**

L'azione viene considerata eseguita in stealth quando l'attaccante riesce ad eliminare il difensore senza che lo stesso possa reagire e senza che sia scattato un eventuale allarme.

Per eliminare il difensore in stealth l'attaccante dovrà centrare il difensore con un solo colpo dell'ASG o a dovrà eliminarlo all'arma bianca.

Se gli altri difensori dovessero notare l'eliminazione del proprio compagno, ma non dovessero aver visto gli attaccanti, non dovranno dare alcun allarme e l'azione continuerà ad essere considerata in stealth.

#### **Art. 23 Arma bianca**

L'attacco all'arma bianca dovrà essere effettuato utilizzando solo le dita o un simulacro in gomma, mantenendolo comunque a qualche centimetro di distanza dal corpo di chi si attacca.

#### **Art. 24**

E' vietato ai giocatori chiamare il colpito alla contro parte

#### **Art. 25 Gli arbitri**

- a. Gli arbitri dovranno indossare una pettorina di colore gialla, verde o arancione
- b. L'arbitro dovrà essere sempre reperibile sul canale radio previsto e/o al telefono
- c. L'arbitro non dovrà parteggiare per nessuna delle due parti, dovrà essere sempre neutrale e gestire imparzialmente la gara, controllando sia i difensori che gli attaccanti.
- d. L'arbitro, dovrà sempre far si che alle squadre sia chiaro se, nel momento in cui autorizza una squadra ad approcciarsi all'obiettivo, quell'autorizzazione è da considerare "luce verde" e quindi da quel momento far partire il tempo a disposizione per il suo conseguimento o autorizza un'incontro tra lui e la squadra attaccante prima di dare luce verde.
- e. Durante la fase di gioco tutti i giocatori potranno richiedere l'intervento dell'arbitro, e chiedergli di verificare una situazione che gli verrà segnalata
- f. Per risolvere controversie l'arbitro potrà anche fermare il gioco, in tal caso dovrà fischiare 2 volte e fermare il tempo a disposizione della squadra.
- g. Nel caso abbia fermato il gioco tutti gli operatori dovranno mantenere le loro posizioni e attendere la ripresa dello stesso, che verrà segnalata con un fischio.
- h. L'arbitro dovrà segnalare la ripresa del gioco con 1 fischio e quindi far ripartire il tempo.

#### **Art.26 Reclami e controversie**

Eventuali reclami da presentare all'arbitro, a fine fase di gioco , dovranno essere presentati allo stesso solo dal capo squadra e se non risolvibili al momento dovranno essere annotati sulla scheda punti e trattati dall'organizzazione all'esfiltrazione della squadra (a termine della gara)

### **TABELLA PUNTI**

- OBJ RAGGIUNTO +100 pt
- OBJ COMPLETATO AL 50% +200 pt (solo per gli obj dove previsto)
- OBJ COMPLETATO AL 100% +400 pt
- DIFENSORI ELIMINATI +10 pt per ogni difensore
- ATTACCANTI ELIMINATI -10 pt per ogni difensore
- BONUS tempo 10 punti per ogni minuto risparmiato sul tempo a disposizione per obj
- RAGGIUNGIMENTO WP +50pt
- OBJ INTELLIGENCE COMPLETATO +100pt
- ESECUZIONE CORRETTA PROVE SPECIALI +100pt

#### **NOTA:**

Per ogni gara l'organizzazione potrà prevedere anche punteggi o penalità non previste da questo regolamento, purchè notificate alle squadre prima della stessa.