



## **REGOLAMENTO OPERATIVO PER LA DISCIPLINA DEL SOFTAIR, MODALITA' COMBAT LUNGO RAGGIO A NAVIGAZIONE LIBERA.**

*1 PREMESSA, 2 REGOLE DI SICUREZZA, COMPORTAMENTALI ED AMBIENTALI, 3 AREA OPERATIVA, 4 STRUMENTI DI COMUNICAZIONE, 5 CARTOGRAFIA e NAVIGAZIONE, 6 DURATA E CAMPO DI GIOCO, 7 OBIETTIVI (OBJ) E WAYPOINT (WP), 8 SQUADRA INCURSORI E SQUADRA DIFENSORI 9 CONTRO INTERDIZIONE, 10 PUNTEGGIO, 11 INFILTRAZIONE, 12 REGOLE DI GIOCO E DI INGAGGIO, 13 DEBRIEFING, 14 HIGHLANDER, 15 COLLEGIO ARBITRALE, 16 RINVIO ESPRESSO.*

### **1. PREMESSA**

Il Soft Air è una disciplina sportiva basata su tattiche e simulazioni militari mediante l'utilizzo di ASG (Air Soft Gun), mimetismi ed altri materiali di uso militare e cartografico al fine di un massimo realismo. Alla base di tale disciplina, come in qualsiasi altro sport, vi è l'ONESTA' E RISPETTO tra gli atleti, c.d. softgunner. Per tale motivo, anche IN CASO DI DUBBIO o contrasti, vi è l'obbligo per ogni softgunner di dichiararsi e recarsi presso l'area destinata.

## **2. REGOLE DI SICUREZZA, COMPORTAMENTALI ED AMBIENTALI**

2.1 ASG: tutte le ASG devono OBBLIGATORIAMENTE avere potenza massima di 0.99J. Ove tale potenza dovesse essere superata il softgunner è immediatamente ESPULSO dall'evento organizzato. Essa dovrà essere trasportata nel luogo dell'evento esclusivamente in maniera non visibile, priva di caricatori, in un contenitore apposito e con tappo rosso posto all'estremità della canna (per i fucili lo spegni fiamma e per le pistole la volata) per una lunghezza non inferiore ai 3 cm. La potenza di TUTTE LE ASG viene misurata nella fase iniziale di ogni evento organizzato mediante strumentazione apposita e l'utilizzo di BB di grammi 0.25, con sistema hopup chiuso, ed ogni ASG conforme viene contrassegnata con apposito segnalatore.

2.2 CO2 e GREEN GAS: E'VIETATO mantenere all'interno dell'autovettura, durante lo svolgimento dell'evento organizzato, sia i contenitori di CO2 sia i contenitori di GREENGAS.

2.3 GRANATE E STRUMENTI SIMILARI: In tutti gli eventi organizzati è VIETATO l'utilizzo di granate, flash bang, fumogeni, bengala ed ogni altro dispositivo ad innesco. Sono CONSENTITE le claymore e le granate non esplosive con relativo supporto fissato nella slitta dell'ASG. E'VIETATO usare qualsiasi tipo di fiamma libera o contenuta in sistemi di fumogeni e simili.

2.4 BB: Sono CONSENTITI esclusivamente i BB (Ball Bearings) BIODEGRADABILI.

2.5 E'VIETATO gettare a terra qualsiasi tipo di rifiuto. Ogni softgunner dovrà conservare i propri rifiuti per tutta la durata delle attività e disfarsene negli appositi contenitori. Inoltre E'VIETATO arrecare qualsiasi danno alla vegetazione ed agli animali.

2.6 E'VIETATA qualsiasi forma di litigio, blasfemia, razzismo, intolleranza, sia in fase di gioco che di pausa, pena ESCLUSIONE IMMEDIATA. Ogni CONTATTO FISICO VIOLENTO è punito con l'espulsione immediata dall'evento organizzato.

2.7 È VIETATO l'uso di super alcolici e droghe.

2.8 ABBIGLIAMENTO: Ove non determinato dall'organizzatore, il mimetismo è a discrezione della singola ASD partecipante.

2.9 PROTEZIONI: ogni softgunner deve OBBLIGATORIAMENTE INDOSSARE gli OCCHIALI DI PROTEZIONE ADEGUATI (certificati EN 166:2001) per tutta la durata dell'evento organizzato. Deve, inoltre, INDOSSARE LA PROTEZIONE FACCIALE. CONSIGLIATE le gomitiere e ginocchiere.

2.10 Ogni softgunner è tenuto a prestare sempre la massima attenzione alla propria incolumità e a quella degli altri, evitando comportamenti o atteggiamenti non idonei.

2.11 Ogni softgunner deve avere un tesseramento e copertura assicurativa AICS in corso ed un valido certificato medico.

### **3. AREA OPERATIVA**

3.1 L'area operativa della manifestazione organizzata deve necessariamente essere delimitata mediante l'utilizzo del nastro bindellato bianco/rosso o, in alternativa, mediante l'indicazione dei confini, di colore ROSSO, sulla cartina topografica del luogo dell'evento.

### **4. STRUMENTI DI COMUNICAZIONE**

4.1 Ogni squadra attaccante (c.d. INCURSORI) ed ogni squadra difensiva (c.d. DIFESA) deve OBBLIGATORIAMENTE avere almeno un apparato radio LPD/PMR446, in regola con le autorizzazioni, ed una conseguente conoscenza del linguaggio tattico dei gesti e dell'alfabeto fonetico NATO; Presso ogni WAYPOINT (WP) è presente l'indicazione del canale radio LPD del corrispondente OBIETTIVO.

### **5. CARTOGRAFIA E NAVIGAZIONE**

5.1 La navigazione è LIBERA ed inizia con L'ESTRAZIONE, ad inizio gara, del PRIMO OBIETTIVO da assegnare a ciascuna squadra INCURSORI che, nell'orario programmato di inizio evento, deve raggiungere il relativo WP. TUTTI GLI OBJ E RELATIVI WP SONO INDICATI MEDIANTE COORDINATA; L'organizzatore, prima di ogni evento, deve fornire la cartina topografica,

anche mediante supporto informatico, dell'area operativa. Ogni squadra INCURSORI ed ogni squadra DIFENSORI deve avere gli strumenti idonei per l'utilizzo della coordinata (bussola-sistemi GPS).

5.2 Il sistema cartografico è il MAP DATUM: WGS84

5.3 Per evitare errori, nella richiesta di luce verde, la squadra INCURSORI deve ripetere 3 volte la coordinata segnata, presente nel WP, alla squadra DIFENSORI che, in assenza di errori, deve CONFERMARE LA COORDINATA ALLA SQUADRA INCURSORI con il comando vocale: "COORDINATA CONFERMATA".

## **6. DURATA E CAMPO DI GIOCO**

6.1 La durata dell'intero evento organizzato (cd ESFILTRAZONE) deve essere compresa tra le 6 e le 8 ore dall'orario di inizio (cd. INFILTRAZIONE) e deve essere svolta in un'area operativa avente superficie consona sia all'orario di svolgimento della manifestazione e sia a garantire un percorso complessivo tra tutti gli obiettivi non inferiore a 8 km.

## **7. OBIETTIVI (OBJ) E WAYPOINT (WP)**

7.1 In tutta la superficie di gara (cd CAMPO GARA) sono posizionati OBJ e WP in un numero totale determinato dall'ORGANIZZATORE in base alla sua disponibilità di operatori da destinare. Nel caso in cui l'ORGANIZZATORE non disponga di un numero di operatori DIFENSORI congrui a coprire tutti gli OBJ è possibile posizionare OBJ OPERATIVI SENZA DIFESA (disciplinando missioni speciali particolari, es. codifica messaggio, fase recon etc. etc.). IN NESSUN CASO IL NUMERO COMPLESSIVO TRA OBJ E OBJ OPERATIVI SENZA DIFESA DEVE ESSERE INFERIORE AL NUMERO DELLE SQUADRE INCURSORI.

Entro la distanza massima di 100 metri da ogni OBJ deve essere posizionato, in maniera VISIBILE, il relativo WP (es. OBJ 1 e WP1, OBJ 2 e WP 2 etc. etc.). All'interno del WP è posizionata la COORDINATA ed il CANALE RADIO LPD del relativo OBJ. Eventualmente, a discrezione dell'ORGANIZZATORE, inoltre può essere posizionata, sempre le WP, una

MISSIONE SECONDARIA da svolgere con RELATIVO PUNTEGGIO da assegnare in caso di suo completamento.

## **8. SQUADRA INCURSORI E SQUADRA DIFENSORI**

8.1 La pattuglia INCURSORI è composta da 6 operatori mentre la squadra DIFENSORI è composta da 3 operatori. Ogni ASD partecipante all'evento organizzato non può essere rappresentata da più di una pattuglia.

8.2 Ogni ASD può modificare il nominativo degli operatori della propria squadra partecipante ad ogni tappa dell'evento organizzato.

## **9. CONTRO INTERDIZIONE**

9.1 A discrezione dell'ORGANIZZATORE è possibile predisporre una pattuglia CONTRO INTERDIZIONE, formata da massimo 4 operatori, con il compito di ostacolare l'attività di gioco (è interesse della squadra INCURSORI occultarsi dalla squadra CONTRO INTERDIZIONE). L'eventuale ingaggio comporta l'assegnazione del seguente punteggio alla squadra INCURSORI:

-300 punti, in caso di ingaggio con la CONTRO INTERDIZIONE;

+200 punti, per ogni operatore della CONTRO INTERDIZIONE colpito;

+30 punti, per ogni INCURSORE colpito;

9.2 IN NESSUN CASO LA SQUADRA CONTRO INTERDIZIONE DEVE INTERFERIRE CON GLI OBJ (non può MAI ingaggiare la squadra INCURSORI dopo aver ricevuto LUCE VERDE).

9.3 Non è obbligatorio l'ingaggio con la squadra CONTRO INTERDIZIONE, ma se viene colpito almeno un OPERATORE INCURSORE l'ingaggio diviene OBBLIGATORIO e deve essere terminato nel tempo massimo di 15 minuti dal primo operatore colpito.

9.4 In caso di ingaggio, ma IN ASSENZA DI OPERATORI COLPITI, la squadra INCURSORI può scegliere di defilarsi.

## **10. PUNTEGGIO**

10.1 Il punteggio da assegnare alla squadra INCURSORI per ogni OBJ è il seguente:

+100 punti, per ogni DIFENSORE colpito;

+30 punti, per ogni INCURSORE colpito;

+ 300 punti, in caso di conquista OBJ ed assenza di colpiti nella squadra INCURSORI;

+1000 punti, per ogni OBJ conquistato.

-2000 punti, per ogni OBJ non completato (mai richiesta luce verde per quell'obj).

- 500 punti, in caso di operatore INCURSORI colpito ma NON DICHIARATO (cd highlander). Tale fenomeno, inoltre, è punito con il richiamo infra specificato.

PER OBJ CONQUISTATO SI INTENDE L'OBJ CON TOTALE ELIMINAZIONE DELLA DIFESA NEL TEMPO INFRA INDICATO, OVVERO NEL CASO DI SVOLGIMENTO, CON ESITO POSITIVO, DELLA MISSIONE ASSEGNATA NEL TEMPO STABILITO.

IL PUNTEGGIO DELLE MISSIONI SECONDARIE E' DETERMINATO A DISCREZIONE DELL'ORGANIZZAZIONE IN BASE ALLA TIPOLOGIA DELLA MISSIONE.

## **11. INFILTRAZIONE**

11.1 Durante la fase PRE BRIEFING a tutti i CAPO SQUADRA INCURSORI (ogni pattuglia deve nominare il Capo Squadra) viene consegnato, mediante SORTEGGIO, il numero del PRIMO OBJ. All'orario di INFILTRAZIONE tutte le pattuglie INCURSORI devono recarsi presso il WP indicato e seguire le indicazioni in esso presenti, SEGNARE (e non prendere) la COORDINATA del relativo OBJ e sintonizzare la radio sul CANALE LPD indicato per chiedere LUCE VERDE AL CAPO SQUADRA DIFENSORI. Ove, eventualmente, l'OBJ fosse sprovvisto di difesa, la SQUADRA INCURSORI NON DEVE RICHIEDERE LUCE VERDE e deve svolgere la missione indicata.

Una volta terminato il primo obj assegnato, le squadre INCURSORI sono libere di pianificare LIBERAMENTE l'ordine dei successivi OBJ.

## **12. REGOLE DI GIOCO E DI INGAGGIO**

12.1 Con il comando LUCE VERDE, dato dalla squadra DIFENSORI, la pattuglia INCURSORI ha esattamente 15 minuti di tempo per RAGGIUNGERE E CONQUISTARE l'OBJ, o svolgere la relativa missione. Al termine dei 15 minuti, il capo squadra DIFENSORI, mediante utilizzo di un SEGNALATORE ACUSTICO, determina il FINE PARTITA. Al seguito del fine partita, il CAPO SQUADRA INCURSORI ed il CAPO SQUADRA DIFENSORI, di intesa tra loro e mediante l'utilizzo di un PRE STAMPATO IN DUPLICE COPIA, DETERMINANO IL PUNTEGGIO, contando i colpiti di ogni squadra, l'eventuale conquista dell'obj od il superamento della relativa missione, COMPILANDO, FIRMANDO IL PRE STAMPATO e CONSEGNANDO UNA COPIA A CIASCUN CAPO SQUADRA. OGNI OBJ NON PUO' ESSERE INGAGGIATO PIU' DI UNA VOLTA DALLA STESSA SQUADRA INCURSORI. Quando si viene colpiti, l'operatore è escluso dall'ingaggio e deve comunicarlo IMMEDIATAMENTE gridando "COLPITO" ed ALZANDO IL BRACCIO. Una volta colpito, l'operatore deve recarsi nell'area destinata ai colpiti, indossando un segnalatore di colore ROSSO, e non deve intralciare la fase di gioco, né comunicare con gli operatori non colpiti. L'ingaggio è valido se l'operatore ha esposto almeno la META' DEL CORPO. Non è ammessa la cd. TALEBANA né SPARARE NEI FORI. L'EVENTO ORGANIZZATO TERMINA CON IL COMPLETAMENTO DI TUTTI GLI OBJ NEL TERMINE INDICATO DALL'ORGANIZZATORE OVVERO CON LO SCADERE DEL TEMPO IN CASO DI NON COMPLETAMENTO DI TUTTI GLI OBJ.

12.2 La richiesta di LUCE VERDE deve avvenire obbligatoriamente all'interno del WP, presente l'INTERA SQUADRA, e la relativa richiesta deve essere effettuata dal CAPO SQUADRA INCURSORI mediante il relativo canale radio e con la ripetizione, alla squadra DIFENSORI, della coordinata per 3 volte. La squadra INCURSORI non può dividersi prima di aver ottenuto LUCE VERDE altrimenti, se avvistati dalla squadra DIFENSORI, il relativo OBJ viene considerato come NON CONQUISTATO (cd OBJ FUORI FINESTA).

12.3 Tutte le comunicazioni sono fatte e ricevute dai SOLI CAPO SQUADRA INCURSORI E DIFENSORI.

### **13. DEBRIEFING**

13.1 Durante il DEBRIEFING, vi è la determinazione della CLASSIFICA in base ai punteggi ottenuti dalle squadre INCURSORI e, eventualmente, la conciliazione di eventuali contenziosi riscontrati nei vari OBJ mediante votazione del collegio arbitrale, infra descritto.

### **14. HIGHLANDER**

14.1 Tale fenomeno è assolutamente vietato quale espressione della LEALTA' SPORTIVA DI OGNI SOFTGUNNER. In ogni caso è così sanzionato:

- PRIMO RICHIAMO: alla relativa squadra incursori viene sottratto il punteggio di 500 punti;
- SECONDO RICHIAMO: la relativa squadra incursori viene IMMEDIATAMENTE SQUALIFICATA dall'evento organizzato.

### **15. COLLEGIO ARBITRALE**

15.1 In ogni manifestazione organizzata è presente un COLLEGIO ARBITRALE composto da TUTTI I CAPO SQUADRA INCURSORI, DIFENSORI E CONTRO INTERDIZIONE.

15.2 Compito di tale collegio è attribuire il punteggio previsto ed irrogare sanzioni.

15.3 Al termine di ogni INGAGGIO, il CAPO SQUADRA INCURSORI ed il CAPO SQUADRA DIFENSORI/CONTRO INTERDIZIONE concordano il relativo PUNTEGGIO, mediante modulo in doppia copia da entrambi sottoscritto

15.4 Al termine di ogni EVENTO ORGANIZZATO, l'INTERO COLLEGIO ARBITRALE deve obbligatoriamente dirimere eventuali CONTROVERSIE con il voto favorevole della maggioranza semplice dei loro componenti.



## **16. RINVIO ESPRESSO**

16.1 Il presente regolamento costituisce parte integrante, NON DEROGABILE, dei vari STORYBOARD (cd BOOK, OPORD) delle singole manifestazioni organizzate.