



Informativa Rivolta ad Aspiranti Soci

PREMESSA

È importante sapere che il softair è una disciplina sportiva che consiste in simulazioni di combattimento effettuate con riproduzioni di armi realmente esistenti. Queste riproduzioni non sono considerate armi e non sono atte ad offendere la persona. Esistono varie modalità di gioco e le uniche limitazioni in questo senso sono date solamente

dalla fantasia dei giocatori. Per rendere più interessanti e coinvolgenti le nostre azioni di combattimento vengono ideati di volta in volta background differenti.

Tra le modalità più comuni abbiamo quelle di attacco e difesa, scorta del convoglio, scorta del VIP, ricognizione, pattuglia, combat, one flag, two flag e tante altre. La maggior parte delle partite si svolgono in tempi limitati di 20/30 minuti mentre altre modalità possono prevedere anche durate di 8, 24 o 36 ore. Anche in questo caso tutto dipende dalla modalità scelta dagli organizzatori.

Non si tratta assolutamente di uno sport per esaltati o invasati, bensì raccoglie e riunisce un vastissimo gruppo di persone di varie età che vogliono solamente divertirsi e stare insieme all'aria aperta. Dal momento che non è possibile determinare l'andata a segno di un colpo, per l'assegnazioni dei punteggi ci si basa unicamente sull'onestà dei giocatori. È forse uno dei pochi sport dove il proprio onore e il fair play contano più del risultato finale della partita.

Non servono particolari doti atletiche, conoscenze tattiche o strategiche. Sono altresì indispensabili voglia di divertirsi, spirito di squadra e collaborazione: il singolo non conta granché, è il team che conquista gli obiettivi.

Il softair consente inoltre di scaricare lo stress quotidiano mettendosi alla prova in situazioni difficili e sotto pressione.

Al contrario di ciò che pensa l'opinione pubblica, non si tratta di una disciplina violenta, l'utilizzo (peraltro obbligatorio) dei dispositivi di sicurezza lo rendono molto meno pericoloso di altri sport nei quali è previsto il contatto fisico come ad esempio le arti marziali o anche più semplicemente il calcio o il basket.

Si vuole infine nuovamente sottolineare che il softair si basa sul gioco di squadra, essenziale in questo sport. Se volete fare i "Rambo", la nostra non è l'associazione che fa per Voi.

NORME BASILARI PER PRENDERE PARTE ALLE PARTITE

Regola 1

Per poter giocare è assolutamente obbligatorio indossare occhiali protettivi antinfortunistici facilmente reperibili in ferramenta o nei negozi di bricolage. Sono altresì consigliati l'utilizzo di passamontagna o maschere per dare una protezione completa a viso e bocca. Sarà vostra cura testare la dovuta resistenza dei vostri dispositivi di protezione.

Per evitare spiacevoli inconvenienti è consigliato assicurare le protezioni tramite fasce elastiche o cordoni.

Nel caso perdiate gli occhiali uscite rapidamente dall'area di gioco a testa bassa dichiarandovi colpiti e dirigetevi al riparo da eventuali pallini vaganti.

Se vi doveste accorgere che a un vostro compagno o avversario sono caduti gli occhiali, provvedete celermente ad avvisarli e non ingaggiate assolutamente alcuno scontro in modo da evitare incidenti.

Gli occhiali e/o le maschere protettive non devono in nessun modo essere sfilate. Nel caso si appannino procedete ad uscire dal gioco e pulirli in piena sicurezza.



Anche nei momenti di pausa tra una partita e l'altra è obbligatorio l'utilizzo degli occhiali.

Regola 2

Per evitare colpi accidentali è opportuno tenere la replica in modalità "sicura" nei momenti di pausa tra un gioco e l'altro, quando venite colpiti e durante le fasi di cambio/ricarica dei caricatori. E' consigliato, al fine di evitare di rimanere a corto di pallini durante uno scontro, ricaricare i caricatori al termine di ogni partita.

Regola 3

Dal momento che, come già descritto, in questo sport non è possibile constatare l'andata a segno del colpo, è doveroso da parte del giocatore notificare la propria eliminazione (qualora si venga colpiti) dichiarandosi ad alta voce << COLPITO >>.

Sono da considerarsi validi, salvo diverse segnalazioni degli organizzatori, i colpi al corpo e all'arma provenienti dalla propria e dall'altra squadra ricevuti direttamente o a parabola.

Sono, al contrario, da non considerarsi validi i colpi di rimbalzo o per caduta.

Una volta colpiti dovrete uscire dall'area di gioco a braccia e fucili alzati in modo da far intendere agli operatori ancora in gioco che siete stati eliminati, per evitare ulteriori raffiche inutili.

Arrivati al punto di raccolta precedentemente stabilito dagli organizzatori e durante il tragitto è assolutamente vietato comunicare ai compagni di squadra la posizione dei nemici, parlare a voce alta e sparare. Il tutto per non intralciare il procedere delle azioni ancora in atto.

Regola 4

È assolutamente vietato sparare al proprio nemico ad una distanza pari o inferiore ai dieci metri. A tale distanza, infatti, colpi accidentali al viso e non, possono risultare dolorosi.

Nel caso i due giocatori siano entrambi consapevoli della presenza nemica si ritengano entrambi automaticamente eliminati. Nel qual caso uno dei due non si sia accorto della presenza dell'altro, sarà compito di questi richiamare la sua attenzione dichiarandolo colpito senza sparare alcun colpo, procedendo poi con il proprio gioco.

Regola 5

È vietato puntare le ASG (air soft gun) verso persone o cose al di fuori del gioco, nelle pause dello stesso e, in nessun caso, verso gli animali.

Regola 6

Quando proverete a giocare per la prima volta sarete seguiti da soci incaricati, in modo tale da poter apprendere i movimenti giusti da eseguire per conquistare gli obiettivi.

Seguendo le istruzioni del vostro caposquadra conoscerete tecniche di avanzamento, di attacco e difesa, di pattugliamento e tante altre nozioni che saranno utili per la buona riuscita della missione.

Il caposquadra verrà cambiato di volta in volta per dare la possibilità a tutti di accrescere le proprie competenze tattiche e di fare esperienza nei vari ruoli.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Le partite di softair si svolgono principalmente la domenica mattina e vengono prestabilite giorni di anticipo dal nostro Organizzatore Partite.

L'Associazione mette a disposizione dei soci e degli aspiranti tali una apposita sezione sul nostro sito www.patriotsmirandola.it dove vengono aperte settimanalmente le iscrizioni ai game in programma specificando luogo, punto di ritrovo, tipologia di partita e squadra ospite o ospitante.

Per una buona organizzazione degli eventi è molto importante per noi sapere quante persone prenderanno parte ad ogni singolo match; è pertanto obbligatorio contattare a mezzo forum o telefonicamente l'organizzatore partite (nonché responsabile nuovi iscritti) e comunicargli la propria presenza.

Sarebbe quindi opportuno registrarsi al portale così da essere contattati in modo semplice e veloce per la prima partita utile.

Da regolamento gli aspiranti soci hanno l'obbligo di svolgere la loro prima partita sul nostro campo. I ragazzi in prova dovranno sostenere almeno quattro partite con noi prima di poter entrare a far parte dell'Associazione.

Ciò perché, come specificato all'inizio, questo non è uno sport per esaltati e ci impegniamo a mantenerlo tale.

In allegato all'informativa troverete il modulo di scarico responsabilità da compilare in ogni sua parte e consegnare al responsabile nuovi iscritti per ogni partita a cui parteciperete.

Nel caso siate minorenni (è possibile praticare l'attività solo dai 15 anni in su) è necessario compilare l'apposito modulo e presentarlo completo di fotocopia della carta di identità dei genitori o di chi ne fa le veci.

ATTREZZATURA

La Mimetica : Nel caso non ne possediate ancora una sappiate che per la prima partita è sufficiente indossare abiti comodi e scuri.

Per la scelta della mimetica ideale c'è tempo, l'Associazione consiglia il mimetismo DPM INGLESE, utilizzato da tutti i nostri associati (obbligatorio per alcuni eventi).

Crediamo comunque che bisognerebbe capire cosa è il softair e quali attrezzature sono indispensabili prima di procedere all'acquisto.

Ovviamente se possedete già una mimetica la potrete utilizzare tranquillamente per il vostro primo game.

Il Fucile : Il nostro Club fornisce tutta l'attrezzatura indispensabile per le prime 4 intere giornate di gioco (protezioni, fucile e pallini) il tutto con un rimborso spese di 20€ che il giocatore dovrà dare all'associazione per il materiale messo a disposizione. E' obbligatorio un test col cronografo del Club per accertare che il vostro fucile rientri nei limiti consentiti della legge (< 1 Joule), nel caso non lo fosse non potrà essere utilizzato, per tanto è consigliabile testare prima della partita la potenza delle vostre ASG.

Radio : per attrezzatura varia si intende tutto il materiale aggiuntivo che potrebbe essere utile durante i game, come ad esempio la radio.

Attualmente utilizziamo e consigliamo la Midland G7 doppia frequenza (PMR e LPD) e simili. Se disponete già di una radio non è obbligatorio questo tipo di acquisto.

Oltre alla radio ci sono altri tipi di attrezzatura come ad esempio l'elmetto, il gilet tattico, gli anfibi, ecc.. ma per l'acquisto di questi c'è tempo. All'inizio come già detto sono indispensabili onestà, correttezza e tanta voglia di divertirsi.