

Come tutti gli sport, anche il *softair* ha delle regole da rispettare!

In questo breve documento però non volgiamo dilungarci troppo, desideriamo solo elencare e spiegare sinteticamente alcune tra le norme più significative da tenere a mente per i primi giorni e per l'eventuale giornata di prova.

Col tempo, una volta deciso di entrare a far parte di questa famiglia si impareranno le altre.

- 1) **Indossare le protezioni per gli occhi** (ed eventualmente anche per la faccia): le protezioni per gli occhi come maschere ed occhiali vanno indossate dall'inizio alla fine della sessione di gioco senza alcuna deroga. Qualora sia necessario rimuoverle, occorre che il gioco sia fermo e che tutti i compagni siano avvisati, nel caso in cui questo non sia possibile occorrerà prima raggiungere una zona sicura e che sia sufficientemente lontana dal gioco in corso.
- 2) **Come dichiararsi colpiti**: il gioco si basa sull'onestà nel dichiararsi quando si viene colpiti, anche da un solo pallino (detto BB), proveniente sia da fuoco avversario che da fuoco amico. Il giocatore si "dichiara" gridando << COPLITO! >>, con tempestività ed anche più volte, contestualmente deve alzare la propria ASG (arma) o la mano sopra la testa.
N.B. non ha alcuna importanza il punto in cui si viene colpiti, qualunque parte del corpo o dell'abbigliamento indossato comporta l'eliminazione.
È possibile dichiarare gridando anche <<ARMA COLPITA! >>, solo nel caso in cui venga colpita la propria ASG e si disponga di una pistola per continuare il gioco. Nel caso non si disponga di pistola occorre dichiararsi COLPITO anche nel caso venga colpita la propria arma.
- 3) **Il "MORTO"**: una volta colpiti occorre allontanarsi da quel punto, eventualmente raggruppandosi con gli altri giocatori colpiti, in alternativa è possibile rimanere immobili in quel dato punto fino al termine del gioco; è assolutamente vietato parlare con gli altri compagni ancora in gioco e soprattutto indicare la posizione degli avversari, è vietato inoltre disturbare il gioco ancora in corso parlando a voce alta, facendo rumori o schiamazzi o sparando con la propria ASG.
- 4) **"SOTTO TIRO"**: è possibile che un giocatore (in casi estremamente

particolari) eviti di spararvi da una distanza ravvicinata per evitare di fare male, in tal caso all'a dichiarazione di << SOTTO TIRO! >> va risposto << COLPITO!>> senza esitare e per evitare di essere bersagliati dall'avversario, che sarà autorizzato a far fuoco in caso di mancata risposta;

- 5) **Comportamento e contestazioni:** si invita a tenere un comportamento corretto e cordiale nei confronti degli altri giocatori, eventuali problematiche o contestazioni vanno segnalate al direttore sportivo o al direttivo della squadra una volta terminata la partita e a gioco fermo. Non è consentito inveire contro gli altri giocatori (gridando ad esempio parolacce o intimando di dichiararsi), non è possibile usare un linguaggio offensivo, blasfemo (rispetta la fede altrui a prescindere di quale sia la tua) e tantomeno entrare in contatto fisico con gli altri giocatori.
- 6) **"Esclusione"** è discrezione del Direttore Sportivo o dei membri del consiglio direttivo del club espellere dalla partita in corso o dall'intera giocata un giocatore che utilizza un comportamento antisportivo o irregolare.
- 7) **Utilizzo attrezzatura di squadra, kit prova e luoghi:** si prega avere massima cura dell'attrezzatura di squadra e seguire le indicazioni impartite per l'uso corretto dell'arma ASG che vi viene affidata con il kit di prova. Non è consentito sparare raffiche eccessivamente lunghe in quanto le stesse possono sollecitare troppo la componentistica interna e portare alla rottura o surriscaldamento delle ASG. L'uso improprio o irresponsabile dell'attrezzatura di squadra può comportare un addebito dei costi di riparazione e ripristino. L'attrezzatura in prestito va poi fatta controllare e riconsegnata alla stessa persona da cui si è ricevuta o, in casi articolari, ad altra persona espressamente designata da quest'ultimo. È fatto assoluto divieto di deturpare o sporcare l'area di gioco.
- 8) **Seguire le indicazioni** fornite dalla team leader in area di gioco. Chiedere in caso di dubbi. Per evitare di smarrirsi meglio non allontanarsi eccessivamente dal centro dell'area di gioco, i provanti, in caso di necessità di manovra di aggiramento è preferibile che procedano in almeno due persone.