



VERSIONE 1.0
13/06/2024
Realizzato da: Jonathan Furbetta

REGOLAMENTO GENERALE PRATICA DEL SOFTAIR

SOMMARIO

PREMESSA.....	PAG. 1
TERMINOLOGIE ED ACRONIMI.....	PAG. 1
SCOPO DEL REGOLAMENTO.....	PAG. 2
PRINCIPI GENERALI.....	PAG. 3
ATTREZZATURE.....	PAG. 5
AREA OPERATIVA.....	PAG. 6
RUOLI IN CAMPO.....	PAG. 7
ORGANIGRAMMA.....	PAG. 8
REGOLE DI GIOCO.....	PAG. 10
CONCLUSIONE.....	PAG. 10

PREMESSA

Il softair è uno sport di simulazione tattica basata sulla correttezza ed il rispetto; è uno sport di squadra che simula tattiche militari utilizzando repliche ad aria compressa denominate **ASG**. Nonostante l'apparenza bellicosa, il Softair è uno sport innocuo e non violento basato sul corretto confronto sportivo.

Il softair è più di un semplice gioco. È un'esperienza che promuove il lavoro di squadra, la strategia, il problem solving ed il fair play. È un'attività che può essere apprezzata da persone di tutte le età e livelli di esperienza. Ad esempio, solitamente non si ha la priorità eliminare la squadra avversaria, ma potrebbero esserci degli obiettivi specifici come la conquista di una bandiera, il disinnescare di un ordigno oppure il salvataggio di un personaggio chiave, ciò comporta ad un lavoro di squadra molto superiore rispetto ad alcune discipline sportive. Qualsiasi persona a partire dai 10 anni (accompagnato da un tutore) può svolgere questa attività, per cominciare basta una semplice replica ed un paio di protezioni facciali idonee.

TERMINOLOGIE ED ACRONIMI

Le definizioni e gli acronimi di seguito sono utilizzati nel contesto del Softair e si applicano a tutti i regolamenti.

- **Area Operativa (AO):** L'intera area dedicata all'evento, dove è possibile ingaggiare gli avversari.
- **Area Morti (AM):** Una piccola area designata dalla **DE** dove operatori eliminati devono recarsi ed attendere per il rientro.
- **Area Off-Game (AO-G):** Spazi non adibiti all'ingaggio, ai quali non è possibile accedere durante uno scontro. Le **AO-G** possono essere aree non autorizzate all'evento, zone pericolose o destinate al Disimpegno della **DE**.
- **Air Soft Gun (ASG):** Tutte le repliche a funzionamento elettrico, a molla, a propulsione, a gas o ad aria.
- **Ball Bearings (BB):** Munizioni utilizzate nel Softair, composte da materiale plastico/ceramica o ceramica/mais/zucchero per la versione biodegradabile.
- **Briefing:** Incontro con un membro della **DE** per ricevere istruzioni sul **RE** e chiarire dubbi, conoscere eventuali limiti dell'area od eventuali **AO-G**.
- **Check-Point:** Area situata su una strada o sentiero dove veicoli e/o passanti vengono fermati per verifiche e/o controlli.
- **Cronografo:** Strumento per misurare la potenza delle **ASG**.
- **Contro-Interdizione:** Squadra che pattuglia o sorveglia aree al di fuori degli obiettivi.
- **Close Quarter Battle (CQB):** Aree di ingaggio molto ristrette all'interno di strutture.
- **De-Briefing:** Incontro con un membro della **DE** al termine dell'evento, e in caso di evento competitivo, anche al termine di un obiettivo.
- **Direzione Evento (DE):** Organizzatori dell'evento responsabili del suo svolgimento e della sicurezza dei partecipanti.
- **Esfiltrazione / Out:** Punto di raccolta per concludere un obiettivo o richiedere un veicolo per il trasporto rapido.



- **Ghillie:** Indumento mimetico per il terreno.
- **Global Positioning System (GPS):** Sistema di localizzazione satellitare utilizzabile in alcuni eventi.
- **Highlander:** Persona che volontariamente o involontariamente non si dichiara su un colpo ricevuto.
- **Hop-Up:** Sistema di regolazione del tiro situato all'interno delle **ASG**.
- **Head Quarters (HQ) / Quartier Generale (QG):** Luogo dove i partecipanti ricevono istruzioni per i prossimi obiettivi (in alcuni eventi).
- **Infiltrazione / In:** Punto di inizio di un obiettivo per la squadra.
- **Ingaggio/Ingaggi:** Scontro tra due squadre avversarie.
- **Map Datum:** Sistema di riferimento geodetico utilizzato nei **GPS**.
- **Military Simulation (MilSim):** Intense simulazioni militari con obiettivi tattici, missioni impegnative e risorse limitate (es: **BB**, cibo, acqua). Durata: da ore a giorni. Forte impegno fisico e mentale. Ruoli simil-militari (fanteria, ricognizione, medico). Collaborazione per obiettivi. Esperienza gratificante per mettere alla prova le proprie capacità di Softair in un contesto realistico.
- **Missioni:** Traguardi da completare per la squadra d'attacco. Il completamento corretto di una missione comporta punti **PT** per la squadra (negli eventi competitivi).
- **No Fire Zone (NFZ):** Area all'interno dell'**AO** dove è possibile il transito ma non l'ingaggio. In alcune **NFZ**, se indicato dal **RE**, è possibile rimuovere le protezioni.
- **Obiettivo (OBJ):** Posizione nell'**AO** difesa da un gruppo di giocatori con lo scopo di impedire alla squadra attaccante di completare le missioni. Può contenere una o più missioni.
- **Punteggio (PT):** Negli eventi competitivi il punteggio viene assegnato all'esecuzione corretta di un obiettivo o di una missione, è possibile ottenere anche punteggi negativi ricevendo delle sanzioni (Come indicato nella **TABELLA SANZIONI**) od in alcune circostanze indicati sul **RE**.
- **Regolamento Evento (RE):** Documento che include il Regolamento Generale Pratica del Softair con eventuali modifiche o integrazioni specifiche per l'evento. Contiene anche punteggi, mappe, obiettivi e informazioni aggiuntive.
- **Reconnaissance (RECON):** Obiettivo di ricognizione/esplorazione dell'**AO**, non sempre con ingaggio.
- **Staff Nazionale:** Lo Staff Nazionale è composto da membri di riferimento regionale, di area o Nazionali.
- **Stealth:** Obiettivo o missione che inizia con la parte difensiva non allertata, appostata e in pattuglia. La squadra attaccante deve superare l'area o completare le missioni senza essere vista o far scattare l'allarme. Tutti i dettagli per un obiettivo o missione stealth devono essere specificati nel **RE**.
- **Way-Point (WP) / Rally Point:** Punti di raduno. Negli eventi competitivi, vengono utilizzati per localizzare il punto **IN** di un **OBJ** oppure come punti di osservazione. Le loro funzioni sono specificate nel **RE**.

SCOPO DEL REGOLAMENTO

Il Regolamento Generale Pratica Softair mira a garantire un ambiente di gioco sicuro, corretto, divertente e competitivo per tutti i partecipanti. Un ambiente di gioco sicuro riduce il rischio di incidenti e infortuni, crea un'atmosfera di fiducia e rispetto reciproco e permette ai giocatori di concentrarsi sul divertimento e sul gioco. Il Softair è uno sport divertente perché è un'attività fisica e sociale, offre sfide e opportunità di miglioramento e permette ai giocatori di esprimere la propria creatività e strategia. Il Softair è uno sport competitivo perché i giocatori gareggiano per raggiungere obiettivi e vincere partite, ci sono diverse categorie e livelli di abilità per tutti i giocatori e il Softair richiede abilità, lavoro di squadra e strategia per avere successo. Con questo regolamento, la MSP Italia Settore Softair mira a promuovere il Softair come uno sport sicuro, divertente e competitivo per tutti, in Italia.

CAMPO DI APPLICAZIONE

Il Regolamento Generale Pratica del Softair disciplina tutte le attività di Softair competitive e non organizzate da associazioni affiliate alla MSP Italia Settore Softair in Italia. Il regolamento si applica ad attività come allenamenti, eventi competitivi, eventi a fazioni, **MilSim** e altre. Il presente regolamento costituisce la base dei **RE** di ogni evento competitivi o non. Ogni **RE** può aggiungere regole specifiche per le proprie attività. È possibile aggiungere o modificare regole nel **RE** anche se in contraddizione con il presente regolamento, ma la modifica deve essere approvata dallo **STAFF NAZIONALE** prima della sua pubblicazione.



PRINCIPI GENERALI

PRINCIPI DI SPORTIVITÀ E FAIR PLAY

Nel Softair, l'obiettivo principale è completare un **OBJ** od una **MISSIONE** in collaborazione con il proprio team o con altri operatori. Le **MISSIONI** possono variare da semplici assalti a complessi scenari misti. L'attività si basa sull'autodichiarazione: quando un operatore viene colpito su qualsiasi parte del corpo o sull'equipaggiamento, deve dichiararsi e recarsi in un'area designata dalla **DE** o in un luogo che non ostacoli il gioco.

L'autodichiarazione è il pilastro del Fair Play nel Softair. Richiede onestà e sportività da parte di tutti i partecipanti. Solitamente al termine di ogni partita, i team si congratulano reciprocamente, indipendentemente dal risultato, dimostrando un sano spirito sportivo. Questo atteggiamento positivo contribuisce a creare un'atmosfera di rispetto e sodalizio tra i giocatori, rendendo il Softair un'esperienza divertente e gratificante per tutti.

Ricorda: Il Fair Play e lo spirito sportivo sono valori fondamentali nel Softair e in qualsiasi altra attività. Adottandoli, contribuisce a creare un ambiente positivo e inclusivo per tutti i partecipanti.

SICUREZZA E RISPETTO DELLE REGOLE

Nel Softair, la sicurezza è la massima priorità. Per questo motivo, è obbligatorio indossare protezioni facciali idonee per tutta la durata della permanenza nell'area di gioco. Le protezioni devono essere idonee per la pratica del Softair.

La **DE** ha la facoltà di interrompere il gioco in qualsiasi momento se nota qualcuno che non indossa le protezioni facciali obbligatorie. La **DE** è impegnata a garantire la sicurezza di tutti i partecipanti e a prevenire incidenti.

Oltre alla sicurezza, è fondamentale rispettare le regole del gioco stabilite nel **RE**. Il **RE** definisce le modalità di svolgimento delle attività di Softair e il comportamento corretto da tenere all'interno dell'area di gioco.

Se si trasgredisce una regola del suddetto regolamento o del **RE**, il partecipante potrebbe ricevere una sanzione disciplinare. La gravità della sanzione dipenderà dalla gravità della violazione. Le sanzioni possono includere:

- Richiamo senza decurtazione di punteggio
- Ammonizione con decurtazione di punteggio
- Espulsione del giocatore dall'**INGAGGIO**
- Espulsione del giocatore dall'evento
- Espulsione della squadra dall'evento
- Esclusione della squadra dal campionato

Il rispetto delle regole e l'attenzione alla sicurezza sono essenziali per un'esperienza di Softair divertente e sicura per tutti. La **DE** si impegna a far rispettare il **RE** e le norme di sicurezza per creare un ambiente di gioco sano e sportivo per tutti i partecipanti.

Per evitare inutili allarmismi, gli organizzatori di eventi e/o i gestori di un campo di gioco sono tenuti a notificare alle autorità competenti lo svolgimento dell'attività.

Il trasporto e il possesso delle **ASG** sono consentiti a tutti i detentori a partire dai 16 anni.

Le repliche devono essere trasportate all'interno della scatola originale, di una sacca porta replica o di uno zaino, con il tappo rosso ben visibile sulla volata.

Batteria e caricatore devono essere staccati.



TUTELA DELL'AMBIENTE

Ogni organizzatore e presidente di un'associazione è tenuto a conoscere e rispettare le normative vigenti del proprio comune relative ai materiali consentiti, in particolare all'utilizzo di pallini biodegradabili. In molte aree italiane vige l'obbligo di utilizzare pallini biodegradabili, oltre alla tutela dell'inquinamento acustico, della prevenzione incendi e della fauna e flora. Lo smaltimento di pallini non biodegradabili, se non diversamente indicato, può essere effettuato nell'indifferenziata. È sempre consigliabile consultare il servizio di raccolta rifiuti locali per le corrette modalità di smaltimento. In alcune aree potrebbe essere necessario richiedere un'autorizzazione all'ente parco competente per lo svolgimento di attività di Softair.

Al termine di ogni evento o sessione di allenamento, gli organizzatori e/o i presidenti dovranno provvedere alla pulizia dell'area, rimuovendo tutti i rifiuti. Dovranno inoltre mettere a disposizione cartelli informativi e contenitori per la raccolta differenziata sparsi nell'**AO**.

COMPORTAMENTO CORRETTO E RISPETTOSO

Il Softair è un'attività che si basa sul rispetto reciproco e sull'adozione di un comportamento corretto verso tutti i partecipanti, gli animali, le piante e l'ambiente circostante. È fondamentale ricordare che il fair play è alla base di ogni gioco e che la risoluzione di eventuali incomprensioni deve avvenire in modo civile e costruttivo.

È fondamentale mantenere un atteggiamento cortese e rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti, sia compagni di squadra che avversari. Evitare, insulti o comportamenti aggressivi che potrebbero rovinare l'esperienza di gioco per tutti.

Non disturbare o molestare in alcun modo gli animali selvatici o domestici che si possono incontrare durante le attività di Softair.

Evitare di danneggiare la vegetazione o di raccogliere fiori o frutti senza autorizzazione.

Non danneggiare o distruggere le proprietà private o pubbliche. Raccogliere sempre i propri rifiuti e quelli degli altri per mantenere pulito l'ambiente circostante.

In caso di incomprensioni o dubbi durante il gioco, è importante mantenere la calma e non cercare di risolvere la situazione in modo impulsivo. È consigliabile attendere la fine della partita per confrontarsi con un membro della **DE** in modo pacato e costruttivo. La **DE** è a disposizione per chiarire eventuali dubbi o per prendere provvedimenti in caso di comportamenti scorretti.

Per qualsiasi problema o necessità durante il gioco, è possibile contattare la **DE** tramite il canale radio dedicato o il numero di telefono indicato. La **DE** è pronta a fornire assistenza e a garantire il corretto svolgimento dell'attività in un clima di fair play e rispetto reciproco.

Ogni partecipante deve dichiararsi al primo colpo ricevuto, sia su di sé che sulle attrezzature. Una volta colpito, dovrà dichiarare la propria eliminazione gridando "Preso" o "Colpito" e recarsi nel punto indicato dalla **DE** oppure posizionarsi in un punto dove non possa recare disturbo all'**INGAGGIO**. Terminato l'**INGAGGIO**, il partecipante seguirà le istruzioni della **DE** per poter rientrare in gioco.



ATTREZZATURE

ART. 1 CARATTERISTICHE REPLICHE

- A. TIPOLOGIE DI ASG CONSENTITE:** Sono consentite tutte le tipologie di ASG con funzionamento a molla, aria, elettrico, gas, propulsione o CO₂, aventi una potenza non superiore a 0,99J.
1. Tutte le repliche sono soggette al controllo del Joule. Un addetto della **DE** provvederà al controllo della replica effettuando 5 tiri a colpo singolo.
Nei 5 tiri successivi, almeno 3 colpi su 5 devono risultare al di sotto di 1 Joule, con uno scarto di accettazione del 5%.
Il controllo verrà effettuato utilizzando pallini in grammatura 0,25 forniti dall'organizzazione. Se possibile, verranno utilizzati caricatori messi a disposizione dall'organizzazione.
Qualora la replica non abbia la funzione del colpo singolo, e se il membro della **DE**, se dispone di un sistema di misurazione idoneo che effettua il conteggio medio, può effettuare una raffica di 2 secondi.
 2. Tutte le repliche idonee all'evento devono essere fascettate o è necessario utilizzare dei sistemi di blocco per impedire modifiche della replica durante l'evento.
 3. Le repliche non idonee devono essere consegnate alla **DE** e verranno restituite ai proprietari a fine evento.
Qualora la replica non rispetti le normative di legge, la **DE** è costretta a contattare le forze dell'ordine.
- B. DEFINIZIONE DI COLPO SINGOLO:** Nelle strutture o negli eventi che richiedono l'utilizzo del colpo singolo, si definisce colpo singolo la singola pressione del grilletto che corrisponde alla singola uscita del pallino dall'**ASG**.
- C. DEFINIZIONE DI ASG LUNGHE O CORTE:**
1. Sono definite **ASG** lunghe tutte le repliche che non possono essere inserite in una fondina.
 2. Sono definite **ASG** corte tutte le repliche che possono essere inserite in una fondina.
- D. DEFINIZIONE DI ACCESSORI:** Sono definiti accessori tutte le strumentazioni che possono essere attaccate all'**ASG**, come ottiche, Red Dot, Acog, AN-PEQ, Laser, grip di impugnatura, caricatori e simili.
- E. DEFINIZIONE DI CONSUMABILI:** Sono definiti consumabili i **BB**, granate, fumogeni e simulacri esplosivi.
1. Solo le granate a pallini/vernice/farina/acqua possono conteggiare come eliminazione. Altre tipologie di granate non sono valide per l'eliminazione.
 2. Solo i simulacri esplosivi elettrici, a filo, ad aria, a gas o a molla che erogano pallini/vernice/farina/acqua possono conteggiare come eliminazione. Altre tipologie di simulacri esplosivi non sono valide per l'eliminazione.
 3. I **BB** devono avere un diametro di circa 6mm di qualsiasi colorazione, salvo disposizioni legati alla tutela ambientale, avente un peso di massimo 0,40g in materiale plastico, ceramica, composto biodegradabile e simili.
- F. DEFINIZIONE DI ATTREZZATURE SPECIALI:** Sono definite attrezzature particolari le serie di **ASG** a canne rotanti, le serie di **ASG** lanciatori come lanciagranate, mortai o RPG.
- G. CARATTERISTICA DEGLI SCUDI:**
1. È consentito l'utilizzo di uno scudo avente come dimensioni massime 150 cm di altezza e 70 cm di larghezza.
 2. Lo scudo può essere realizzato in materiale legno, plastica, plexiglass o similari.
 3. Gli angoli dello scudo devono essere smussati.

ART. 2 EQUIPAGGIAMENTO

- A. PROTEZIONI:** Ogni partecipante deve indossare obbligatoriamente le protezioni per gli occhi idonee per il Softair e le deve mantenere per tutta la durata dell'evento o della sessione di allenamento all'interno dell'**AO**.

1. I minori devono avere una protezione facciale completa che copra occhi, naso e bocca, è possibile utilizzare una maschera completa oppure uno spezzato con passamontagna/sciarpa ed occhiali di protezione.
 2. In alcune strutture **CQB**, l'organizzatore o il presidente può imporre l'obbligo aggiuntivo della protezione alla bocca.
- B. STEMMI E GRADI:** Sono assolutamente vietati equipaggiamenti riportanti stemmi di ideologia politica, religiosa ed appartenenti alle forze armate italiane. Inoltre, sono vietati equipaggiamenti che riportano gradi e reparti delle forze armate italiane.
- C. PROTEZIONI AGGIUNTIVE:** In alcuni campi, l'organizzatore o il presidente può imporre l'obbligo di protezioni aggiuntive come caschi, ginocchiere, gomitiere e guanti.
- D. EQUIPAGGIAMENTI NON CONSENTITI:** Non sono consentiti equipaggiamenti taglienti, esplosivi, incendiari e qualsiasi tipologia di utensile che possa creare un danno a persone, animali e cose. Se un partecipante si presenta con un equipaggiamento non consentito, le attrezzature in questione verranno ritirate dalla **DE** con comunicazione alle forze dell'ordine.

AREA OPERATIVA (AO)

ART. 3 CONFORMAZIONE DELL'AREA OPERATIVA

- A. L'AO è definita dalla (DE) in tutti gli eventi e gli allenamenti.** L'organizzatore e/o il presidente deve informare i partecipanti tramite una mappa i limiti del campo e le aree pericolose. In caso di evento competitivo, è possibile fornire solo la suddetta mappa senza indicare la posizione degli **OBG** e delle **MISSIONI**.
- B. AREA DI PREPARAZIONE:** L'area di preparazione è situata fuori dall'**AO** ma confinante. In quest'area le squadre possono prepararsi per l'evento o la sessione di allenamento. Al suo interno è racchiuso il parcheggio, l'area cronografo, la zona **DE** ed eventualmente altri spazi come aree ristoro ed esposizione.
- C. AREE AO-G:** All'interno dell'**AO** possono essere presenti alcune **AO-G** dove l'accesso è vietato a tutti i partecipanti salvo diversa segnalazione della **DE**. In alcuni casi all'interno dell'**AO-G** è possibile trovarci una **AM**.
- D. AREA OBJ:** All'interno dell'**AO** ci possono essere posizionati più **OBJ**. Gli **OBJ** sono aree della mappa dove la squadra attaccante deve svolgere una o più **MISSIONI**. Solitamente queste aree sono allestite con ripari naturali o artificiali, a volte sono preparate a tema come la struttura di un **CHECK-POINT** o un **QG**.
1. Gli **OBJ** devono avere una distanza minima di 100 metri da qualsiasi altro punto ad esclusione del punto di **OUT**. In alcuni casi è possibile inserire **OBJ** più ravvicinati solamente se gli **INGAGGI** e il passaggio di due squadre aventi due **OBJ** differenti non si incontrano o creano disturbo.
 2. La distanza dei punti di un **OBJ** si misura partendo dalla **MISSIONE** primaria e/o dal centro dell'**OBJ** stesso.
 3. La distanza minima dal punto di **IN** all'**OBJ** deve essere non inferiore ai 75 metri. Inoltre nei primi 25 metri non è consentito il piazzamento iniziale di mine e difensori. A differenza dell'**IN**, l'**OUT** può essere posizionato ovunque anche alla posizione dell'**IN** stessa. È possibile anche non inserire l'**OUT** ma la conclusione dell'**OBJ** deve essere indicata sull'**RE**.
 4. All'interno degli **OBJ** possono esserci aree **NFZ**, dove i partecipanti non possono effettuare **INGAGGI** e non possono essere colpiti. Per poter prendere parte a un **INGAGGIO**, i partecipanti devono uscire completamente dalla **NFZ** indicata con una linea o dei coni a terra.
 5. All'interno degli **OBJ** possono essere inserite delle **AO-G** contenenti delle **AM**. Una volta eliminati, la **DE** indicherà l'eventuale **AM** più vicina. Quindi il partecipante dovrà recarsi in quel punto ed attendere istruzioni dalla **DE**.
 6. Le **MISSIONI** possono trovarsi esclusivamente all'interno degli **OBJ**. I confini degli **OBJ** vengono inseriti nell'**RE** e comunicati dalla **DE** durante le fasi di **BRIEFING**.
 7. Le pattuglie di **CONTRO-INTERDIZIONE** possono essere incontrate in tutta l'**AO** ad esclusione del raggio tra **OBJ** ed il suo punto di **IN**.

8. I punti **WP** possono essere inseriti in tutta l'**AO** ad esclusione del raggio tra **OBJ** ed il suo punto di **IN**.
- E. **PUNTI DI IN ED OUT**: In alcuni eventi, soprattutto quelli a navigazione libera, si hanno un punto di **IN** ed un punto di **OUT** direttamente ai confini dell'**AO**, in questo caso è possibile conteggiare il tempo totale trascorso all'interno dell'**AO** di una squadra partecipante.

RUOLI IN CAMPO

ART. 4 PARTECIPANTI

- A. **SQUADRA D'ATTACCO**: Si definisce squadra d'attacco il gruppo di partecipanti che come obiettivo il completamento delle **MISSIONI** e nel caso di eventi competitivi, l'ottenimento del miglior **PT**. In ogni squadra d'attacco deve essere presente 1 caposquadra. La squadra d'attacco ha vincoli sul movimento esclusivamente nell'area **OBJ**.
- B. **SQUADRA DI DIFESA**: Si definisce squadra di difesa il gruppo di partecipanti autorizzati dalla **DE** con il compito di impedire il completamento delle **MISSIONI** da parte della squadra attaccante. Per ogni gruppo difensivo deve essere presente un capo difesa. Il rapporto tra difesa e attacco è di 1 a 2, ovvero 1 difensore per 2 attaccanti. In ambienti **CQB** il rapporto difesa/attacco può raggiungere 1 a 3. La squadra di difesa può avere vincoli per una difesa stabile muovendosi solamente intorno al riparo assegnato, mentre per una difesa mobile può muoversi in tutta l'area dell'**OBJ**. In caso di evento competitivo, il punto di partenza del difensore e il piazzamento delle mine devono essere uguali per lo svolgimento di tutte le squadre di attacco. Il difensore, ad **INGAGGIO** iniziato, può eventualmente muoversi per avere una copertura migliore. Il difensore può cominciare l'**INGAGGIO** se ha un componente della squadra avversaria a tiro.
- C. **CIVILE/OSTAGGIO**: In alcuni **OBJ** è possibile trovare figure chiave da proteggere o salvare. L'eliminazione di queste figure comporta ad un **PT** negativo per la squadra attaccante.
- D. **CAPOSQUADRA/CAPO DIFESA**: Il caposquadra e il capo difesa sono i responsabili dei propri operatori in campo. Sono gli unici che possono comunicare direttamente con la **DE**. In alcuni eventi, il capo difesa può ricoprire il ruolo di 1° difensore ad essere ingaggiato o come civile/ostaggio. Il capo difesa può ricoprire il ruolo di arbitro ma deve essere approvato dallo **STAFF NAZIONALE**.
- E. **CONTRO-INTERDIZIONE**: La **CONTRO-INTERDIZIONE** è composta da operatori che pattugliano o difendono alcune aree nell'**AO**. Non possono trovarsi all'interno del raggio tra un **OBJ** e il suo punto di **IN**. In caso di eventi a navigazione libera, non devono effettuare **INGAGGI** contro squadre nel raggio di 100 metri da qualsiasi punto di **IN** od **OUT**. Infine, la **CONTRO-INTERDIZIONE** non può iniziare nuovi **INGAGGI** finché non ha concluso quello in corso. Il caposquadra della **CONTRO-INTERDIZIONE** può essere ricoperto da un arbitro.

ART. 5 DIREZIONE EVENTO (DE)

- A. **AIUTO ARBITRO**: Ha la funzione principale di supporto all'intera organizzazione. Le sue mansioni includono il controllo delle attrezzature mediante un dispositivo, la gestione degli spazi di preparazione e parcheggio, il supporto in campo all'arbitro e altro.
1. L'aiuto arbitro non ha potere decisionale. Pertanto, non può né compilare un tabulato **PT** né assegnare una sanzione. Tuttavia, può conferire con l'arbitro per eventuali atteggiamenti scorretti e osservazioni.
 2. È possibile ottenere questo ruolo completando il livello di aiuto arbitro del corso arbitrale. Se necessario, lo **STAFF NAZIONALE** può realizzare delle deleghe per un singolo evento a titolo gratuito anche se non ha completato il corso arbitrale.
- B. **ARBITRO**: È una delle figure chiave nell'**AO**.
1. L'arbitro effettua il **BRIEFING** e il **DE-BRIEFING** nel suo **OBJ**.
 2. L'arbitro è l'unico a poter compilare il tabulato punteggio e l'eventuale tabulato sanzioni.
 3. L'arbitro decreta l'inizio e la fine di un **OBJ**, inoltre può fermare l'**INGAGGIO** ed in casi particolari con l'autorizzazione del capo arbitro può far ripartire l'**OBJ**.

4. L'arbitro può sospendere, sanzionare o reintegrare all'**INGAGGIO** un operatore. Con l'approvazione del capo arbitro può espellere un giocatore. Inoltre può assegnare i **PT** come indicato sul **RE** o decurtare **PT** come sempre indicato sul **RE** e sulla tabella sanzioni.
 5. È possibile ottenere questo ruolo completando il livello arbitro del corso arbitrale. Se necessario, lo **STAFF NAZIONALE** può realizzare delle deleghe per un singolo evento a titolo gratuito anche se non ha completato il corso arbitrale.
 6. L'arbitro non può esercitare in eventi dove l'associazione di appartenenza è partecipe come squadra attaccante.
- C. CAPO ARBITRO:** Il capo arbitro è il responsabile dell'intero comparto arbitrale dell'evento.
1. Effettua il **BRIEFING** di inizio evento ed il **DE-BRIEFING**, risolve eventuali incomprensioni tra le squadre e prende le decisioni arbitrali estreme. Inoltre è il diretto responsabile dei punteggi di gara. A fine evento il capo arbitro stilerà una classifica per poi pubblicarla durante le premiazioni.
 2. È possibile ottenere questo ruolo completando il livello capo arbitro del corso arbitrale. Se necessario, lo **STAFF NAZIONALE** può realizzare delle deleghe per un singolo evento a titolo gratuito anche se non ha completato il corso arbitrale.
 3. Il capo arbitro non può esercitare in eventi dove l'associazione di appartenenza è partecipe come squadra attaccante.
- D. ORGANIZZATORE:** L'organizzatore è il responsabile dell'evento, della stesura del **RE** e dei partecipanti. L'organizzatore può ricoprire anche altri ruoli descritti precedentemente.
- E. ISPETTORE:** L'ispettore è un controllore dell'evento, la sua funzione non è sempre richiesta sul campo.
1. L'ispettore controlla la stesura del **RE**. In caso di anomalie o scorrettezze interviene direttamente sull'evento e può eventualmente modificare i punteggi avvenuti realizzando un rapporto completo e dettagliato da dover inviare allo **STAFF NAZIONALE**.
 2. È possibile ottenere questo ruolo completando il livello ispettore del corso arbitrale e messo in carica dallo **STAFF NAZIONALE**.
 3. L'ispettore non può esercitare in eventi o campionati dove l'associazione di appartenenza è partecipe come squadra attaccante.
- F. GIUDICE:** In caso di ricorso viene interpellato il giudice.
1. Una volta ricevuta tutta la documentazione realizzata dall'ispettore includendo foto e video coinvolgerà le parti in disaccordo ed in base a tutti i regolamenti stabilirà una decisione. Il giudice viene nominato dallo **STAFF NAZIONALE** ogni anno.
 2. Il giudice non può esercitare in eventi o campionati dove la sua associazione è coinvolta, in questo caso lo **STAFF NAZIONALE** nominerà un giudice provvisorio che seguirà esclusivamente quel ricorso.

ORGANIGRAMMA

ART. 6 STAFF NAZIONALE

- A. AMBASSADOR:** L'Ambassador o il presidente dell'associazione Ambassador, pur inserito nella sezione **STAFF NAZIONALE**, non ha possibilità di voto. Tuttavia, può partecipare ad incontri o riunioni dello **STAFF NAZIONALE** per consigliare eventuali eventi o decisioni.
1. Ogni persona od associazione affiliata a MSP Italia Settore Nazionale Softair può candidarsi come Ambassador di regione. Il loro compito è di promuovere il settore del softair partecipando a fiere dove l'Ente MSP Italia Settore Nazionale Softair partecipa o realizzando o fornendo supporto ad associazioni affiliate a MSP Italia Settore Nazionale Softair mettendo a disposizione personale e strutture per la realizzazione di eventi competitivi e non.
- I requisiti per diventare un Ambassador od un'associazione Ambassador sono:
- Godere di una buona reputazione. Lo **STAFF NAZIONALE** valuterà l'associazione in base al numero di iscritti, fair play in campo e reputazione con le altre associazioni.
 - Possedere almeno 1 associato con almeno il titolo di arbitro od istruttore o possedere tale titolo in caso di Ambassador singolo.



- Disponibilità su almeno il 75% degli eventi organizzati o come partecipazione dalla parte dello **STAFF NAZIONALE** tra cui fiere, eventi, raduni, corsi.
2. I benefit dell'Ambassador e delle associazioni Ambassador sono:
 - Ricezione di eventuali ticket espositori per fiere od eventi.
 - Ulteriore materiale istituzionale come bandiere, soft shell, magliette, patch, banner ed altro, tale materiale deve essere utilizzato soprattutto negli eventi di supporto.
 - I membri Ambassador ricevono un benefit di una riduzione del costo sugli eventi non competitivi e sui corsi di formazione organizzati dallo **STAFF NAZIONALE**.
 3. La durata della carica di Ambassador ha una validità di 1 anno solare. Le candidature devono essere presentate entro il 31 Dicembre di ogni anno. In ogni momento, lo **STAFF NAZIONALE** può rimuovere la carica.
 4. In ogni regione possono essere nominate massimo 1 associazione Ambassador od 1 Ambassador per ogni 10 associazioni affiliate a MSP Italia Settore Nazionale Softair.
- B. REFERENTE REGIONALE:** Il referente regionale è membro dello **STAFF NAZIONALE**. Il suo compito è realizzare eventi nella regione di appartenenza supportando lo **STAFF NAZIONALE** per eventi d'interesse Nazionale.
1. Ogni persona affiliata ad MSP Italia Settore Nazionale Softair può candidarsi per diventare referente regionale. Viene effettuata una riunione tra presidenti con cadenza annuale per effettuare la votazione al referente regionale. Il voto avviene per alzata di mano.
 2. I compiti del referente regionale sono di:
 - Organizzare il campionato regionale.
 - Presenziare alle finali regionali e agli eventi di interesse nazionale.
 - Supportare le associazioni e lo **STAFF NAZIONALE** per la realizzazione di eventi in regione.
 3. La durata della carica di referente regionale ha una validità di 1 anno solare. Le candidature devono essere presentate entro il 31 Dicembre di ogni anno. In ogni momento, lo **STAFF NAZIONALE** può rimuovere la carica.
 4. È possibile nominare un referente regionale per ogni 15 associazioni affiliate a MSP Italia Settore Softair.
- C. ISTRUTTORE TECNICO:** L'istruttore tecnico è una figura istruttrice che organizza corsi di formazione in tutto il territorio Italiano.
1. Ogni persona affiliata a MSP Italia Settore Nazionale Softair può candidarsi come figura tecnica di specialità. Il loro compito è di istruire e formare persone nella loro specialità tecnica.
 2. I compiti dell'istruttore tecnico è di organizzare almeno 3 corsi di formazione o di specialità in tutto il territorio Nazionale. Il tecnico sarà supportato dallo **STAFF NAZIONALE** per la realizzazione di questi corsi.
 3. I requisiti per diventare un Istruttore Tecnico sono:
 - Godere di una buona reputa
 - Possedere il diploma ed il tesserino tecnico in corso di validità dell'Ente MSP Italia.
 4. Il ruolo di Istruttore Tecnico ha una validità di 1 anno solare. Le candidature devono essere presentate allo **STAFF NAZIONALE**. In ogni momento, lo **STAFF NAZIONALE** può rimuovere la carica.
- D. RESPONSABILI DI AREA E RESPONSABILE NAZIONALE:** I responsabili di area sono suddivisi in:
- Nord: comprensive delle regioni: Friuli-Venezia Giulia, Liguria, Lombardia, Piemonte, Trentino-Alto Adige, Valle D'Aosta, Veneto.
 - Centro: comprensive delle regioni: Abruzzo, Emilia-Romagna, Lazio, Marche, Sardegna, Toscana, Umbria.
 - Sud: comprensive delle regioni: Basilicata, Calabria, Campania, Molise, Puglia, Sicilia.
- Hanno il compito di organizzare il campionato Nazionale e gli eventi di interesse nazionale, collabora e coordina lo **STAFF NAZIONALE**.
1. I responsabili di area sono scelti dal responsabile Nazionale. Ogni persona affiliata a MSP Italia Settore Nazionale Softair può candidarsi come responsabile di area inviando una mail ad MSP Italia Settore Nazionale Softair.
 2. I compiti dei responsabili di area sono di:

- Organizzare il campionato nazionale nella loro area.
 - Presenziare alle finali regionali e agli eventi di interesse nazionale della propria area.
 - Supportare le associazioni e lo STAFF NAZIONALE per la realizzazione di eventi in regione.
3. Non ci sono limitazioni sulla durabilità della carica. In ogni momento, il responsabile Nazionale può rimuovere la carica.

REGOLE DI GIOCO

ART. 7 REGOLE DI BASE

- A. RE E REGOLAMENTO DEL CAMPO:** Ogni evento e sessione di allenamento è regolamentato dall'RE e dal regolamento del campo. Ogni partecipante è tenuto a rispettare tali regolamenti e le decisioni della DE.
- B. PROTEZIONI DI SICUREZZA:** In tutta l'AO i partecipanti sono obbligati a mantenere le protezioni richieste. Qualsiasi partecipante trovato senza le suddette protezioni verrà allontanato dall'INGAGGIO e subirà una sanzione.
- C. RAPPORTI CON I PARTECIPANTI E LA DE:** Ogni partecipante è tenuto a rispettare gli altri partecipanti e seguire le istruzioni della DE. Solamente il caposquadra ed il capo difesa possono interagire con un membro della DE. In ogni caso non sono ammessi comportamenti aggressivi, fisici e violenti.
- D. ATTI DI VANDALISMO:** Tutti i comportamenti scorretti che possono o comportano la rottura o distruzione di materiale scenografico e dell'ambiente circostante verranno puniti con dei punteggi negativi ed in alcuni casi anche con l'espulsione dall'evento. I trasgressori inoltre dovranno risarcire i danni effettuati.
- E. DICHIARAZIONE:** Ogni partecipante, una volta ricevuto un colpo su qualsiasi parte del corpo o sulla replica, è tenuto a dichiarare solamente la propria eliminazione. Una volta colpito, l'operatore deve gridare "colpito" o "preso" ed allontanarsi dall'INGAGGIO seguendo le indicazioni della DE. Non sono validi i colpi ricevuti di rimbalzo su oggetti e persone e colpi ricevuti attraverso le fessure. I colpi attraverso i ripari naturali sono validi.
- F. METODO DI TIRO:** Ogni operatore è tenuto ad esporre almeno il 20% del corpo che corrisponde a Testa, Braccio, ASG. Nessun partecipante può effettuare tiri non esponendo il 20% del corpo, inoltre non è valido inserire l'ASG nelle fessure.
- G. MOVIMENTO IN CAMPO:** Ogni operatore è libero di muoversi in tutta l'Area OBJ che sia attaccante o difensore. In ogni caso sul RE sono indicate le limitazioni inerenti al movimento, limiti dell'OBJ e la possibilità di arrampicarsi su alberi e strutture.
- H. SANZIONI:** Ogni partecipante che trasgredisce il presente regolamento, il RE e/o il regolamento del campo riceverà una sanzione che può comportare sino all'espulsione dall'evento della squadra partecipante. Le sanzioni generali sono indicate sul tabulato sanzioni di MSP Italia Settore Nazionale Softair.

CONCLUSIONE

Le associazioni organizzative sono tenute a:

- Richiedere e verificare la validità delle polizze assicurative delle associazioni e dei partecipanti all'evento.
- Disporre di permessi scritti dal proprietario/gestore dell'AO.
- Comunicare correttamente le attività alle forze dell'ordine competenti.
- Effettuare operazioni di pulizia dell'AO al termine dell'evento o della sessione di allenamento.

I presidenti delle associazioni partecipanti hanno il dovere di:

- Verificare che l'associazione abbia autorizzato la partecipazione all'evento/sessione di allenamento del partecipante.
- Assicurarsi che il partecipante sia in possesso del certificato medico in regola.

Il presente regolamento può essere modificato con cadenza annuale.

