

F.I.P.S.
Federazione Italiana Pattuglie SoftAir

O.N.A.S.P.
Organo Nazionale Arbitri SoftAirPattuglie



REGOLAMENTO DI GIOCO TIRO DINAMICO AIR-SOFT (Disciplina sportiva del SOFT AIR)

Versione 1.0

Proprietà esclusiva di:
F.I.P.S. (Federazione Italiana Pattuglie Soft Air)

Sotto la supervisione di:
O.N.A.S.P. (Organo Nazionale Arbitri Soft Air Pattuglie)

CRITERI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE DI TIRO DINAMICO AIR-SOFT E CONCETTI GENERALI

1. La partecipazione è consentita a persone di ogni età, con la distinzione in categorie per età anagrafica e sesso: Junior fino a 18 anni (obbligatoria la presenza del genitore o facente le veci fino ai 14 anni), Standard da 19 a 49 anni, Senior da 50 a 59 anni, Super Senior oltre i 60 anni, Lady Junior fino a 18 anni (obbligatoria la presenza del genitore o facente le veci fino ai 14 anni), Lady Standard da 19 a 49 anni, Lady Senior da 50 a 59 anni, Lady Super Senior oltre 60 anni.

2. E' previsto un esame di abilitazione denominato "Livello Alfa" che costituisce la base imprescindibile per la conoscenza delle regole di sicurezza, delle tecniche e delle tattiche di tiro. Conseguito tale livello si potrà partecipare alle gare facenti parte dei Trofei e dei Campionati Regionali e Nazionali. Sono previsti, inoltre, per la crescita e l'esperienza personale, il "Livello Bravo" e il "Livello Charlie" che prevedono difficoltà crescenti e dimostrano la preparazione tecnica del tiratore.

3. Divisione: le divisioni sono il raggruppamento delle differenti categorie di ASG, Standard e Open e, in una gara, dovrà essere presente almeno una Divisione. Qualora, in gara, siano presenti più divisioni, i risultati dovranno essere conteggiati separatamente riconoscendo un vincitore di ciascuna Divisione.

4. Classe: le classi introducono una diversificazione dei tiratori in base ai risultati sportivi ottenuti con la media aritmetica di 3 (tre) gare di campionato.

La percentuale risultante sarà riferita al vincitore del campionato:

Private: 0-40%

Sergeant: 41-60%

Liutenant: 61-80%

Captain: 81-90%

General: 91-100%

PROGETTAZIONE DEGLI ESERCIZI

- 5.** Le linee di progettazione degli esercizi devono avere le seguenti caratteristiche:
- A.** Sicurezza: le gare di Tiro Dinamico Air-Soft vanno realizzate mantenendo sempre la sicurezza nella dovuta considerazione, per questo motivo, devono essere condotte tramite l'ausilio di giudici di gara (RangeOfficer).
 - B.** Qualità: gli esercizi devono essere progettati per esaltare le capacità dei tiratori legate al tiro e non per le loro capacità fisiche.
 - C.** Equilibrio: gli esercizi realizzati dovranno basarsi principalmente sulla natura delle difficoltà presentate, in modo da equilibrare precisione e velocità di esecuzione.
 - D.** Libertà di interpretazione: i tiratori decideranno quale tecnica o posizione di tiro usare nell'esercizio a eccezione dei casi in cui si voglia creare difficoltà specifiche che costringono il tiratore ad assumere una posizione di tiro oppure l'uso della sola mano forte o debole.
 - E.** Difficoltà: vanno tenute in considerazione, nella progettazione degli esercizi, le inevitabili differenze di statura e costituzione fisica dei tiratori. Va curata la possibile partecipazione alle competizioni da parte dei portatori di handicap.
 - F.** Tipologia degli esercizi: le gare di Tiro Dinamico Air-Soft possono prevedere esercizi "Short" con un massimo di nove (9) colpi, "Medium" con un massimo di sedici (16) colpi, "Long" con un massimo di trentadue (32) colpi).

REALIZZAZIONE E MODIFICA DEGLI ESERCIZI

- 6.** Elementi
- A.** Angoli di sicurezza: gli esercizi vanno progettati in modo da considerare gli angoli di sicurezza e di rimbalzo, eventualmente corredati di parapalle e divisori laterali.
 - B.** Distanze di sicurezza: in caso di bersagli impenetrabili, dovranno essere usate delle "fault lines" per limitarne l'avvicinamento.
 - C.** Collocazione dei bersagli: dovranno essere previste limitazioni di accesso alle aree circostanti da parte dei tiratori, dei giudici o del pubblico in modo da non interferire nello svolgimento della gara o inficiare il rispetto delle regole di sicurezza. La collocazione dei bersagli non dovrà essere superiore a (15 mt) quindici metri dalla posizione di ingaggio.
 - D.** Terreno di gara: il terreno di gara deve sempre garantire la sicurezza del tiratore durante tutta l'esecuzione dell'esercizio.
 - E.** Ostacoli: eventuali ostacoli naturali o artificiali devono essere utilizzati garantendo la sicurezza delle persone ed eguale grado di difficoltà per i tiratori. Per limitare i movimenti del tiratore è possibile utilizzare delle "Fault lines", di materiale robusto colorato di rosso e di altezza minima di cm. 3, al fine di essere sia visibile che percepibile.

F. Attrezzature: possono essere utilizzati tavoli, sedie e oggetti da impugnare al fine di obbligare una modalità o posizione di tiro durante l'esercizio.

G. Modifiche di un esercizio: non possono effettuarsi modifiche degli esercizi a gara iniziata. In caso di problemi di sicurezza, per i tiratori e pubblico presente, lo stage verrà eliminato dalla competizione.

H. Aree di sicurezza: saranno predisposte aree di sicurezza, per consentire ai tiratori il maneggio delle ASG solamente se scariche per prove di estrazione e rinfodero, per tiro in bianco, per riparazioni, manutenzioni, ricarica e pulizia delle stesse e degli accessori. Ogni maneggio della ASG al di fuori delle aree di sicurezza comporta la squalifica dalla competizione.

INFORMAZIONI SUGLI ESERCIZI

7. Regole Generali:

Dovranno sempre essere previste spiegazioni sulla composizione degli esercizi, in forma scritta e affisse al di fuori dello stage,

A questo proposito, il tiratore dovrà essere informato relativamente a:

- Metodo di conteggio Bersagli (tipo e numero)
- Numero minimo di colpi
- Condizione di pronto della ASG
- Posizione di partenza
- Segnale di avvio (udibile o visivo)
- Procedura da seguire per il completamento dello stage.

8. Il Range Officer legge il briefing dell'esercizio a ogni gruppo di tiratori, concedendo un tempo di prova dell'esercizio senza ASG. Ogni violazione delle regole imposte dal briefing comporta un errore di procedura che aggiunge 6 secondi al tempo di esecuzione.

IL TERRENO DI GIOCO

9. Elementi

A. Bersagli validi: i bersagli che assegnano punti dovranno essere di un unico colore uniforme per tutta la gara, del tipo indicato nell'allegato 1 del presente regolamento.

B. La zona punti: vengono definite zone con bersagli che assegnano secondi di penalità da aggiungere al tempo di esecuzione dell'esercizio. Tali zone, con apposite nomenclature e penalità, saranno A (alpha) = 0sec., C (charlie) = 1sec., D (delta) = 3sec.

C. I bersagli che assegnano penalità dovranno essere contrassegnati con una vistosa "X" o avere un colore uniforme differente dai bersagli che assegnano punti. Ogni penalità comporta una aggiunta di 6 secondi.

D. Occultamento: i bersagli utilizzati in un esercizio, possono essere occultati interamente (hardcover) o parzialmente (softcover) per aumentare il grado di difficoltà.

E. Sono permessi bersagli reclinabili o abbattibili in materiale rigido non penetrabile. Esempio (Mini peperpoppers, Piatti e Piastre di costruzione in plastico, legno o metallo).

EQUIPAGGIAMENTO DEI TIRATORI E TEST DI POTENZA

10. Pistole e fucili: tutte le ASG, caricate con BB da 6mm ecocompatibili, sono classificate in Divisioni, OPEN (con mire opto/elettroniche) e STANDARD (con mire aperte).

11. La potenza delle ASG impiegate nel Tiro Dinamico Air-Soft non deve essere superiore a 0.99 Joule misurato alla volata.

12. La ASG dovrà essere testata con il sistema HOP-UP completamente aperto e, se la replica dispone di un silenziatore o altri accessori non amovibili, verrà ispezionato nei modi che l'Arbitro riterrà opportuni per sincerarsi della validità della misurazione.

13. Ogni ASG dovrà effettuare 5 (cinque) tiri di prova e sarà ritenuto valido il valore medio ottenuto.

14. Le ASG respinte verranno custodite a cura dell'organizzazione sino al termine della competizione. Quelle autorizzate verranno restituite al tiratore e, nel caso questi si allontani dalla zona di attesa, verranno testate nuovamente al rientro.

15. Abbigliamento: è consentito un abbigliamento tattico/operativo di tipo sobrio e rispondente alle condizioni meteo del luogo di gara. Sono vietati oggetti recanti offesa al pudore o alla pubblica decenza e comunque vietati dalla legge.

16. Si potrà dichiarare la fondina di un tiratore non sicura e ordinare che venga migliorata sino a divenire sicura; qualora non fosse possibile, tale fondina dovrà essere ritirata dalla gara. Non si potrà utilizzare una fondina che non impedisca completamente l'azionamento del grilletto della ASG quando riposta.

17. Protezioni oculari: i tiratori, i Range officer e gli spettatori dovranno fare uso di occhiali protettivi.

TIPOLOGIE DI EVENTI

18. La Gara è composta da minimo due esercizi.

19. Il Torneo è composto da due o più gare specifiche per tipo di arma Air-Soft. La somma dei risultati di ogni singola gara dovrà essere utilizzata per dichiarare il vincitore del torneo.

20. Campionato: è composto da due o più gare specifiche per singolo tipo di arma Air-Soft, disputate in luoghi diversi e in date diverse. La somma dei risultati ottenuti da ciascun tiratore, in ogni singola gara specificata dagli organizzatori del Campionato, verrà utilizzata per dichiarare il vincitore del Campionato.

FUNZIONARI DI GARA

21. Costituiscono l'emanazione dell'Organo Nazionale Arbitri Soft Air Pattuglie (ONASP) e

sono arbitri specializzati, preposti alla predisposizione, verifica e conduzione della competizione. Sono altresì gli unici soggetti titolati a sottoscrivere i punteggi legittimando i risultati e, a seconda del ruolo che svolgono, sono divisi nelle seguenti categorie:

A. Range Officer (RO): è il responsabile della sicurezza dei tiratori nello stage, impartisce i comandi per lo svolgimento di un esercizio, si assicura che i tiratori osservino le disposizioni riguardanti l'esercizio. Dichiarata il tempo, il punteggio e le penalità assegnate, annotandoli nello statino di gara. Le decisioni sono immediate e non esistono possibilità di ricorso a gara terminata.

B. Stats Officer (SO): gestisce la raccolta, l'inserimento dati e conserva gli statini di gara. Cura la qualità dei dati inseriti e la classifica finale.

C. Chief (CH): è il responsabile della sicurezza del campo di gara incluse le persone, dello svolgimento degli esercizi e dell'applicazione del regolamento. Le eventuali squalifiche dei tiratori devono essere portati alla sua attenzione, lavora in stretta collaborazione con il Director.

D. Director (DR): ha la gestione amministrativa della gara, compresa la definizione dei gruppi, dei turni, la realizzazione degli esercizi, il coordinamento del personale di supporto e l'erogazione dei servizi. Ha autorità generale e le sue decisioni saranno definitive eccetto che per l'applicazione del regolamento che è esclusiva del Chief.

SVOLGIMENTO DELL'ESERCIZIO E REGOLE DI COMPORTAMENTO

22. Gli esercizi prevedono solo spostamenti laterali o di avanzamento, gli ingaggi delle sagome possono avvenire sia da fermo che in movimento nel rispetto delle norme di sicurezza. L'arretramento è sempre vietato. Tutti gli spostamenti compiuti dal tiratore devono essere effettuati con il dito visibilmente al di fuori della guardia del grilletto, a eccezione del caso in cui il tiratore stia mirando un bersaglio o sparandovi contro.

23. Il colpo accidentale comporta la squalifica. Nel briefing devono essere indicate chiaramente le condizioni di pronto previste dall'esercizio.

24. I tiratori sono responsabili della buffetteria e dei caricatori usati, in caso di inceppamento della ASG, dopo il segnale di inizio, egli potrà tentare di risolvere l'inconveniente in sicurezza (entro un massimo di 2 minuti) e continuare l'esercizio. Durante il risolvimento dell'inceppamento, il tiratore dovrà tenere la volata entro gli angoli di sicurezza e mantenendo le dita al di fuori della guardia del grilletto. Non potrà essere usato alcun oggetto per correggere il mal funzionamento. La violazione di questa norma darà luogo alla squalifica dalla gara. In nessun caso un tiratore può lasciare l'esercizio con una ASG carica quindi, prima uscire, dovrà estrarre il caricatore e mettere la ASG in sicura.

25. Non sono previsti obblighi circa il cambio del caricatore o il ricaricamento.

26. La posizione di partenza sarà sempre libera, tranne se diversamente indicato nel briefing (esempio: partenza spalle ai bersagli ecc.).

27. Qualora, durante lo svolgimento di un esercizio, sarà necessario effettuare il caricamento, scaricamento o cambio caricatore, la ASG dovrà essere puntata in direzione sicura nel rispetto degli angoli di sicurezza, pena la squalifica dalla gara.

28. I tiratori con handicap motorio possono essere assistiti, nell'esecuzione degli esercizi, da un accompagnatore.

29. I comandi di gara sono:

A. "Load And Make Ready": è l'inizio dell'esercizio e il tiratore dovrà rivolgersi verso il parapalle di fondo, preparando la ASG secondo quanto previsto dal briefing e assumendo la posizione di partenza.

B. "Are You Ready?": la risposta positiva a questa domanda, rivolta dal Range Officer, indica che il tiratore è pronto per iniziare. Nel caso in cui il tiratore non fosse pronto, dovrà rispondere "Not Ready".

C. "Stand-By": questo comando fa partire il conteggio random del timer che, dopo pochi secondi, sarà seguito da segnale acustico di partenza. Se un tiratore non reagisce al segnale, per qualsiasi ragione, il Range Officer riprenderà la sequenza dei comandi da "Are You Ready?".

D. "Stop": è il comando che sancisce la sospensione immediata dell'attività di tiro, in attesa di ulteriori istruzioni da parte del Range Officer.

E. "If You Have Finished, Unload And Show Clear": il tiratore che ha terminato l'esercizio dovrà rimanere in piedi con la mano debole lungo il fianco, in attesa del sopra citato comando e dovrà mostrare di aver estratto il caricatore e aver riposto la ASG in sicura.

F. "Gun Clear, Hammer Down, Holster": questo comando segna la fine dell'esercizio e il posizionamento della ASG a riposo nella fondina.

G. "Range Is Clear": ora è possibile accedere all'area dello stage per la verifica dei punteggi e il ripristino delle sagome.

PUNTEGGIO E REGOLE GENERALI

30. Criteri e dettagli:

A. Il tempo di esecuzione termina con l'ultimo colpo sparato.

B. Il numero di colpi che possono essere sparati è illimitato.

C. Verranno conteggiati i migliori 2 (due) colpi su ogni bersaglio.

D. Il punteggio di un tiratore viene calcolato sommando il tempo di esecuzione e le eventuali penalità.

E. I colpi che abbattano un bersaglio rigido non penetrabile e che assegna penalità, (esempio: pepper o piatto), comporteranno un aggravio di 6 secondi sul tempo di esecuzione dell'esercizio.

F. Tutte le miss (bersaglio non ingaggiato) comporteranno un aggravio di 6 secondi sul tempo di esecuzione dell'esercizio, a eccezione dei bersagli a scomparsa.

G. Quando non diversamente indicato nel briefing, tutti i bersagli di carta, dovranno essere ingaggiati con minimo un colpo, e riportare un massimo di due colpi conteggiabili. I pepper e i piatti dovranno essere ingaggiati con un minimo di un colpo ciascuno ed essere abbattuti per essere conteggiati.

H. Se il foro di un colpo su un bersaglio tocca la linea della zona punti superiore, il colpo sarà conteggiato con il punteggio maggiore.

I. Se il foro di un colpo tocca la linea tra la zona punti e la zona penalità, al colpo sarà conteggiato con il punteggio del primo bersaglio più la penalità per il secondo. Gli strappi dei fori non saranno tenuti in considerazione.

J. Il mancato ingaggio di un bersaglio dà luogo a un errore di procedura che aggiunge 6 secondi al conteggio finale dell'esercizio, oltre alle penalità per le miss sul bersaglio ognuna del valore di 6 secondi.

K. Al comando "Range is Clear", impartito dal Range Officer, il tiratore potrà accompagnare il giudice nella lettura del punteggio. Un tiratore che non verifichi i bersagli non potrà contestare il punteggio rilevato. Qualsiasi anomalia va comunicata immediatamente e, in caso di controversia, il parere del Chief è vincolante.

L. Lo statino andrà firmato sia dal tiratore che dal Range Officer e consegnato allo Stats Officer per l'inserimento dati. Quando tutti i tiratori hanno terminato la gara, si procederà a stilare la classifica finale.

M. In una gara di Tiro Dinamico Air-Soft non è ammesso l'uso di sostanze proibite dalla legge né il consumo di alcolici. Tutte le persone dovranno essere nella migliore forma fisica e psicologica. Chiunque adotti comportamenti non idonei, irrispettosi o, evidentemente correlati con l'abuso delle sostanze di cui sopra, verrà squalificato dalla gara e allontanato dal terreno di gioco.

ASSUNZIONE DI RESPONSABILITA'

31. I tiratori e tutte le altre persone che assistono alle gare di Tiro Dinamico Air-Soft sono le uniche e sole responsabili dell'equipaggiamento che utilizzano e della conformità a tutte le leggi in vigore nel luogo della manifestazione.

Allegato 1

- tutte le misure sono espresse in centimetri;

