

Softair



softair o **soft air** (in inglese: **airsoft** o **air soft**), conosciuto anche come **guerra simulata** o **tiro tattico sportivo**, è uno **sport di squadra** basato sulla simulazione militare. L'attività pur rimanendo uno sport può essere assimilata anche ad un **gioco di ruolo** che simula, tramite attrezzature apposite, azioni tattiche e strategiche di **combattimento** con repliche fedeli di **armi da fuoco** in ambienti urbani o boschivi, tra fazioni opposte che devono conquistare obiettivi prefissati.

Il gioco, nonostante l'apparenza, è innocuo e non violento (è vietato qualunque contatto fisico con l'avversario), e si basa principalmente sul *fair play* e sulla correttezza sportiva. Ogni giocatore è obbligato ad "autodichiararsi", ovvero a manifestare a voce e a gesti la sua eliminazione in conseguenza dell'impatto di pallini avversari sul suo corpo buffetteria e fucile, pena la squalifica, ed è tenuto a mantenere un atteggiamento di massima correttezza nei confronti di compagni ed avversari, per evitare il rischio di infortuni derivanti da un uso scorretto di attrezzature e protezioni.

Il gioco:

Le partite o *combat* possono avere obiettivi diversi: si va dal conquistare la bandiera altrui, ad effettuare vere e proprie pattuglie di ricognizione per conquistare obiettivi di diversa natura (bandiere, testimoni, materiali, eccetera) naturalmente "neutralizzando" gli avversari bersagliandoli con le apposite armi giocattolo ed eliminandoli così dal gioco.

Le repliche, armi-giocattolo (dette [ASG](#), *air soft gun* o AEG, *automatic electric gun*), sono delle riproduzioni più o meno fedeli di [armi](#) vere da combattimento, in grado di sparare proiettili sferici (detti *BB bullets*) di peso variabile tra 0,12-0,30 grammi in [ceramica](#) (ma ve ne sono anche in [alluminio](#) o plastica eco-compatibile). In realtà non è corretto parlare di "giocattoli": la normativa italiana (Legge 110 del 1975 e la 526 del 1999 in primis) prevede di fatto che le ASG siano da considerarsi "*armi non offensive*", e pertanto devono essere sottoposte ai test e all'iter burocratico previsto per questo genere di strumenti. In Italia l'energia con la quale il BB può essere sparato dall'ASG deve essere inferiore ad 1 J (joule).



Per motivi di sicurezza è assolutamente d'obbligo per chi gioca indossare almeno degli occhiali protettivi, o meglio ancora delle maschere integrali per proteggere tutto il viso (dette "gran facciali"). Nonostante la pratica preveda l'uso di protezioni adeguate e le armi siano di potenza assai ridotta, si tratta pur sempre di uno sport in ambiente aperto, per cui possono verificarsi occasionalmente incidenti come slogature e graffi. Se non si rispettano le norme di sicurezza basilari (uso di protezioni e della sicura delle armi quando non in gioco, tiro solo da distanza superiore ai 3-4 metri), è possibile anche che vi siano infortuni agli occhi o ai denti, ma si tratta di casi poco frequenti e facilmente evitabili se lo sport è praticato con attenzione e soprattutto con le dovute protezioni, come maschere facciali in [neoprene](#), occhiali con lente doppia, elmetti di vari modelli e nazionalità, protezioni specifiche per le parti del corpo più deboli.



Esistono infinite tipologie di gioco, limitate solo dalla fantasia degli organizzatori, queste sono le più comuni e apprezzate dai *softgunner*:

- *Cattura la bandiera* o postazione avversaria che può essere:
 1. Attaccanti contro Difensori: viene posta una bandiera obiettivo, la difesa vince se l'attacco non conquista la bandiera entro un tempo limite prefissato
 2. Doppio Attacco/Difesa: con due Bandiere, vince chi cattura la bandiera nemica e la riporta al proprio campo
- *Deathmatch* a squadre, in cui vince chi elimina tutta la squadra (senza "rinascita" dei giocatori) o chi elimina più avversari (con "rinascita")
- Liberazione di un prigioniero
- Distruzione della squadra avversaria
- Tutti contro tutti

Possono essere anche organizzati scenari che riproducono azioni reali della storia militare, o immaginarie azioni di forze speciali. Per via della disponibilità di equipaggiamento, che copre soprattutto il periodo [1960-2000](#), gli scenari rappresentano soprattutto forze occidentali contro generici "terroristi" o forze [NATO](#) contro forze del [blocco sovietico](#).

Alcuni giocatori si specializzano in uno di questi ruoli, arrivando a comporre il proprio equipaggiamento in conseguenza del ruolo giocato: gli "occidentali" usano principalmente repliche di armi statunitensi o europee, mentre i cosiddetti *terrorist* prediligono armi russe, come l'[AK-47](#) ([Kalashnikov](#)). Anche le [uniformi](#) possono essere scelte in virtù della squadra di gioco, con differenti *pattern* caratteristici della fazione interpretata.

La particolarità di questo gioco/sport è l'essere basato completamente sulla correttezza del singolo giocatore, dato che non esiste alcun modo per provare oggettivamente che l'avversario sia stato colpito o meno: è dovere del giocatore, nel momento in cui avverte l'impatto del pallino avversario, alzare la mano, smettere di sparare e gridare *colpito*, *morto*, o *preso* (autodichiarazione) e quindi abbandonare l'area di gioco, evitando di collaborare e comunicare in alcun modo con i propri compagni ancora impegnati nell'azione.



Chi agisce disonestamente viene ironicamente definito [Highlander](#) (dal famoso film basato sulle vicende degli scozzesi immortali) e una volta individuato può essere discriminato ed emarginato dagli altri giocatori; può anche essere espulso dal gioco o nei casi più gravi, dall'Associazione di appartenenza.

L'autodichiarazione è anche importante al fine di evitare inutili e continue raffiche di pallini ai danni del giocatore stesso

Attrezzatura:

Durante il gioco viene usata un'attrezzatura minima, composta in genere da:

- una replica di arma da fuoco ad [aria compressa](#) (a gas, a batteria o a molla), in grado di sparare pallini da 0.2 g e 6 mm in [plastica biodegradabile](#) a non oltre 0,99 [joule](#) di energia (limite imposto dalla Legge per le "armi giocattolo").
- uno o più caricatori per l'arma, e relativi pallini
- occhiali di protezione o maschera, per proteggere il viso da eventuali urti e dai pallini
- una tuta mimetica
- scarponi da montagna o anfibi
- ginocchiere
- borraccia o *camel back* (vescica per l'acqua a zaino con apposito tubo)
- un gilet tattico per portare in modo pratico l'equipaggiamento

A questa attrezzatura base, i giocatori più esperti spesso aggiungono attrezzature più avanzate:

- una seconda replica di differente tipologia (ad esempio, una pistola), con le medesime caratteristiche della prima
- una mimetizzazione aggiuntiva, come una [ghillie](#), un telo mimetico, un cappello con fronde ecc
- una radio ricetrasmittente, in grado di operare su frequenze civili
- un binocolo
- una bussola
- una torcia con gelatina rossa e verde per segnalazioni
- una torcia da collocare sul fucile (per missioni in carenza o assenza di luce, come le notturne)
- orologio
- camel back, moderno e pratico sistema di idratazione della capacità di 2 o 3 litri, posizionato solitamente sulla schiena o sullo zaino come una gobba di cammello. Si beve tramite un'apposita cannucchia fatta passare sopra la spalla ancorandola al gilet tattico.
- un visore notturno
- per i cecchini, un'ottica di precisione
- granate e mine ad aria compressa, innocue per la salute ed in grado semplicemente di fare rumore o lanciare pallini a breve distanza, poco usate per via del loro prezzo e scarsa praticità sul campo.
- fumogeni di libera vendita
- un silenziatore

Dato il particolare realismo delle attrezzature, è fondamentale per lo svolgimento pacifico dell'attività che i club comunichino luogo, ora e data dei raduni, alle autorità competenti in materia di [pubblica sicurezza](#), così da non incorrere in problemi con i residenti nell'area o eventuali persone sul campo di gioco.

Softair in italia:



In Italia è presente nei settori sportivi ufficiali di alcuni enti di promozione sportiva riconosciuti dal [CONI](#) (es. CSEN, AICS, [ASI](#), [ACSI](#)).

Negli [anni novanta](#) in [Italia](#) si sono creati organismi privati di coordinamento nazionali o regionali come la [Federazione Italiana Soft Air](#) (FISA, ora estinta), l'Associazione Sportiva Nazionale War Games (ASNWG), il Comitato Regionale Lazio (CRL), il Comitato Regionale Softair Calabria (CORSAC), il Comitato Interregionale Piemonte-Lombardia (CIPL), il Coordinamento Soft Air Combat (CoSAC), il Coordinamento Soft Air Piemonte (CSAP), lo Staff Emilia Ovest (SEO), il Comitato Regionale Sicilia Calabria (COMRESC), il Coordinamento Soft Air Team della prov. di Catania (COSAT) che hanno contribuito a diffondere il gioco su tutto il territorio nazionale con la costituzione di numerosi club o associazioni (ad oggi se ne contano più di 600 su tutto il territorio nazionale).

Il lavoro svolto dalle federazioni, dalle associazioni sportive e dalla letteratura specializzata, ha fatto sì che il gioco si sia evoluto a vero e proprio sport con elevata componente dinamica e, in taluni casi, grande spettacolarità; ogni anno si svolgono numerosi tornei e campionati in tutta Italia, e alcuni eventi internazionali.

Ci sono anche veri e propri tornei, con la partecipazione di squadre provenienti da tutto il territorio nazionale, i quali richiedono una maggiore preparazione sia atletica che tecnica, con giochi che vanno dalle 6 fino alle 42 ore consecutive. I tornei possono prevedere operazioni atte all'acquisizione di obiettivi (tramite ricognizione o azione di combattimento diretta), alla difesa del territorio nei confronti della/delle fazioni opposte, ad operazioni che simulano o riproducono scenari storici o recentissimi. Prova ne è la sempre maggiore presenza di tornei a "eserciti contrapposti" con la presenza di organizzazioni tipo ONU o NATO a fare da cuscinetto tra i due territori. Le informazioni per lo svolgimento di queste competizioni sono contenute in "opord" ovvero ordini di missione, compilati con linguaggio prettamente militare ed estremamente verosimili. A seconda del tipo di evento, le informazioni possono essere molto scarse (tornei di recon), molto

dettagliate (tornei di combat) oppure un insieme delle due cose al fine di rendere ancor più realistica e difficile l'evento organizzato.

Le squadre (costituite in Associazioni Sportive Dilettantistiche) sono generalmente costituite da dieci-trenta giocatori. Alcune di queste vantano più di un decennio di attività e, nell'ambiente, sono note a livello nazionale.

Campi da gioco:

campi da gioco possono essere di vario tipo: boschivi, sabbiosi, urbani. La cosa fondamentale da ricordare è che non si può giocare su di un terreno se prima non si è fatta richiesta al proprietario, l'autorizzazione alla pratica sportiva. Il proprietario del campo da gioco può essere:

- un privato
- ente pubblico

Nel caso del privato, basta una semplice richiesta scritta nella quale autorizza il club a usufruire dei suoi terreni, e va sempre allertata la più vicina caserma dei [Carabinieri](#) o della [Polizia](#).

Nel caso in cui il terreno appartenesse a un ente pubblico, va fatta richiesta scritta all'ente stesso e va allertata la più vicina caserma dei Carabinieri o della Polizia. Quest'ultimo accorgimento, è giusto ribadirlo data la fondamentale importanza, va comunque saggiamente adottato anche nel caso in cui il "combat" avvenga in una zona privata di cui magari il club di soft air è proprietario; è bene, dunque, avvisare sempre le Forze dell'Ordine, in particolare l'Ufficio Relazioni con il pubblico, della locale [Questura](#), che ha esclusiva competenza in materia di ordine pubblico. In tal modo verrà scongiurato ogni "equivoco" o allarmismo, qualora eventuali terzi dovessero assistere casualmente agli incontri di simulazione militare. Altro consiglio fondamentale è quello di segnalare la zona in cui si svolgeranno i giochi con degli opportuni avvisi che spieghino cosa sta avvenendo, in modo da non allertare inutilmente eventuali passanti.

Critiche:

Alla fine degli [anni novanta](#), in contemporanea con la maggior diffusione di questo sport in Italia, ci sono stati alcuni casi di critiche fortemente negative da parte della stampa^[1], relative al fatto che le armi/repliche da softair siano occasionalmente usate anche nell'ambito di azioni criminali, per via della loro somiglianza con le omologhe reali, per via della facilità nel reperirle e per la possibilità di modificarle per sparare colpi reali (cosa in realtà assolutamente impossibile) e al fatto che i gruppi di giocatori siano visti come "covi di guerrafondai" e/o appartenenti ad aree politiche di estrema destra.

La normativa:

Come già detto i proiettili delle armi giocattolo, secondo il regolamento ministeriale adottato dal Ministero dell'Interno con il decreto n. 362 del 2001, non possono superare il [joule](#) di energia alla volata. Tuttavia possono essere migliorate le caratteristiche balistiche ma in ogni caso una replica "modificata" non potrà mai recare offesa.

Questo tipo di armi giocattolo è per sua natura innocuo, e dovrebbe riportare il segnale rosso di sicurezza sulla [volata](#). Tale segnale però (soprattutto per questioni di mimetismo dato che il rosso spicca vistosamente sui colori della vegetazione) può essere sostituito o colorato dal giocatore, che dovrà però avere cura di utilizzare l'arma solo ed esclusivamente nei contesti di gioco e di non

mantenerla in vista durante il trasporto; l'eliminazione o la cancellazione in qualunque forma del tappo rosso non costituisce di per sè un reato, ma può divenire aggravante se il giocattolo viene usato per commettere azioni criminali (come da varia normativa, ma soprattutto da sentenza della Cassazione I, 11 ottobre 1991, n. 10213 sulla legge n. 36 del 21 febbraio 1999: «la semplice detenzione di arma *giocattolo priva del prescritto tappo rosso non è prevista come reato*»).

Durante il trasporto delle ASG (Air Soft Guns) è comunque utile osservare le stesse regole per il trasporto delle armi da fuoco, potendo dimostrare che la replica innocua non è in grado di sparare se non dopo alcuni minuti:

- trasportare l'ASG con l'apposito tappo rosso e senza caricatore, collocandolo possibilmente nella sua confezione originale.
- trasportare separatamente i caricatori e le munizioni (pallini).