



# REGOLAMENTO

D.A.S. (DYNAMIC AIRSOFT SHOOTING)

ED. 1 – 01/2025

Modalità di gioco - Tiro Dinamico con attrezzi da Airsoft



## Sommario

<b>Presupposto</b>	1
<b>Modalità e struttura</b>	2
<b>Operatori</b>	4
<b>Book e Opord</b>	5
<b>ASG e Attrezzature</b>	6
<b>Caricatori</b>	7
<b>Testaggio</b>	8
<b>Partenza e aree di tiro</b>	9
<b>Obbiettivi e tipologie</b>	10
<b>Punteggi negativi</b>	13
<b>Punteggi</b>	14
<b>Protezioni</b>	15
<b>Staff arbitrale e contestazioni</b>	16
<b>Condizioni particolari</b>	18
<b>Location</b>	19
<b>Debriefing e classifica</b>	20
<b>Conclusione</b>	21



## Presupposto

### 1.0

Le Competizioni della seguente disciplina consistono nello svolgimento di uno o più percorsi, stabiliti e progettati dall'organizzazione, nel minore tempo possibile eseguendo tiri a target a **COLPO SINGOLO** e varie prove, suddivise in OBJ che assegneranno dei punteggi.

Il Softair è un Gioco basato sulla fiducia e, la correttezza dei partecipanti.

Le caratteristiche principali sono il rispetto per l'avversario, per l'Organizzazione e per la Classe Arbitrale, mancando queste caratteristiche, se ne tradiscono i valori che contraddistinguono un vero evento sportivo.

Il Softair è una simulazione non violenta di un'azione tattica, dove ogni contatto fisico teso a far valere le proprie ragioni con violenza e forza, NON è ammesso e, sarà punito con l'immediata espulsione dell'Atleta dalla competizione.

Se non esplicitamente autorizzate negli Ordini di Missione, sono assolutamente vietate le seguenti azioni:

- **Passaggio di qualsiasi informazione tra Team in gara;**
- **Transito o Entrata in Zone, che l'Organizzazione ha interdetto o non previsto nella Planimetria;**



## - Modalità e struttura

### 2.0

La competizione può essere impostata in varie modalità e categorie a discrezione dell’organizzazione purchè si rispetti il seguente regolamento e il punto 1.0

Le competizioni possono essere strutturate in un’unica prova “modalità classica” o in più prove “modalità circuito”, nel quale possono essere previste pause intermedie tra le varie prove di ogni Team.

In caso siano previste più prove per ogni singolo team potranno essere strutturate con la modalità “Circuito”, secondo la quale ogni prova viene eseguita da tutti i team partecipanti. Al termine dell’ultima prova in scaletta si potrà procedere alla seconda, nella quale ricomincerà la scaletta con la partenza del primo team.

### 2.1

In base alla struttura della competizione e/o al numero dei Team partecipanti, l’organizzazione può stabilire un doppio passaggio del prova seguendo la modalità a circuito e facendola quindi ripetere una seconda volta.

In tal caso, per la classifica finale, dovrà essere utilizzato il

**- una somma totale Punteggio delle due prove.**

E’ obbligo che l’organizzazione specifichi la modalità su book/opord



## 2.2

Le competizioni potranno essere strutturate utilizzando le seguenti modalità:

- 1. CLASSICA:** modalità nel quale è prevista una sola prova con durata massima stabilità dall'organizzazione.
- 2. CIRCUITO:** modalità nella quale sono previste più prove con durata massima stabilità dall'organizzazione.
- 3. ONE SHOT:** modalità utilizzata esclusivamente per spareggi, finali o exequo, composta da una prova con durata massima stabilità dall'organizzazione.
- 4. OPEN:** modalità nel quale non vi sono vincoli relativi a piazzole di tiro, ma nel quale possono comunque essere usate, dove gli operatori dovranno svolgere il percorso nel più breve tempo e accumulando il migliore punteggio senza conoscere planimetria o posizionamento dei lavori.

## 2.3

E' possibile organizzare o prevedere prove di tiro statico intermedie tra i percorsi. Tali prove potranno essere modulate liberamente dall'organizzazione che potrà anche decidere di includere i punteggi ottenuti in questa modalità nella classifica generale dei percorsi.



## Operatori

### 3.0

I team partecipanti sono formati da n. 2 operatori, che dovranno cooperare e organizzarsi autonomamente nello svolgimento delle attività, al fine di completare nel più breve tempo possibile la prova e i vari Obj previsti. Ogni Team può registrare un massimo di n. 3 operatori per garantire un facoltativo turnover nel campionato.

Gli operatori NON hanno libertà di scelta sul percorso e dovranno seguire le direttive di book e opord in merito a direzione e ordine di esecuzione degli obj, **eccezione fatta per tipologie OPEN** e opord nel quale venga specificata la possibilità di scelta.

### 3.1

Per la partecipazione non vi sono limiti di sesso o etnia. Sono ammessi alle manifestazioni gli atleti che abbiano compiuto il sedicesimo (16) anno di età. I componenti di ogni team devono essere appartenenti ad una qualunque ASD regolarmente registrata e tesserati presso un ente di promozione sportiva ai fini della copertura assicurativa personale.

### 3.2

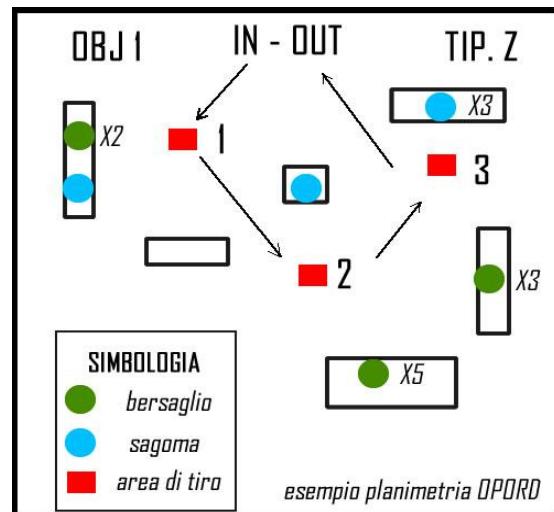
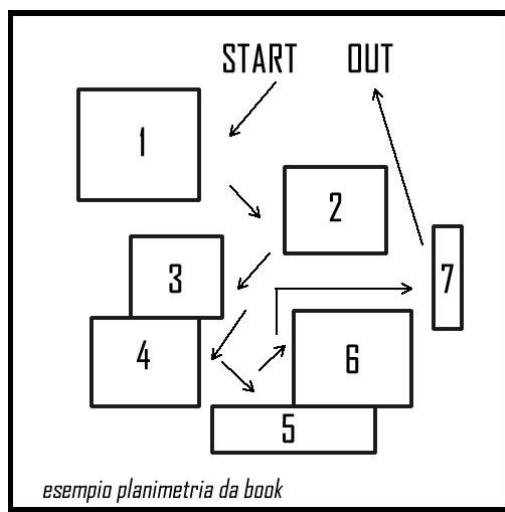
E' consentita la partecipazione di più Team della stessa ASD alla medesima competizione al quale verranno assegnati identificativi diversi. I team in ogni caso non saranno modificabili (scambio operatori) per tutta la durata della competizione e/o eventuale campionato.

## Book e Opord

### 4.0

E' obbligo dell'organizzazione fornire ai Team partecipanti e regolarmente iscritti, il book con descrizione e specifica della manifestazione e modalità della stessa, la planimetria del percorso/i con particolare attenzione nella segnalazione dell'ordine e sequenza con il quale andranno svolti gli OBJ (esclusi obj tip. OPEN). (Vedi esempio). Andranno inoltre allegati anche gli opord per ogni Obj previsto.

In ogni Opord oltre alla tipologia secondo il punto 9.0, può essere allegata la planimetria della zona e dei lavori da svolgere.



### 4.1

E' obbligo per l'organizzazione che il book e Opord vengano inviati, ai Team regolarmente iscritti, non oltre i 15 (quindici) giorni prima della manifestazione.



## ASG e Attrezzature

### 5.0

Ogni giocatore è libero di indossare l'abbigliamento che ritiene più opportuno e consono, in base alle caratteristiche del percorso, dell'ambiente circostante e della missione che si andrà a svolgere. E' obbligatorio l'uso di ASG regolarmente autorizzate dalla commissione consuntiva del ministero dell'interno, che al Test Crooning, ad hop up azzerato, misuri una velocità di uscita del pallino, al vivo di volata, inferiore ad uno (1) Joule

E' concesso esclusivamente l'utilizzo di ASG (Air Soft Gun) con le seguenti specifiche:

- **Repliche da airsoft senza alcuna limitazione di forma, dimensione o peso, con funzionamento a (molla, gas, elettriche, CO2, HPA) con obbligo di potenza massima di uno (1) Joule**
- **Pistole da airsoft senza alcuna limitazione di forma, dimensione o peso, con funzionamento a (molla, gas, elettriche, CO2, HPA) con obbligo di potenza massima di uno (1) Joule**

### 5.1

Durante lo svolgimento della manifestazione è consentito, ad ogni singolo operatore, l'uso di una (1) ASG (arma lunga), e di una (1) Pistola, eccezione fatta per particolari specifiche e ordini di missione che limitino all'utilizzo di una sola tra le due categorie sopracitate.

### 5.2

Tutte le ASG impiegate dovranno essere idonee unicamente all'utilizzo di pallini di 6 millimetri di diametro, biodegradabili. Non vi è alcuna limitazione riguardante la grammatura, eccezione fatta per diverse disposizioni dell'organizzazione.



## Caricatori

### 6.0

Il numero dei caricatori utilizzabili dagli operatori, per ogni prova, sarà a discrezione dell'organizzazione che potrà scegliere tra:

**TIPOLOGIA 1:** Caricatori **illimitati**, purchè siano parte dell'equipaggiamento del singolo operatore dall'inizio alla fine della prova.

**TIPOLOGIA 2 :** Caricatori **limitati**, con numero stabilito dall'organizzazione con possibilità di specificare i limiti differenti per Pistola e/o ASG.

### 6.1

Tale tipologia e/o numero vanno specificati su opord di ogni OBJ.

**SE SPECIFICATO può essere previsto l'obbligatorio utilizzo esclusivo  
di caricatori monofilari**



## Testaggio

### 7.0

Tutte le repliche devono essere testate PRIMA dell'inizio della manifestazione tramite apposita strumentazione in dotazione all'organizzazione (cronografo).

Le repliche idonee saranno contrassegnate con N. 1 fascetta Verde (o relativo segno distintivo, ad es. adesivi forniti dall'organizzazione da applicare sulle repliche).

È fatto divieto intervenire meccanicamente su un'ASG già testata prima e durante lo svolgimento della manifestazione, pena la squalifica del team.

Le repliche NON idonee al momento del testaggio andranno sigillate e riconsegnate a fine manifestazione.

### 7.1

Il Test ASG e Pistole verrà eseguito con pallini biodegradabili del peso di gr. 0,20.

### 7.2

E' previsto, a discrezione dell'organizzazione, un briefing pre gara (in loco, online) da svolgere nelle modalità desiderate, al fine di dare maggiori chiarimenti e disposizioni sulla manifestazione.



## Partenza e aree di tiro

### 8.0

La partenza delle prove deve essere uguale per tutti i Team partecipanti.

Lo start del tempo (cronometro) verrà dato dallo stesso Team tramite l'utilizzo di segnale sonoro posto alla partenza.

Lo stop del tempo verrà dato dallo stesso Team tramite l'utilizzo di segnale sonoro posto alla fine del percorso.

Partenza e Fine percorso della prova potranno coincidere se previsto dall'organizzazione.

### 8.1

Per ogni OBJ, stanza o zona di transito nel quale sono presenti e previste sagome o bersagli da colpire, è obbligo che siano segnalate a terra delle aree di almeno 1 metro x 1 metro, nel quale gli operatori dovranno entrare per poter eseguire i colpi con ASG o pistole.

Effettuare il tiro trovandosi FUORI da queste aree conseguirà l'annullamento del punteggio del rispettivo OBJ. Specificatamente l'operatore che esegue il tiro deve avere ENTRAMBI i piedi all'interno della suddetta area. (esclusa modalità OPEN)

### 8.2

E' possibile fornire il numero e la posizione delle aree nella planimetria da BOOK come previsto dall'art. 4.0

Le aree possono anche essere utilizzate funzionalmente ad OBJ nel quale siano previsti altri lavori da svolgere, purchè sia specificato su Opord.



## Obbiettivi e tipologie

### 9.0

Nella disciplina D.A.S. si definisce **“obbiettivo”** (OBJ) una specifica zona del percorso nel quale vi siano sagome, bersagli da colpire o azioni da svolgere. Le aree sprovviste di tale categoria vengono definite **“di transito”**, ovvero zone adibite agli spostamenti (veloci) del Team tra un OBJ e l’altro. Gli OBJ devono essere allestiti in un area specifica e possibilmente delimitata ad es. in stanze, di strutture o create per l’occasione, in base alla struttura della competizione e alla location.

### 9.1

Gli OBJ si dividono nelle seguenti tipologie:

**Z (zulu) – M (mystery) – K (kombat) – O (operation) – S (special)**

**Z (zulu):** Tipologia che identifica la presenza in una zona o stanza del percorso, di *sagome o bersagli* da colpire. Ogni *sagoma o bersaglio* potrà assegnare un punteggio fisso o variabile (nel caso di sagome suddivise in più aree). La distinzione e’ a discrezione dell’organizzazione che potra utilizzarle entrambe, purchè segnalate su opord.

- **Bersaglio:** Sono identificati in punti o oggetti da colpire che dovranno dare riscontro sonoro una volta colpiti (es. placche metalliche, lattine, pannelli elettronici ecc.) al fine di facilitare all’arbitro la conferma dell’avvenuto colpo a segno, che verrà segnato su apposita tabella in dotazione a quest’ultimo



- **Sagoma:** Sono identificate come pannelli o fogli (usa e getta o riutilizzabili) nel quale una volta colpiti rimanga traccia del colpo messo a segno, che l'arbitro verificherà alla fine della prova e segnalerà con con pennarello. Tali elementi possono essere differenziati da vari punteggi in base all'area della stessa che viene colpita come il classico "tiro a segno".

**O (operation):** Tipologia che identifica una zona o stanza in cui vi è un'operazione da compiere, che va svolta in coppia o dai singoli operatori e la cui esecuzione deve essere dettagliatamente specificata nell'opord.

**M (mystery):** Tipologia che identifica una zona o stanza "misteriosa" nel quale gli operatori troveranno un lavoro da svolgere e/o sagome/bersagli da colpire, ma che non conosceranno nello specifico e che quindi dovranno affrontare nell'immediatezza. Tale tipologia non può essere inserita per più di una volta per ogni Prova.

**K (kombat):** Tipologia che identifica una zona o stanza nel quale gli operatori dovranno svolgere, sia tiri (Tip. Z), che operazioni da compiere (Tip. O), da effettuare nell'ordine desiderato dal Team, eccezione fatta per diverse disposizioni dell'organizzazione.

**S (special):** Tipologia che identifica una zona o stanza nel quale gli operatori troveranno un banco o "postazione" già fornita di ASG o pistola con caricatori in due tipologie:



**Tipologia 1:** caricatori già carichi, pronti all'uso, da inserire nell'ASG/pistola ma con colpi contati in base alle sagome/bersagli da colpire

**Tipologia 2:** Caricatori scarichi e quindi da ricaricare con materiale necessario che dovrà essere presente in postazione.

## 9.2

E' comunque sempre obbligo dell'organizzazione fornire il maggior numero possibile di dettagli e specifiche all'interno dei rispettivi opord per permettere un ottimale studio e pianificazione da parte dei Team partecipanti e la migliore esperienza e prestazione possibile.

## 9.3

E' diritto dei Team partecipanti porre domande e quesiti in merito a OBJ e percorso prova, sia nei giorni precedenti alla manifestazione che al Briefing (se previsto).

E' obbligo dell'organizzazione rispondere ai quesiti posti dai Team in merito a OBJ e percorso, nel più chiaro e specifico modo possibile, fatta eccezione per l'OBJ Tip. M (mystery)

## 9.4

Ogni Team potrà riceverà, in fase di testaggio, tutte le sagome (usa e getta) previste dalla manifestazione utilizzate nella propria prova. Ogni sagoma recherà; il nome dell'obj di appartenenza, l'identificativo del Team ed uno spazio apposito nel quale il team apporrà la propria firma



## Punteggi negativi

### 10.0

E' possibile inserire nelle varie prove di tiro (Tip. Z, M, K) sagome o bersagli "civili" che non dovranno essere colpiti. Tali "civili" se colpiti assegneranno un punteggio negativo liberamente quantificabile dall'organizzazione.

E' obbligo dell'organizzazione, per le Tip. (Z e K) segnalare su Opord e planimetria, la presenza, posizione e relativo punteggio negativo dei "civili" (esclusa modalità OPEN).

### 10.1

## PENALITÀ

- |   |  |
|---|--|
| <b>a) Over Joule nel Test ASG dopo l'infiltrazione</b>    | <b>-700 punti per ogni ASG</b>                   |
| <b>b) Comportamento Antisportivo o incivile</b>           | <b>-500 punti</b>                                |
| <b>c) Marcatura ASG/pistola non presente</b>              | <b>-200 punti -1 minuto</b>                      |
| <b>d) Tiro effettuato fuori area (anche parzialmente)</b> | <b>Non assegnazione del punteggio intero OBJ</b> |



## Punteggi

11.0

I punteggi sono così suddivisi:

**Tip. Z (zulu): Da 500 a 1000 punti** - da assegnare in base alle sagome e bersagli, liberamente suddivisibili dall'organizzazione ma che dovranno essere segnalati su planimetria e Opord.

**Tip. M (mystery): Punteggio complessivo di 1500 punti** da assegnare in base a sagome e/o bersagli e in base all'operazione da svolgere. Liberamente suddivisibili dall'organizzazione ma che dovranno essere segnati su Opord.

**Tip. O (operation): Da 500 a 2000 punti** - da assegnare in base all'operazione da svolgere, liberamente suddivisibili dall'organizzazione ma che dovranno essere specificati su Opord.

**Tip. K (kombat): Da 1000 a 3000 punti** - da assegnare in base a sagome e/o bersagli e in base all'operazione da svolgere. Liberamente suddivisibili dall'organizzazione ma che dovranno essere segnati su Opord.

**Tip. S (special): Da 500 a 1500 punti** - da assegnare in base a sagome e/o bersagli e in base al numero e **tipologia (1 o 2)**. Liberamente suddivisibili dall'organizzazione ma che dovranno essere segnati su Opord.



## Protezioni

12.0

E' obbligo per tutti i partecipanti (Team, Figuranti e staff arbitrale), dovranno obbligatoriamente indossare la protezione di sicurezza per gli occhi.

Si consiglia il costante utilizzo per tutta la durata della manifestazione, ma ne viene fatto assolutamente obbligo durante le fasi di testaggio ed esecuzione della prova e transito nelle aree di tiro.

Nel caso di un loro mancato utilizzo all'infuori delle fasi obbligatorie, il giocatore, si assume in proprio ogni qualsiasi responsabilità per eventuali danni che debba subire, mallevando l'organizzazione da qualsiasi responsabilità in merito.

Non vi sono limitazioni su nessun altra tipologia di protezioni come elmetti, ginocchiere, maschere, ecc. che potranno essere liberamente usati dagli operatori o figuranti.



## Staff arbitrale e contestazioni

### 13.0

Il regolare svolgimento ed il rispetto del presente regolamento è demandato allo staff arbitrale. Mansioni, compiti e responsabilità devono essere assegnate dall'organizzazione in base alle esigenze della manifestazione, attenendosi sempre al presente regolamento.

### 13.1

E' fatto obbligo, che per ogni zona/stanza nel quale vi sia previsto un OBJ da svolgere nelle varie tipologie descritte nell'art. 9.1, deve essere presente almeno 1 arbitro fornito di tabella relativa all'OBJ in questione.

Tale figura ha il compito di vigilare sul corretto svolgimento della prova e di verificare il corretto utilizzo delle aree di tiro come previsto dall'art. 8.1.

Ha inoltre il compito di segnalare su apposita scheda, i punteggi del team, con particolare attenzione ai "bersagli" che, non lasciando traccia dell'avvenuto colpo, demandano totalmente alla figura arbitrale la responsabilità di constatare il corretto colpo messo a segno.

In qualunque caso l'arbitro NON deve interagire con il Team in azione (start avvenuto con cronometro avviato), al fine di non rallentare, ostacolare e compromettere il tempo e quindi la prova, limitandosi quindi ad osservare e compilare la scheda del relativo OBJ.

### 13.2

Nel caso di zone/Obj in luoghi "stretti e lunghi" (ad es. corridoi), se presenti prove da svolgere, dovrà essere previsto una figura arbitrale che



segua il Team, così da avere sempre la migliore visuale sui lavori svolti senza ostacolare l'azione del Team.

## 13.3

E' obbligo e cura della direzione gara che tutti gli arbitri indossino la relativa pettorina e allo stesso modo qualunque altra figura presente nel percorso di prova ma non attiva, dovrà indossarla.

## 13.4

Nel caso specifico della presenza di "sagome", l'arbitro dovrà verificare e segnare i punti sull'apposita tabella e sul pannello/foglio, SUCCESSIVAMENTE allo svolgimento dell'OBJ. Inoltre dovrà rimuoverle e consegnarle alla direzione gara (se usa e getta), personalmente o tramite figura delegata.

## 13.4

E' diritto del Team partecipante la contestazione, da presentare in modalità scritta. E' obbligo però che la contestazione vada fatta **SOLO ED ESCLUSIVAMENTE** a prova conclusa e cronometro fermo. In tale condizione il Team potrà procedere, con la supervisione di un arbitro, alla stesura della contestazione che dovrà essere il più chiara possibile e specifica all'OBJ o situazione in questione. Successivamente l'arbitro firmerà la tabella che verrà consegnata all'organizzazione in attesa del Debriefing.



## Condizioni particolari

### 14.0

In caso di condizioni particolari nella prova (es. zone o stanze al buio o bassa illuminazione), è obbligo dell'organizzazione specificare sull'Opord tali condizioni, specificando se necessario, o consigliato, l'utilizzo di torce, laser o visori.

### 14.1

In caso di OBJ la cui operazione o svolgimento richieda specifiche attrezzature o particolari materiali, è obbligo dell'organizzazione specificarlo su book o Opord fornendo una “lista materiali” e specificando quali siano forniti al briefing e quali no.

### 14.2

In caso di svolgimento della manifestazione all'aperto, l'organizzazione può riservarsi il diritto di annullare o posticipare la manifestazione per motivi (Metereologici, logistici o di sicurezza).

### 14.3

Qualora nel percorso stabilito per la prova vi siano zone “non sicure” o “interdette al transito”, è obbligo dell'organizzazione segnalarle tramite apposita bindellatura, che rappresenterà per gli operatori un limite invalicabile.



## Location

### 15.0

Le manifestazioni della seguente disciplina potranno essere svolte nelle più svariate Location e ambientazioni ad esempio (strutture, palazzetti, campetti, capannoni, aree urbane, aree boschive, ecc), purché si rispetti la logica della categoria “Tiro dinamico” e “CQB” essendovi presenti percorsi che permettano il corretto svolgimento delle varie tipologie di OBJ. E’ imperativa la prerogativa della sicurezza, in quanto tutte le manifestazioni dovranno svolgersi nel massimo rispetto delle leggi vigenti, essendo provvisti di autorizzazioni e comunicazioni alle Forze dell’ordine competenti.

In caso di strutture o zone dell’area di gioco che siano pericolose, a rischio o interdette al passaggio si fa riferimento alle disposizioni del punto 14.3



## Debriefing e classifica

### 16.0

Al termine della competizione è obbligatoria una fase di Debriefing nel quale i Team partecipanti, chiamati davanti a Direzione gara e responsabile arbitrale, riceveranno le specifiche di ogni prova e OBJ svolti analizzando le varie tabelle e i tempi cronometro effettuati.

In questa fase è possibile, se previsto, il confronto su eventuali contestazioni che siano state esclusivamente presentate nei tempi e modalità corrette come previsto dall'art. 13.4. Successivamente la D.G. a porte chiuse deciderà se convalidare o respingerla, comunicandolo al Team.

### 16.1

La classifica per la modalità **“CLASSICA”** sarà composta nel seguente modo:

Verrà presa in considerazione la somma dei punteggi dei vari OBJ più il tempo risparmiato (**100 pt/ 1 min** risparmiato) rispetto al tempo massimo indicato dall'organizzazione; viceversa verranno attribuiti (**-100 pt/ 1 min** ritardo) rispetto al tempo massimo indicato dall'organizzazione.



La classifica per la modalità “**CIRCUITO**” sarà composta nel seguente modo:

Le modalità saranno le medesime della “**CLASSICA**”, con la differenza che verrà presa in considerazione la somma dei punteggi di tutte le prove svolte.

La classifica per la modalità “**ONE SHOT**” sarà composta nel seguente modo:

Verranno presi in considerazione, in primo luogo i tempi di esecuzione della prova, dai quali verranno estratti i migliori (n. variabile in base a team partecipanti) per poter procedere al conteggio dei punteggi degli OBJ.

La classifica per la modalità “**OPEN**” sarà composta nel seguente modo:

Le modalità saranno le medesime della “**CLASSICA**”



## Conclusione

Si fa presente che per ogni situazione e casistica non espressamente riportata e prevista nel seguente regolamento si farà riferimento, in via preliminare, ai principi della sportività, della buona fede e del buon senso, cercando quindi di adattare, se possibile, le disposizioni degli articoli precedenti al caso specifico.

Auspichiamo la massima collaborazione e comprensione da parte di tutti i partecipanti per la migliore riuscita possibile.