



DECALOGO

## Soft air: un decalogo per i principianti

### 1 – Cura la tua attrezzatura

Assicurati sempre, quando vieni a giocare, che le batterie del fucile e della radio siano tutte cariche. Portati sempre dietro pallini a sufficienza. Tieni pulito il tuo fucile, non fare andare terra o sassi nella canna e dentro i caricatori, non fare andare acqua sui contatti elettrici. Marca i caricatori con il tuo nome o una sigla, per non confonderli, e tienili sempre pieni, così farai meno rumore.

Non potenziare il tuo fucile oltre i limiti di legge: è scorretto e pericoloso e noi non lo accettiamo. Non accampare scuse al riguardo: è un tuo dovere.

### 2 – Regola la tua replica

Fai qualche tiro di prova prima di iniziare a giocare, e valuta la distanza a cui hai una traiettoria tesa. Regola l'hop-up in modo da massimizzare questa distanza, quindi regola la tacca / dot / ottica per questa distanza. Ricordati che una replica con l'hop-up NON può sparare precisa in orizzontale, tienila in verticale.

### 3 – Se il nemico è a tiro, lo sei anche tu

Se credi che non sia a tiro, magari tu lo sei già perchè il suo fucile spara di più. O magari lui è più bravo di te coi tiri a distanza. Quindi stai coperto quando stai fermo, e muoviti velocemente quando ti sposti. Non stare ammucchiato agli altri, tieni qualche metro tra te e gli altri, curando però di non perdere il contatto visivo con il tuo gruppo.

### 4 – Il primo colpo sul bersaglio

Se sei in difesa, sei già in inferiorità numerica, quindi la prima raffica, che rivela la tua posizione o almeno la tua presenza, DEVE togliere un avversario. Non tirare finchè non sei sicuro del tuo colpo, o costretto a farlo per qualche altro motivo, e prendi bene la mira. Se lo scout non ti scopre, ingaggia prima chi viene dopo, poi eliminerai lo scout allo scoperto.

### 5 – Mira bene, sbaglia poco

Prendi bene la mira prima di sparare. Quando spari, fallo sul serio, niente colpi di avvertimento.

Se stai tirando ad un nemico entro la gittata tesa, mira al centro della sagoma. Se stai tirando ad un nemico un po' più distante, mira alto, lo colpirai al centro. Bersaglio vicino, raffiche brevi, bersaglio distante, raffiche medie, cespugli in mezzo, raffiche lunghe. Guarda i pallini e correggi il tiro mentre spari.

Esercitati a colpire bersagli più distanti sparando con l'alzo: magari il nemico si sposterà, ma di sicuro lo infastidirai, e se questo è in posizione dominante e sdraiato spesso è l'unico modo per prenderlo. Varia l'alzo mentre tiri, così da aumentare la distribuzione longitudinale dei colpi.

Se il nemico si sposta trasversalmente a te, non seguirlo col fucile: devi anticipare il bersaglio per colpire dove lui sarà quando arrivano i pallini.

---

**A.S.D. BlueStorm Softair - MONZA BRIANZA**

Sede: via Amundsen, 8 – c/o NAVA Bar Pasticceria – 20900 Monza (MB) – Cod.Fisc. 94623120154



## DECALOGO

### **6 – Ripetere non giova**

Se sei appena sbucato da dietro un riparo, e ti hanno ingaggiato e mancato e ti sei tirato indietro, non mettere fuori la testa di nuovo nello stesso punto: 99/100 il nemico avrà la sua ASG puntata in quel punto.

In attacco, se un tuo compagno è stato colpito in un punto, evita se puoi di passarci.

In difesa, se puoi, evita di metterti vicino ad un compagno: i pallini destinati a te potrebbero colpire lui.

### **7 - Aggressività**

In un uno contro uno, entrambi dietro un riparo, fai tenere la testa dentro al nemico, non tenerla dentro tu: però evita di rivelare la tua posizione prima del necessario.

In attacco con la squadra, se venite ingaggiati da un nemico, fissate la sua posizione con un fuoco continuato e un'azione aggressiva: non permettete al cecchino di spostarsi e ripetere l'imboscata.

In difesa, assicurati sempre di avere una via di fuga protetta; se devi spostarti, fallo se puoi trasversalmente alla direzione dell'attacco, ti sarà più facile sganciarti. Ingaggia i nemici da direzioni diverse ogni volta.

### **8 - Calma e sangue freddo**

Mantieni la calma, non ti agitare, ma esegui gli ordini del tuo caposquadra tempestivamente e velocemente quando comandato!

Non fare raffiche lunghissime se non è necessario per coprire un movimento, specialmente se non hai una batteria grande. Se però devi fare fuoco di copertura o inchiodare un nemico sul posto, fallo: quando si spara si spara, non si cincischia.

Cerca di "contare" i pallini nella tua testa, per non rimanere col caricatore vuoto sul più bello: nel dubbio, cambialo prima di assaltare.

### **9 – Consapevolezza**

Mantieni in testa una chiara visione di quello che sta succedendo attorno a te e di dove sono i tuoi compagni.

Ricorda il tuo ruolo nella squadra: se sei in retroguardia, non ti distrarre se venite ingaggiati dal davanti, è facile che qualcuno vi stia per prendere alle spalle.

Se c'è un cecchino, è facile che ce ne siano due: non pensare solo all'unica minaccia evidente ma tieni entrambi gli occhi aperti.

### **10 – La sicurezza prima di tutto**

Non andare dove non ti senti di andare, non fare quello che non ti senti di fare. Se ti servono entrambe le mani per fare qualcosa, metti il fucile a tracolla o posalo, e pensa a non ammazzarti per prima cosa.

Proteggi il viso e la bocca e le mani e il collo. Se un pallino ti fa male, non è colpa di chi ti ha sparato, ma è colpa tua che non ti sei protetto. Prenditela con te stesso e ricordati che prendere pallini fa parte del gioco. Se poi questo aveva il fucile Over-Joule, farà i conti con tutta la squadra!

Proteggi il corpo dagli urti: le ginocchiere sono quasi indispensabili, le gomitiere utili;

---

**A.S.D. BlueStorm Softair - MONZA BRIANZA**

Sede: via Amundsen, 8 – c/o NAVA Bar Pasticceria – 20900 Monza (MB) – Cod.Fisc. 94623120154



## DECALOGO

considera la possibilità di usare un casco.

Un paio di vecchi jeans sotto i pantaloni può salvarti da un sacco di graffi dovuti ai rovi. Se rimani impigliato, non strappare, è peggio; mantieni la calma e scosta i rami uno ad uno. Assicurati di avere la vaccinazione antitetanica in ordine, specialmente se non hai fatto il militare.

Se ti punge una zecca (non è ancora capitato a nessuno del gruppo ma può succedere) falla togliere al pronto soccorso, e poi vai dal dottore: serve una profilassi antibiotica.

In caso di infortunio tuo, resta calmo e spiega ai tuoi compagni cosa è successo e cosa senti; in caso di infortunio altrui, se non sai quello che devi fare, non lo fare: chi sa di pronto soccorso si occuperà del compagno infortunato.

Fine documento