

Il soft Air (fonte Wikipedia)

Il **softair** o **soft air** (in inglese: **airsoft** o **air soft**) è un'attività ludico-ricreativa di squadra basata sulla simulazione di tattiche militari.

Il softair si distingue dalle altre attività basate sulla simulazione militare per l'utilizzo delle Air Soft Gun (in inglese letteralmente *Arma ad Aria Morbida*) da cui appunto prende il nome.

Il softair è caratterizzato da una grande varietà di giochi diversi che spaziano da un approccio meramente ludico ad un approccio di tipo sportivo, da un approccio ricreativo ad un approccio strategico-simulativo, comprendendo varie sfumature all'interno di questi quattro estremi.

Il softair, nonostante l'apparenza bellicosa, è innocuo, non violento e basato sul corretto confronto sportivo. Proprio per queste caratteristiche è ormai frequente l'utilizzo di questo gioco nell'ambito del team building, del problem solving e della formazione aziendale[1].

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.

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:

Attaccanti contro Difensori: viene posta una bandiera obiettivo, la difesa vince se l'attacco non conquista la bandiera entro un tempo limite prefissato

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



Simulazione della seconda guerra mondiale

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.