



# Softair for Dummies

PICCOLO VADEMECUM PER I NEWBIES

## 1. Prefazione

Questa breve guida al Softair vuole essere, senza pretese, un *vademecum* per chi si avvicina al Softair e vuol capire meglio cosa è, come si gioca, con cosa si gioca. Prima di proseguire con la lettura, è importante sottolineare che il Softair è uno sport e, come in tutti gli sport, i manuali e le guide aiutano certamente, ma mai come la pratica, la costanza nel giocarlo ed i consigli dei compagni di gioco più anziani. Dunque, buona lettura ma soprattutto buon gioco!

## 2. Introduzione

Il Softair (o Airsoft in inglese), conosciuto in Italia anche come "Tiro Tattico Sportivo", è uno sport di squadra in cui si usano delle "armi ad aria morbida" o Airsoft Gun (da cui ASG), con potenza di tiro non superiore ad 1 Joule. Le ASG sono modelli generalmente in scala 1:1 di vere armi da fuoco, ma hanno all'interno un meccanismo ad aria di bassa potenza che lancia dei pallini di plastica da 6mm, con peso variabile da 0,12 a 0,35 grammi e più, chiamati *bullets* (BBs). Come appena detto, essi si differenziano nel peso: 0,12 grammi per le pistole giocattolo, 0,20 0,23 e 0,25 che si usano normalmente nel Softair e via via quelli più pesanti (0,30, 0,35... 0,49) per ASG a gas e a molla. Sono per la maggior parte bianchi, in variazioni dal panna all'avorio ed al giallino, ma ci sono anche blu o grigio-verdi: quelli "giocattolo" esistono in svariati colori. La velocità d'uscita dei pallini è relativamente bassa da non creare pericoli ad una persona che sia munita di occhiali protettivi, pur mantenendo una gittata ed una precisione accettabile. Tali limiti sono inoltre imposti dall'attuale legislazione nazionale, come vedremo più avanti.

Colui che pratica il Softair viene comunemente chiamato Softgunner o Airsoftgunner.

## 3. Il gioco

Esistono diversi modi di giocare a Softair: dal semplice tiro al bersaglio (fisso o mobile) al combattimento simulato, detto più brevemente *Combat* o *CQB* (*Close Quarter Battle* = battaglia corpo a corpo), alle cosiddette gare di pattuglia. Pertanto, le partite a Softair variano moltissimo: dalle semplici operazioni di attacco e difesa (per esempio, quando l'obiettivo è una bandiera che una squadra deve difendere e l'avversario recuperare, e viceversa - anche in contemporanea in modalità "Two Flags Run"), a complesse simulazioni con obiettivi multipli, spesso con storie precostruite (veri e propri scenari simulati), con più squadre in gioco, percorsi obbligati, messaggi da recuperare lungo la strada ecc.



Gli elementi comuni a tutti i tipi di gare sono i seguenti:

- 1) Qual è l'obiettivo?
- 2) Quale è la zona di gioco e le direttrici possibili?
- 3) Dove vanno i colpiti?
- 4) Quale è il tempo massimo e quali sono i segnali di vittoria/fine partita?

Il Softair è una vera e propria attività sportiva, tanto che esiste una Federazione Nazionale a cui aderiscono parecchi Club italiani, organizzata in delegazioni provinciali e regionali, che si chiama ASNWG (Associazione Sportiva Nazionale War Games<sup>1</sup>), partner dell'ACSI, ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI. Negli ultimi anni sta emergendo anche lo CSEN<sup>2</sup>, altro ente di promozione sportiva, che ha creato una sezione appositamente dedicata al Softair. Chiunque può praticare il Softair, a patto che sia in buona salute fisica e psichica. Anche i minorenni (diciamo dai 16 anni in su) possono praticarlo, se si rispettano alcuni accorgimenti: primo, presentare il consenso scritto e firmato dai genitori che autorizzano il figlio al gioco e scaricano il Club da eventuali responsabilità; secondo, lo Statuto del club deve prevedere l'accettazione di soci minorenni.

Sia i club locali, tra di loro, sia le varie delegazioni organizzano periodicamente tornei nei quali, a seconda della complessità degli stessi, possono essere necessarie cognizioni di navigazione con bussola/GPS e topografia, eccellente resistenza fisica, conoscenza di tattiche di combattimento terrestre, ecc.

Il Softair è un gioco che si basa sulla lealtà ed sul *Fairplay*, senza cui non sarebbe possibile organizzare combattimenti simulati: infatti, esiste un solo modo per uscire dal gioco, ovvero dichiarare di essere stati colpiti (alzando l'ASG in aria e gridando "colpito!"). Ci si dichiara anche solo se si ha il sospetto di essere stati colpiti. Naturalmente capita di non accorgersi di esserlo stato: un abbigliamento pesante, il rumore del fogliame, il fatto che si stia correndo. Succede ed è accettabile che in buona fede dei giocatori colpiti non si dichiarino. Ma purtroppo possono esservi giocatori scorretti che vengono per questo definiti "*highlander*". Come nel film con Christopher Lambert, l'*highlander* nel Softair è appunto "l'immortale", colui che non muore mai anche se colpito più volte. In tutti i casi è bene ricordare che il Softair è uno sport e come tale se ne devono rispettare le regole e non accettare provocazioni durante il gioco: eventuali segnalazioni di gioco scorretto vanno fatte a chi di competenza a fine partita, in modo civile e senza creare inutili tensioni.

---

<sup>1</sup> <http://www.asnwg.it>

<sup>2</sup> <http://www.csen-softair.com>



Quando si viene colpiti è bene seguire le seguenti semplici regole:

- 1) Mettere l'ASG in sicurezza (per evitare colpi accidentali).
- 2) Allontanarsi dall'area di gioco senza creare ostacoli a chi sta ancora giocando (compagni o avversari che siano). Generalmente i colpiti si raccolgono in punti prestabiliti ai margini dell'area di gioco.
- 3) Non parlare né comunicare via radio per segnalare posizione di avversari etc (è estremamente scorretto).

Generalmente si rientra in gioco in tre modi: a partita finita, quindi nel nuovo match; per intervento del "medico" che, in particolari simulazioni, può far rientrare in gioco i colpiti toccandoli; raggiungendo uno specifico punto del campo di gioco, una sorta di "centro di rinascita".

#### 4. Regole di sicurezza

- 1) Ad inizio partita e fino alla fine della stessa (anche se si è colpiti!) è obbligatorio indossare protezioni per il volto (apposite maschere) o almeno occhiali o occhialoni con lenti tecniche o "balistiche" (in grado cioè di resistere all'impatto dei pallini anche da distanza ravvicinata). Le lenti possono essere sostituite con reti a maglia stretta che hanno lo stesso scopo (e che ovviamente consentono di vedere attraverso).
- 2) Non sparare verso giocatori che, contravvenendo alle regole di sicurezza, siano sprovvisti di protezione agli occhi, ma segnalarlo in modo chiaro ed udibile per sospendere la partita ed allontanare il contravventore.
- 3) Non sparare per alcun motivo ad animali presenti sul terreno di gioco.
- 4) Come già detto, dichiararsi colpiti anche al solo sospetto di esserlo stato.
- 5) Se la distanza di ingaggio è inferiore ai 2 metri, è conveniente sparare in alto e gridare all'avversario "ti ho colpito!". Questi uscirà dal gioco come se l'aveste effettivamente colpito. I pallini possono fare male a distanze ravvicinate!
- 6) Se si vede un qualunque motivo per sospendere la partita, gridarlo forte finché non si è sentiti. Se è qualcun altro a dare un segnale, ripetilo a tua volta a quelli più lontani. I motivi possono essere i più diversi. Tra i più comuni, la presenza di persone estranee alla partita in area di gioco.
- 7) MAI fermare la partita per accendere o partecipare a dispute su qualcuno che si ritiene colpito, se qualcuno non segue le regole o se la ASG si è inceppata/guastata.

#### 5. Equipaggiamento di base

La lista che segue non è né esaustiva né definitiva, nel senso che gli oggetti indicati sono solo un esempio di quello che un *Softgunner* dovrebbe possedere per poter giocare almeno un semplice *Combat*. Quel che si suggerisce è di non acquistare tutto e subito, ma arricchire il proprio equipaggiamento via via che si accumula esperienza e ci si rende conto, anche sulla base dei suggerimenti dei *Softgunner* più anziani, di quel che serve nei diversi tipi di gioco.



## Equipaggiamento principale

- ❑ Occhiali o maschera di protezione
- ❑ ASG con eventuale red dot (ottica a punto rosso - non ingrandisce ma consente di mirare agevolmente)
- ❑ Berretto e/o caschetto
- ❑ Ginocchiere e gomitiere
- ❑ Mimetica BDU (*Battle Dress Uniform*)
- ❑ Anfibi
- ❑ Sacchetti porta-pallini (per il caricamento veloce)
- ❑ Guanti
- ❑ Radio (di tipo PMR e/o LPD)
- ❑ Torcia (per le partite in notturna)
- ❑ Giubbino tattico o altro articolo di gibernaggio (serve ad ospitare caricatori ecc.)
- ❑ Borraccia
- ❑ Zaino leggero

Sul corretto uso dell'equipaggiamento, vedere i compagni di gioco più esperti vale più di mille pagine scritte, dunque su questa breve guida non si approfondirà oltre.

## 5. Comunicazione

La comunicazione tra compagni di squadra avviene principalmente in due modi: attraverso gesti manuali, utilizzando radio ricetrasmittenti.

La radio si va diffondendo sempre di più tra i *Softgunner*. Si utilizzano apparecchiature di tipo PMR e LPD, le cui frequenze sono di libero uso per gli LPD o soggette ad una semplice comunicazione di inizio attività da fare agli organi locali del Ministero delle Telecomunicazioni per i PMR<sup>3</sup>.

Le comunicazioni via radio devono naturalmente essere brevi e concise ma, anche per quest'argomento, vale l'esperienza sul campo più di tanta teoria. Diciamo che è comunque buona norma imparare l'alfabeto fonetico radiotelegrafico ed il codice Q (sebbene non tutte le squadre lo adoperino). Quest'ultimo è un codice che si usava parecchi anni fa per poter comunicare a lunga distanza attraverso il codice morse, in quanto bastava digitare soli 3 caratteri per poter comporre più frasi. E' tutt'ora in uso nelle comunicazioni radio.

---

<sup>3</sup> [http://www.marcucci.it/e\\_util\\_norm.htm](http://www.marcucci.it/e_util_norm.htm)



Ecco alcuni significati di uso più comune:

- QRK: dare un rapporto di segnale (Mi puoi dare un qrk?)
- QRM: rumore, disturbi (C'è troppo qrm, non riesco a capirti)
- QRT: fine trasmissione (Faccio qrt / qrt per me)
- QRX: pausa (un attimo di qrx / 2 min. in qrx)
- QSO: gruppo di persone che parlano (Nel qso ci sono:...)
- QSY: cambio di frequenza (faccio qsy)
- QTC: messaggio (puoi dare questo qtc a...)
- QTH: luogo di trasmissione (qual' è il tuo qth?)

Altre frasi di uso convenzionale:

r: (si dice "erre") diminutivo di roger: ok, capito

k: (si dice "cappa") come r

il verbo "copiare" sostituisce o affianca il verbo "sentire" ("non ti copio" significa "non ti sento", "non ho capito quello che hai detto")

Inoltre, per segnalare la posizione di un avversario o di qualsiasi altra cosa, si usa convenzionalmente darne le coordinate utilizzando le cifre dell'orologio ed assumendo l'asse immaginario che unisce l'obiettivo avversario (ore 12.00) con il nostro (ore 06.00) come riferimento.

Particolarmente utile per il corretto *spelling* delle parole è l'uso dell'alfabeto fonetico radiotelegrafico. Chiamato spesso anche alfabeto fonetico NATO, venne sviluppato negli anni '50 dall'Organizzazione Internazionale dell'Aviazione Civile (ICAO) per essere comprensibile (e pronunciabile) da tutti i piloti e gli operatori dell'aviazione civile<sup>4</sup>:

---

<sup>4</sup> NB: viene a volte erroneamente indicato come alfabeto fonetico internazionale, che è in realtà il nome ufficiale di un alfabeto usato in linguistica per rappresentare in maniera univoca ciascuno degli svariati suoni che l'apparato vocale umano può produrre.



## Alfabeto Fonetico Radiotelegrafico (NATO)

A - Alfa o Alpha	N - November
B - Bravo	O - Oscar
C - Charlie	P - Papa
D - Delta	Q - Quebec
E - Echo	R - Romeo
F - Foxtrot	S - Sierra
G - Golf	T - Tango
H - Hotel	U - Uniform
I - India	V - Victor
J - Juliett o Juliet	W - Whiskey
K - Kilo	X - X-ray
L - Lima	Y - Yankee
M - Mike	Z - Zulu

La comunicazione tramite gesti, utilizzando mani e braccia, è estremamente utile quando si deve comunicare qualcosa alla squadra senza essere sentiti, ed è molto più comprensibile (e silenziosa) rispetto a quando si parla sottovoce al microfono della radio.
















Quando ci si muove, bisognerebbe dare un'occhiata con la coda dell'occhio al caposquadra ed al proprio compagno più vicino ogni 10-15 secondi, in caso debba comunicarci qualcosa. Inoltre bisogna abituarsi a 'passarsi' i segnali: quando un membro della squadra segnala qualcosa tramite un gesto, tutti quelli che lo vedono dovrebbero ripeterlo, sia per fare capire a chi vuole comunicare che il gesto è stato compreso, sia per aumentare le probabilità che ogni compagno (magari qualcuno stava guardando da un'altra parte in quel momento) recepisca il messaggio. In ogni modo, la cosa più importante della comunicazione tramite gesti è che ogni membro della squadra li conosca e li sappia riconoscere in azione.

Bisogna comunque cercare di avere un numero di segnalazioni più limitato possibile (quelle esposte qui coprono il 95% dei casi), in modo di avere un elenco facilmente memorizzabile e comprensibile sul campo.

## Numeri



Gesti convenzionali di uso più comune

			Puntare il dito indice può significare varie cose: tu, io o altra persona, oggetto, ecc. verso cui prestare attenzione
Affermativo. Alternativa: pollice alzato			Vieni qui. Serve a richiamare compagni/gruppi distanti
Ascoltare oppure ti ascolto. Alternativo a puntare con l'indice il proprio orecchio			Richiesta di controllare (a vista) il luogo indicato. Per indicare si può usare l'ASG o il dito indice dell'altra mano
Alt, fermarsi			Comando non compreso o Interrompere l'azione. Lo stesso movimento può farsi con la mano con palmo in basso sulla gola (movimento di taglio)
Più veloci			Radunarsi
Richiesta di copertura			Rallentare.
Silenzio Radio			Silenzio



Muoversi bassi			Contatto con nemico. Si utilizza quando non si vuole distogliere lo sguardo dal soggetto. Può essere seguito dal numero di nemici avvistati
Se si stanno controllando degli avversari, significa improvvisare un'imboscata. Nel caso in cui non ci sia nessun avvistamento in corso, significa che c'è rischio di imboscata			Muoversi in posizione eretta
Ostacolo			Controllare a distanza con binocolo

Munizioni terminate	(mano che sventola) Obiettivo in vista	Abbassarsi	(in orizzontale) Sdraiarsi

*Pugno chiuso, movimento ripetuto del braccio in avanti e indietro*  
*Mano con palmo in avanti mossa in su e in giù davanti al viso*  
*Mano aperta su e giù davanti al viso*

Fare fuoco o concentrare il fuoco su un punto determinato in modo da immobilizzare il nemico  
 Cessare il fuoco  
 Aprirsi e trovare copertura

## 6. Legge e Softair

Le ASG sono ritenute "... non idonee a recare offesa alla persona ..." (Art. 2, legge 110/75) dalla Commissione Consultiva Centrale per il Controllo delle Armi che le ha testate presso il Banco Nazionale di Prova di Gardone Val Trompia - Brescia.

Perciò il Softair è, fino ad oggi (Ottobre 2010), un'attività perfettamente legale, che si svolge in campi autorizzati (normalmente le Forze dell'Ordine vengono avvisate dai Club sui campi utilizzati, se accessibili al pubblico e non adeguatamente recintati) e che utilizza "armi" a norma di legge.

Le leggi più importanti in materia sono la Legge 110 del 1975 e la 526 del 1999. La prima contiene le norme integrative della disciplina vigente per il controllo delle armi, la seconda l'adeguamento alle norme europee per quanto riguarda (vedi art.11) i nuovi limiti di classificazione dei dispositivi di tiro di libera vendita. Inoltre, il Decreto n.





362 del 9 agosto 2001, che disciplina i dispositivi di libera vendita. Secondo il Catalogo Nazionale Armi (presso il quale si costituisce mensilmente la Commissione Consultiva per il Controllo delle Armi.) vale quanto segue:

1 - Potenza di tiro sopra 1 Joule e sotto i 7,5 Joule il dispositivo di tiro è un'arma con limitata capacità offensiva, è di libero acquisto, non deve essere denunciata ma può essere venduta solo in armeria e a maggiorenni. Inoltre detta arma non può sparare a raffica.

2 - Fino ad 1 J (qui rientrano le ASG) il dispositivo può essere venduto in qualsiasi negozio.

Non è comunque considerato "giocattolo" e deve seguire un iter burocratico relativamente simile a quello a cui sono sottoposte le armi vere (La Commissione valuta l'ASG della quale l'importatore chiede la classifica e, se vi sono i presupposti - potenza non superiore ad 1 J certificato dal banco di prova di Gardone Val Trompia, e determinanti caratteristiche costruttive che ne impediscano la trasformazione in arma vera-, classifica il modello come "non avente attitudine a recare offesa alla persona". Quindi quel modello, importato da chi ha richiesto la classifica, diventa di libera vendita).

Nel caso di importazione diretta (io privato che acquisto all'estero) è sufficiente una dichiarazione resa dal commerciante che ci sta vendendo l'ASG.

Riguardo al tappo rosso che le ASG devono avere alla volata riportiamo quanto deciso in Cassazione I, 11 ottobre 1991, n. 10213 sulla legge n. 36 del 21 febbraio 1990: " ... la semplice detenzione di arma giocattolo priva del prescritto tappo rosso non è prevista come reato ...". Questo vuol dire che è obbligatorio per importatori e rivenditori vendere le ASG con il "tappo rosso", ma non per l'utilizzatore finale (giocatore), che può avere l'ASG senza alcuna colorazione alla volata. (vedi anche la circolare 31\10\96 N° 559). In tutti i casi il buon senso e l'esperienza insegnano che il tappo rosso, durante il trasporto, è sempre bene metterlo. Inoltre la ASG DEVE essere sempre trasportata COPERTA; all'interno della propria scatola o di una sacca, nello zaino, non importa: andare in giro con una ASG scoperta é illegale (reato ipotizzato: procurato allarme). Ovviamente, L'ASG è bene adoperarla solo nei campi da gioco, o al chiuso, o in un cortile chiuso di proprietà.

### 7. Tecnica

Esistono fondamentalmente tre tipi di ASG:

- 1) A molla, a colpo singolo: tale sistema si adoperava con pistole (raramente adoperate nel Combat) e con fucili di "precisione" per attività di cecchinaggio. E' anche il sistema utilizzato nei fucili "a pompa", che solitamente sparano una "rosa" di 3 pallini.
- 2) A gas, solitamente usato nelle pistole, sia scarrellanti (in inglese: *Blow-Back*) che non. Si usa anche in fucili da *sniper* (cecchino).



3) Elettriche (dette anche AEG - *Automatic Electric Gun*), solitamente fucili, ma anche pistole, che costituiscono l'arma più usata nella pratica del Softair.

Tutti i modelli hanno pregi e difetti: genericamente l'arma lunga ha più precisione ma pesa e si impiglia facilmente, quella corta è difficile da controllare, ecc. Insomma, non esiste la ASG "perfetta" per tutti: dipende da come e da dove si gioca, da quanto si vuol spendere e da tanti altri fattori che l'esperienza ci permetterà di comprendere al meglio. Inoltre, tutte le ASG "serie"<sup>5</sup> hanno più o meno simili prestazioni, in termini di gittata, potenza di fuoco (pallini al minuto), resistenza e durata; anche la manutenzione è abbastanza standard. Un sistema che migliora notevolmente la gittata è il cosiddetto sistema *hop-up*: l'*hop-up*, letteralmente un "butta in su", è una guarnizione in gomma che sporge nella parte alta della canna, in una fenditura. Appena il pallino parte incontra la sporgenza in gomma e, per sgusciargli sotto, deve cominciare a ruotare su se stesso continuando a girare lungo la canna e poi all'esterno. La rotazione è perpendicolare alla direzione di moto e parallela al terreno, non lungo la traiettoria come per le armi rigate. Roteando così, il pallino acquista un "effetto", esattamente come un pallone da calcio: devia la sua traiettoria verso l'alto e quindi compie una parabola, allungando la gittata. L'"effetto" è dovuto al principio di Bernulli: l'aria è catturata dalla superficie nella parte alta e portata sotto: in questo modo, sopra si crea un abbassamento di pressione che aspira il pallino, per lo stesso principio che fa volare gli aerei. Sempre fisicamente parlando, l'*hop-up* sottrae energia al pallino, perché utilizza parte dell'energia del lancio per farlo ruotare; il pallino esce più lento dalla canna sfruttando però di più la sua velocità rispetto ad una traiettoria "liscia". La curva nella traiettoria è nella posizione del gommino. Tirando con l'ASG su di un fianco, la raffica devia a lato. Un *hop-up* troppo chiuso, oltre a sottrarre energia, da un effetto così violento da far arrivare il pallino fino a metà strada per vederlo poi arrampicarsi verso il cielo, soprattutto se è leggero.

### 8. La manutenzione della ASG

Innanzitutto è bene ricordare come riporre la propria ASG quando non la si usa: la procedura corretta per scaricare l'ASG, ogni volta che si termina di giocare è:

- 1) Staccare il caricatore e ricordarsi che non bisogna mai piantare il caricatore per terra: nella parte inferiore del caricatore c'è la rotella per il caricamento della molla, attraverso quella feritoia possono entrare terra, foglioline o detriti vari che incepperanno il caricatore.

---

<sup>5</sup> Per ASG "serie" s'intendono comunemente "armi" da Softair prodotte dalle marche più note e rinomate, tutte giapponesi o comunque asiatiche: Tokyo Marui, Classic Army, ICS, G&G, ecc. E' bene però precisare che ormai da qualche anno si sono affacciate sul mercato delle ottime ASG di fattura cinese, quasi sempre compatibili, in quanto a ricambi ed accessori, con le gemelle del Sol Levante. Tra le cinesi più apprezzate ricordiamo Cyma e Golden Bow, ma oramai che ne sono tantissime. Non tutte le ASG prodotte da queste marche sono però degne di nota e quindi, all'atto dell'acquisto, il consiglio di un compagno di gioco con più esperienza, così come la consultazione preventiva di un buon web-forum dedicato, diviene prezioso.



- 2) Scaricare i caricatori togliendo i pallini dal condotto con l'apposita levetta vicino alla bocca per rilasciare la molla.
- 3) Per le AEG: mettere il selettore su singolo e tirare a terra due o tre volte, liberando così la canna e stendendo la molla.
- 4) Mettere la sicura.
- 5) Abbassare a zero l'*hop-up*, soprattutto con climi freddi. Anzi, è bene, a basse temperature (intorno allo zero), tenere l'*Hop Up* azzerato finché non si scalda il fucile (dopo qualche raffica). Con il gommino dell'*Hop Up* irrigidito dal freddo, possono incastrarsi in esso dei pallini e lo sforzo potrebbe provocare rotture.
- 6) Se l'ASG è bagnata, asciugarla subito con uno straccio e lasciarla all'aria.
- 7) Non bisogna mai piantare la canna nel fango, ma se succede non sparate per espellere i detriti ma toglieteli con un legnetto o simile.
- 8) Una ASG viaggia, al di fuori del campo in condizione di trasporto, come indicato sopra: con la canna vuota, il pistone non compresso, sicura inserita, meglio se senza batteria e possibilmente senza caricatore.

Vediamo ora le regole di base per una manutenzione ordinaria:

- Periodicamente, diciamo un utilizzo sì ed uno no, spruzzare un specifico *spray* per ASG nella T di caricamento. Una spruzzata extra dopo una giocata sotto l'acqua e/o se i pallini spesso si impiantano.
- Pulire la canna dopo aver spruzzato il silicone ed abbassato completamente l'*hop-up*, mettendo un pezzetto di carta assorbente nell'asola della bacchetta e sfregando la canna per "spalmare" lo *spray* nell'intera canna e per tirare fuori la morchia che c'è. Particolare attenzione va posta nel pulire il fondo della canna, usando una striscia di carta pulita e non quella usata per la canna, delicatamente senza spingere ma facendo ruotare la bacchetta per sfregare con la carta l'*hop-up*, dove la sporcizia si fissa.
- Se si spruzza lo *spray* appena prima di una partita e non lo si ripassa con la bacchetta, prima di cominciare a giocare è bene sparare a colpo singolo un po' di colpi, per spandere e ripulire un po' l'eventuale eccesso di liquido. Si noterà che i pallini usciranno "mosci" perché restano come incollati nella canna.
- Ripulire esternamente i caricatori (che vanno svuotati a fine partita) e spruzzare camera e condotto dei pallini con l'aria secca *spray*, tipo quella usate per pulire le tastiere dei personal computer. Niente silicone o roba sgrassante/ingrassante, solo aria.
- Se è sporca anche la rotella (capita spesso, se si "pianta" il caricatore nella terra), smontare interamente il caricatore, estrarre il meccanismo dalla scatola in metallo e soffiare rotella e l'intero meccanismo. Si può anche mettere una goccia (proprio una contata) di *teflon* sugli ingranaggi esterni che non entrano nella camera dei pallini, ma molti consigliano di tenere il caricatore sempre a secco.



- ❑ Usare sempre pallini nuovi, non recuperare mai quelli sparati perché potrebbero essere rotti o deformati!

Manutenzione straordinaria, appena comperata l'ASG o se resta ferma a lungo:

- ❑ Spruzzare e pulire la canna come descritto sopra. La guarnizione dell'*hop-up* è di gomma, e se resta a lungo fermo può essere seccata oppure appiccicosa.
- ❑ In una ASG nuova, sparare un po' di colpi singoli, almeno una cinquantina, per fare un minimo rodaggio dei meccanismi e per far "rinvenire" l'*hop-up*. Approfittarne per una buona regolazione del mirino.
- ❑ Sempre per una ASG nuova, sparare i primi tre-quattromila colpi (una decina di caricatori almeno) in raffiche brevissime. A dire il vero sarebbe meglio tirare SEMPRE raffiche brevi, ma ci vogliono almeno tre o quattromila colpi perché gli ingranaggi comincino a segnarsi tra loro e ad adattare le dentature l'uno con l'altro per ottenere un buon accoppiamento.

Piccola nota: attenzione quanto e quale prodotto spruzzare dentro l'ASG. MAI utilizzare prodotti specifici per armi vere, ed assolutamente non il *WD40*. Sono aggressivi con il gommino dell' *hop-up* ed in alcuni casi con la plastica della struttura. Evitare poi tutti gli *spray* che non siano specifici per ASG o comunque puro lubrificante al silicone, quindi senza sgrassanti, sbloccanti, ed altri additivi.

### 9. Conclusioni

Sebbene si presti, per sua natura, a spiacevoli equivoci, non ci si stancherà mai di ripetere che il Softair ha ben poco a che fare con la guerra e con l'attività paramilitare: innanzitutto un club di Softair deve essere apolitico e apartitico, a scanso di qualsiasi fraintendimento. Certamente il Softair ha il lato migliore dello spirito militare: solidarietà ed aiuto tra compagni, fiducia reciproca, reazioni fisiche e psicologiche che producono vere scariche di adrenalina: paura, tensione, istinto di conservazione. Il tutto senza violenza alcuna e improntato al puro spirito agonistico ed al divertimento. Inoltre non è necessario essere avvezzi all'uso delle armi, quelle vere: sono rari i *Softgunner* che hanno il porto d'armi e, giusto per sfatare una stupida ed insensata "leggenda metropoilitana", *non esiste alcuna restrizione per gli Obiettori di Coscienza al servizio militare.*

Se accetti e apprezzi tutto ciò, *BENVENUTO NEL MONDO DEL SOFTAIR !!*

Come trovarci: <http://www.hellfish.it> - [staff@hellfish.it](mailto:staff@hellfish.it)

-----FINE-----

Ultima Revisione: 23/10/2010

Realizzato da Roberto "Roy" Romano

I contenuti di questa guida sono rilasciati sotto Licenza Creative Commons Attribuzione 2.5:

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate

(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/legalcode>)