

Una Coppa per i nuovi

L'agonismo sempre più esasperato dei campionati Asnwg rende difficile la partecipazione ai neofiti: per questo, dalla Toscana nasce l'idea di una Coppa regionale che consenta ai principianti di conoscere il gioco "alla pari", imparando regole e fair play

↓ Ciascuna squadra doveva dare all'organizzazione almeno due giocatori, per organizzare la controinterdizione.



Ben 23 squadre di 5 giocatori ciascuna, niente male per la prima Coppa regionale organizzata dal comitato regionale toscano dell'Asnwg.

■ Di Giampaolo Cavalca

Con il diffondersi del fenomeno Soft air, si è notato che il maggiore impulso tecnico lo si ottiene con la diffusione dell'agonismo che, esattamente come in ogni altra attività sportiva, motiva fortemente i praticanti a cercare un'evoluzione del gioco. Da sempre i comitati regionali hanno dato una grande importanza all'aspetto prettamente sportivo, ma l'aumentare costante di squadre e iscritti ha posto l'interrogativo su come favorire l'ingresso nell'agonismo dei giovani e degli inesperti.

Le competizioni dei vari Campionati regionali stanno diventando sempre più tecniche e impegnative per i neofiti e le gare Open, spesso, non riescono a consentire a tutte le squadre l'inserimento di gente inesperta, visto l'alto livello competitivo.

È di Samuele Pratesi, presidente del X Cobra di Certaldo (Fi) l'intuizione che ha portato al progetto delle Coppe regionali. «L'idea di una Coppa regionale, parallela al Campionato, è nata l'anno scorso dopo una domenica mattina di gioco; ho steso un po' di idee e un pomeriggio le ho presentate al nostro presidente regionale, Raffaele "Joker" Mori Taddei. La coppa toscana nasce come circuito parallelo al campionato regionale, ma ha un'ottica diversa dal campionato: far vedere alle giovani leve cosa è il Soft air e come si gioca. È per questo che la pattuglia che partecipa a una tappa di coppa toscana deve essere composta da esordienti, che abbiano modo di imparare traendo esperienza dai propri errori senza per questo pregiudicare il risultato di una gara del

normale campionato regionale».

Le caratteristiche base che hanno ispirato la Coppa regionale sono semplici: squadra con numero di giocatori ridotto, con la conseguenza di un numero ridotto di difensori; book operativo e scenografie semplificate; durata di 4 - 5 ore (diurne). Questa semplice formula presenta molti vantaggi, permettendo agli organizzatori inesperti di avvicinarsi alla preparazione di una competizione senza dover realizzare particolari scenografie e affrontare la fase notturna, che comporta competenza e accorta gestione dello staff arbitrale e organizzativo.

Partendo da questi presupposti, molti dei comitati regionali vedono nella Coppa un mezzo per incrementare le attività istituzionali e propedeutiche, con la possibilità

di coinvolgere le associazioni di recente affiliazione.

IL DEBUTTO

Sono stati i Dragon force di Prato a mettersi per primi in evidenza inaugurando la nuova formula di Coppa regionale, con una tappa sperimentale nello scenario innevato (e gelido...) delle montagne pistoiesi.

Alle 7 in punto, tutti pronti nella Postazione accettazione, sferzata da vento forte con accenno di nevicata... Certo non una giornata rassicurante per gli esordienti! Tutte le squadre infiltrate, ben 23 di 5 giocatori ciascuna, dovevano presentarsi all'accettazione per ritirare il materiale e la documentazione necessari per lo svolgimento della missione e dare in affidamento agli organizzatori i due giocatori minimi richiesti per l'impiego sugli obiettivi e come controinterdizione.

Il vantaggio della "trasfusione" di giocatori dagli stessi team di incursori risolve il problema delle risorse umane per gli organiz-

La classifica

1. Compagnia ombra Versilia
2. Tnt Livorno
3. Legione Valdarno
4. Elite forze
5. Api di mare
6. Sezione 8
7. Argonauti
8. Angeli neri
9. Black devils
10. 69° Plotone
11. Compagnia esploratori
12. Minerva
13. Tigri di Livorno
14. I Selvi
15. Compagnia bravo
16. 1° Legionari apuani
17. Hellfish
18. Helljumper
19. Cast Basilisk
20. Alfieri Lunezia
21. V-Team
22. Black phoenix
23. Delta boars



↑ Uno dei fuoristrada utilizzati dall'organizzazione per distribuire i difensori sugli obiettivi.



← La tenda comando. Il criterio ispiratore della Coppa regionale è quello di avere scenografie e oneri organizzativi ridotti al minimo.

↓ I Dragon force di Prato, padroni di casa nella prima Coppa regionale dedicata agli esordienti.

zatori e contribuisce a una presa di coscienza del *fair play* che deve ispirare questo gioco, visto che molti dei difensori, ben interpretando lo spirito della lealtà agonistica, si sono mostrati particolarmente attenti e agonisticamente decisi proprio in presenza di attaccanti provenienti dalla propria squadra. Il tutto, ovviamente, sotto l'attento sguardo degli arbitri forniti dall'organizzazione.

La gara aveva come missione 7 obiettivi di tipo A e A+E e 3 ricognizioni classificate di tipo E, per una durata complessiva massima di 4 ore.

Le squadre sono state precedentemente divise in due sessioni separate: il primo gruppo si è infiltrato alle 8 per terminare alle 12, il secondo gruppo ha preso il via alle 13 per concludere alle 17.

Per evitare code sugli obiettivi e consentire, così, una fluidità maggiore nella mis-



sione, tutti i team hanno avuto assegnato un obiettivo da acquisire obbligatoriamente per primo.

Sfruttando una ampia e comoda strada sterrata che lambisce il campo, era consentito recarsi in prossimità dell'obiettivo

utilizzando la propria auto, con l'obbligo di recuperare l'obiettivo stesso solo ad avvenuta esfiltrazione al banco accettazione. Questa scelta ha consentito di dare alle squadre pari opportunità, consentendo a tutte di raggiungere con il mezzo, nello stesso lasso di tempo, il rispettivo obiettivo primario.

Per consentire uno svolgimento fluido e regolare, l'organizzazione dei Dragon force ha impiegato diversi mezzi fuoristrada per trasportare i giocatori addetti alla difesa e all'arbitraggio all'obiettivo assegnato.

Alle 7,30 tutti gli obiettivi erano attivi e alle 12 tutti i giocatori in difesa sono stati riportati alle macchine per ricongiungersi con le proprie pattuglie. La sessione pomeridiana si è svolta con lo stesso criterio garantendo, così, le stesse condizioni climatiche e ambientali alle squadre in gioco. Alla fine della gara, Mauro De Angelis, presidente dei Dragon force, ha manifestato con orgoglio la soddisfazione degli organizzatori per avere visto pienamente interpretato lo spirito con cui la Coppa toscana è nata: vedere tante facce sorridenti e felici

di aver giocato, coniugando un sano divertimento con buon allenamento e, soprattutto, tanta partecipazione da parte di giovani alla loro prima esperienza, che si sono confrontati con gli altri club della Toscana. Una soddisfazione alla quale i freddi numeri della classifica non rendono

onore, perché quel giorno non era il punteggio a essere importante: il vero protagonista della giornata è stato il divertimento. E per le nuove leve, grande è stata la gioia di aver realizzato qualcosa di nuovo nel Soft air toscano.