



FFEDERAZIONE **I**ITALIANA **A**ACTION **S**SHOOTING



REGOLAMENTO 2019

FEDERAZIONE ITALIANA ACTION SHOOTING
www.actionshooting.org

Questo regolamento è stato approvato con delibera del Consiglio Direttivo Federale il 30 gennaio 2019



OBIETTIVO	3
PRINCIPI	3
REQUISITI	3
SICUREZZA	3
SQUALIFICA	4
RESPONSABILI DELLA SICUREZZA	5
DEFINIZIONI DELLA CONDIZIONE DI PARTENZA DELL'ARMA	6
POSIZIONI DI TIRO	6
PRINCIPALI COMANDI DI RANGE	7
RICHIAMI ALLA SICUREZZA E ALLA PROCEDURA IN FASE D'ESECUZIONE	7
MODALITÀ' DI CAMBIO DEL CARICATORE/SPEEDLOADER	7
METODI DI CONTEGGIO DEI PUNTI E PENALITÀ	8
PENALITÀ	9
VALUTAZIONE DEL PUNTEGGIO IN DETERMINATE CONDIZIONI	10
REGOLE GENERALI	11
USO APPROPRIATO DELLA COPERTURA	12
MUNIZIONI - FATTORE MINIMO DI POTENZA – CRONOGRAFO	13
REGOLE CONCERNENTI LA BUFFETTERIA	14
ELENCO DELLE DIVISIONI	14
BERSAGLI	15
TABELLA RIASSUNTIVA DELLE PENALITÀ	16

1. OBIETTIVO

Lo scopo dell'**Action Shooting (AS)** è quello di testare e confrontare l'abilità dei tiratori, nel rispetto della sicurezza, in azioni di tiro diversificate e dinamiche. Il tiro sportivo dell'AS prevede l'utilizzo di un equipaggiamento pratico, con armi e buffetteria idonee al porto continuato, per poter affrontare adeguatamente gli esercizi di gara in modalità dinamica. I tiratori sono raggruppati per tipologia di arma in **Divisioni** e gareggiano in **Categorie** a seconda del loro livello di abilità. Queste categorie sono chiamate **Classi di merito**.

2. PRINCIPI

- Promuovere l'utilizzo, nella massima sicurezza, di armi e di equipaggiamenti.
- Promuovere l'informazione sulle norme di sicurezza che regolano l'uso ed il maneggio delle armi da fuoco.
- Rispettare le leggi e gli ordinamenti giuridici degli Stati in cui si compete.
- Creare condizioni di gara equilibrata ed uguale per tutti i concorrenti in modo da confrontare la capacità e l'abilità individuale.
- Ideare e realizzare percorsi di tiro ed esercizi che siano pratici, realistici e coinvolgenti.
- Offrire uno sport di tiro che permetta ai concorrenti di confrontarsi sullo sviluppo della capacità tecnica, privilegiando la precisione alla velocità di esecuzione.
- Fornire un circuito sportivo per competere in divisioni secondo la tipologia di arma ed equipaggiamento.

3. REQUISITI

Per poter partecipare alle gare di AS è necessario:

- Avere il Porto d'armi in corso di validità
- Avere un'arma con caratteristiche compatibili con una delle Divisioni (vedere allegato D)
- Avere un Vest e buffetteria composta da cinturone, fondina e portacaricatori (vedere capitolo 16).
- Avere dispositivi di protezione per vista, udito (cuffie e/o tappi, occhiali protettivi) e cappellino con visiera.
- Avere partecipato all'incontro di classificazione per determinare la classe di merito di appartenenza.

4. SICUREZZA



Le armi da fuoco sono pericolose se maneggiate impropriamente. Il loro utilizzo deve obbligatoriamente essere effettuato esclusivamente in un contesto legale, con consapevolezza e perizia. Non è gradito alla Federazione chiunque maneggi le armi con disinvoltura e superficialità

4.1. REGOLE DI SICUREZZA FONDAMENTALI

- Maneggiare ogni arma come se fosse sempre carica.
- Non rivolgere mai la volata dell'arma verso qualcosa che non si voglia colpire.
- Essere certi del proprio bersaglio e di cosa lo circonda.
- Tenere sempre il dito fuori dalla guardia del grilletto fino a quando non si è coscientemente deciso di sparare.
- Effettuare il carico/scarico dell'arma solo sulle linee di tiro o zone specificatamente delimitate, seguendo i comandi dello Shooting Officer (S.O.).



Un'arma e' considerata scarica solo quando e' priva del caricatore, senza munizioni in camera di cartuccia o nelle camere del tamburo

4.2. SQUALIFICA

Sono qui di seguito riassunti i comportamenti che portano alla squalifica in una gara, per motivi di sicurezza o per l'inosservanza delle filosofie dell'AS:

- 4.2.1. Mettere a rischio un'altra persona.
- 4.2.2. Puntare l'arma fuori dagli angoli di sicurezza.
- 4.2.3. Puntare l'arma verso se stessi o altri.
- 4.2.4. Maneggiare un'arma al di fuori della linea di tiro o delle specifiche aree di sicurezza.
- 4.2.5. Far cadere un'arma carica.
- 4.2.6. Raccogliere da terra un'arma senza essere autorizzati dallo S.O.
- 4.2.7. Caricare/scaricare un'arma senza aspettare il preciso comando dello S.O. sarà sanzionato - la prima volta - con una penalità più un WARNING.
- 4.2.8. Tenere un comportamento antisportivo o aggressivo nei confronti di altri tiratori o del personale dell'organizzazione (ad esempio turbare lo svolgimento della gara o cercare di falsarne il risultato con mezzi o azioni contrarie alle regole e alla filosofia dell'AS) sarà sanzionato - la prima volta - con una penalità più un WARNING.
- 4.2.9. Esplodere un colpo accidentale. Si definisce colpo accidentale:
 - 4.2.9.1. Un proiettile che oltrepassi il parapalle di fondo, il parapalle laterale, o che venga sparato in una qualsiasi altra direzione che l'organizzazione di gara abbia indicato come non sicura nel Briefing dell'esercizio.
 - 4.2.9.2. Un proiettile che impatti il terreno entro tre metri dal tiratore, La definizione di sparo accidentale non si applica ad un proiettile che impatti il terreno entro tre metri dal tiratore a causa di una munizione senza polvere o quando sparato contro un bersaglio di carta più vicino di tre metri dal tiratore
 - 4.2.9.3. Durante la preparazione, il caricamento/scaricamento, il ricaricamento dell'arma o il cambio caricatore.
 - 4.2.9.4. Nelle fasi di risoluzione di un inceppamento.
 - 4.2.9.5. Uno sparo che avvenga durante il passaggio dell'arma da una mano all'altra.
 - 4.2.9.6. Uno sparo che avvenga durante il movimento, ad eccezione di quando il tiratore stia effettivamente sparando in movimento contro i bersagli.
 - 4.2.9.7. **Eccezione:** quando è possibile stabilire che la causa dello sparo accidentale sia dovuta ad un componente dell'arma difettoso o rotto. L'arma dovrà essere immediatamente presentata al Match Director o ad un suo delegato, che condurrà una ispezione sull'arma e tutti i test necessari a stabilire che un componente difettoso o rotto abbia causato lo sparo accidentale. Un tiratore non potrà fare ricorso contro una squalifica per sparo accidentale adducendo un componente dell'arma difettoso o rotto, se non consegnerà l'arma per l'ispezione prima di lasciare l'esercizio.
- 4.2.10. Fare uso di alcool o droghe o di qualsiasi altra sostanza che alteri il normale equilibrio psicofisico.
- 4.2.11. Rinfoderare l'arma, con il cane armato, senza la sicura inserita.



- 4.2.12. Maneggiare munizionamento in un'area di sicurezza quale può essere la Safety Area. La regola intende per munizionamento anche eventuali caricatori o carichini contenenti le munizioni, o i salvapercussori.
- 4.2.13. Superare l'S.O. in fase di arretramento (ad esempio, arretrare improvvisamente, trovandosi l'S.O. oltre la volata dell'arma).



Il tiratore che tiene il dito all'interno del ponticello del grilletto durante:

- caricamento, scaricamento, estrazione, rinfodero dell'arma;
- manipolazione per rimediare ad un inceppamento;
- fasi di spostamento ove non sia previsto l'ingaggio di bersagli in movimento;

sarà ammonito con un WARNING più una penalità



La squalifica di un tiratore deve sempre essere validata dal M.D. che controfirma lo statino dell'esercizio in cui avviene la squalifica.

4.3. RESPONSABILI DELLA SICUREZZA

MATCH DIRECTOR (M.D.)

- 4.3.1.1. L'obiettivo del Match Director è quello di assicurarsi che i concorrenti affrontino una gara equa, sicura e piacevole.
- 4.3.1.2. Il M.D. è direttamente responsabile:
- 4.3.1.2.1. della direzione e dell'amministrazione della gara;
 - 4.3.1.2.2. della realizzazione degli esercizi di gara;
 - 4.3.1.2.3. delle decisioni in materia di disciplina e condotta in gara degli S.O. e dei tiratori;
 - 4.3.1.2.4. del controllo e della pubblicazione delle classifiche.
- 4.3.1.3. Il M.D. risolve tutte le controversie o dubbi interpretativi del regolamento.
- 4.3.1.4. Interviene in caso di contestazioni dei tiratori verso le decisioni degli S.O.
- 4.3.1.5. Il giudizio del M.D. è insindacabile.

SHOOTING OFFICERS (S.O.)

- 4.3.1.6. Gli S.O. verificano il comportamento ed il rispetto del regolamento da parte dei tiratori all'interno del perimetro a loro assegnato, oltre che della determinazione del punteggio e della corretta compilazione dei documenti di gara.
- 4.3.1.7. Gli S.O. sono divisi in:
- 4.3.1.7.1. **Shooting Officer di Club** arbitrano solo eventi di club;
 - 4.3.1.7.2. **Shooting Officer Nazionali** possono arbitrare sino a gare di campionato nazionale;
 - 4.3.1.7.3. **Shooting Officer Internazionali** possono arbitrare qualsiasi livello di competizione.
- 4.3.1.8. A qualsiasi livello di competizione deve sempre essere identificato un S.O. che ricopra la figura dello Stats Officer, ovvero di una persona incaricata dal Match Director di redigere la classifica del match.

4.4. REGOLE RELATIVE AL MANEGGIO DELLE ARMI

Tutte le operazioni di caricamento/scaricamento dell'arma devono avvenire esclusivamente sulla linea di tiro e sotto il controllo di un S.O.

Il tiratore può anche ricaricare la pistola estraendola dalla fondina e sostituendo il caricatore mentre la pistola è puntata in sicurezza verso il parapalle frontale.

Durante una competizione, i tiratori che non stanno sparando devono astenersi dal maneggiare qualsiasi arma, se non nelle aree designate (Fumble Zone/Safety Area). I caricatori e i carichini per revolver (speedloaders) possono essere riempiti mentre il concorrente si trova al di fuori della linea di tiro.

Per tutta la durata della gara il tiratore dovrà utilizzare la stessa arma; In caso di rotture o malfunzionamenti nel corso di un esercizio - e previa autorizzazione del M.D. - è possibile la sostituzione con un' altra arma appartenente alla stessa divisione di quella con cui ha iniziato la gara. Il tiratore riprenderà la gara dall'esercizio successivo. Gli esercizi precedenti non potranno essere ripetuti.

E' vietato l'uso di due armi nello stesso esercizio a meno che ciò non sia espressamente stabilito nel Briefing.

Durante lo svolgimento della gara, l'arma deve restare scarica nella fondina fino al comando di gara dello S.O. "CARICA L'ARMA E PREPARATI-LOAD AND MAKE YOU READY".

Negli stage che iniziano con il tiratore seduto in auto, moto o su una sedia dove si deve estrarre l'arma dalla fondina, il tiratore deve partire in condizione 3 (caricatore inserito colpo non camerato). In ogni caso la volata dell'arma non dovrà MAI intercettare parti del corpo.



Al di fuori della linea di tiro - e al termine della competizione - le pistole devono essere tenute in fondina o in un apposito contenitore, scariche, con il cane abbassato e senza il caricatore inserito; è sempre vietato l'uso di fondine inside.

5. DEFINIZIONI DELLA CONDIZIONE DI PARTENZA DELL'ARMA

Le condizioni di partenza variano a seconda della divisione di appartenenza oppure dalla tipologia dello stage.

5.1. CONDIZIONE 1 (LIMITED/45 D): Caricatore inserito Colpo camerato Cane armato Sicura inserita	5.2. CONDIZIONE 2 (STOCK/REVOLVER): Caricatore inserito Colpo camerato Cane abbattuto Sicura non inserita (se presente)
5.3. CONDIZIONE 3 (tutte le divisioni) Caricatore inserito Colpo non camerato Cane abbattuto Sicura non inserita (se presente)	5.4. CONDIZIONE 4 (tutte le divisioni) Caricatore non inserito Colpo non camerato Cane abbattuto Sicura non inserita (se presente)

6. POSIZIONI DI TIRO

Le posizioni di tiro sono le seguenti :

- 6.1. In piedi
- 6.2. In ginocchio (obbligatorio almeno un ginocchio a terra)
- 6.3. Seduti
- 6.4. Sdraiati o distesi a terra

7. PRINCIPALI COMANDI DI RANGE

- 7.1. CARICA L'ARMA E PREPARATI - LOAD AND MAKE YOU READY
- 7.2. TIRATORE PRONTO? - SHOOTER READY?
- 7.3. ATTENZIONE! - STAND BY! Attendere il segnale acustico.
- 7.4. Segnale di START (può essere un segnale verbale, acustico, un cronometro elettronico o un segnale visivo).
- 7.5. **STOP** – Il tiratore dovrà immediatamente cessare di sparare e rimanere fermo con l'arma puntata contro il parapalle frontale in attesa di ulteriori istruzioni da parte dell'S.O.
- 7.6. HAI FINITO? - HAVE YOU FINISHED?
- 7.7. SE HAI FINITO, SCARICA L'ARMA - IF YOU HAVE FINISHED, UNLOAD AND SHOW CLEAR.
- 7.8. SE L'ARMA E' SCARICA, ABBATTI IL CANE - IF GUN IS CLEAR, HAMMER DOWN (dopo aver riverificato che la camera di cartuccia/tamburo sia vuota/o, richiudere l'arma) abbattere il cane azionando direttamente il grilletto con l'arma puntata verso il parapalle principale.
- 7.9. FONDINA - HOLSTER
- 7.10. LA LINEA DI TIRO E' LIBERA E SICURA - RANGE IS SAFE / CLEAR



Salvo diversa disposizione del Briefing, la posizione standard di partenza è la seguente: tiratore in posizione eretta con le mani sovrapposte all'altezza pelvica (posizione del bodyguard).



Dopo il comando di "Tiratore Pronto-Shooter Ready?", se il tiratore non conferma o non segnala un problema entro un tempo ragionevole, l'S.O. procederà con il comando di "Attenzione-Stand By".

8. RICHIAMI ALLA SICUREZZA E ALLA PROCEDURA IN FASE D'ESECUZIONE

L'S.O. impartirà i seguenti comandi nel richiamare il tiratore:

- 8.1. "DITO" o "DITO FUORI / FINGER" per violazioni relative al dito tenuto all'interno del ponticello.
- 8.2. "ANGOLO" o "VOLATA / BARRELL" se il vivo di volata della canna si avvicina ad un punto limite degli angoli di sicurezza prestabiliti; in questo caso l'S.O. segnalerà, scrivendo nelle NOTE del Foglio Giro, il richiamo impartito al tiratore.
- 8.3. "STOP!" se il tiratore commette un grave errore di sicurezza o se si verifica un evento imprevisto che possa compromettere la sicurezza dello svolgimento dell'esercizio.
- 8.4. "COPERTURA / COVER" quando il tiratore non rispetta la copertura.
- 8.5. "PROFONDITÀ' / DEPTH" quando il tiratore non rispetta la copertura di profondità.
- 8.6. "MUOVITI / MOVE" quando il tiratore non rispetta la procedura di ingaggio in movimento.

9. MODALITÀ' DI CAMBIO DEL CARICATORE/SPEEDLOADER

- 9.1. Gli esercizi prevedono che nessun caricatore o speedloader sia lasciato sul percorso se contenente munizioni **Eccezione:** mentre si risolve un inceppamento.
- 9.2. Un'errata esecuzione - del cambio caricatore - comporta una penalità procedurale.



- 9.3. Finché l'arma non è stata ricaricata non è possibile muoversi.
- 9.4. Impugnare un caricatore o sganciare quello inserito nell'arma prima di essere fermi in copertura, comporta una penalità procedurale.
- 9.5. I cambi di caricatore devono essere sempre eseguiti da fermo ed in copertura completa; se un tiratore si espone o espone anche solo l'arma prima di aver ricaricato o effettua il cambio fuori copertura, verrà sanzionato con una penalità procedurale.
- 9.6. **CAMBIO TATTICO**
Il cambio tattico viene eseguito prendendo dalla buffetteria il caricatore/speedloader rifornito, prima di sganciare il caricatore parzialmente utilizzato dall'arma.
Una volta ricaricata l'arma, il tiratore può muoversi verso la successiva posizione di tiro, ma prima di riprendere il fuoco deve aver riposto il caricatore/speedloader in una tasca dei pantaloni, nella tasca della giacca, nella cintura o nel portacaricatore.
- 9.7. **CAMBIO CON RITENZIONE**
Il cambio con ritenzione del caricatore/speedloader è una tecnica che prevede, sempre da fermo in copertura, lo sgancio/rimozione del caricatore/speedloader inserito nell'arma, il quale viene riposto nella buffetteria, cintura o in tasca prima di inserire il caricatore/speedloader di rifornimento. L'inosservanza, anche parziale, nello svolgimento del cambio con ritenzione, comporta una penalità procedurale.
- 9.8. **CAMBIO DI EMERGENZA**
Il cambio di emergenza del caricatore/speedloader è una tecnica che prevede, sempre da fermo in copertura, lo sgancio/rimozione senza ritenzione del caricatore/speedloader inserito nell'arma che si trova con la camera di cartuccia vuota, "scarica". Inserito il caricatore/speedloader di rifornimento, il tiratore può procedere ed ingaggiare il prossimo bersaglio.

10. METODI DI CONTEGGIO DEI PUNTI E PENALITÀ

10.1. PUNTEGGI

Il punteggio dell'AS è basato sul tempo totale in secondi e centesimi di secondo (:100) nel compiere una serie di esercizi (stages) che prevedono penalità o abbuoni, in secondi, in virtù della precisione di tiro e del rispetto delle modalità di svolgimento dell'esercizio. Vince il tiratore con il tempo totale più basso.



Il tempo totale di un esercizio non può mai essere inferiore a zero. Eventuali bonus, che portino sotto-zero il tempo totale dell'esercizio, non saranno conteggiati e non faranno cumulo per altri esercizi.

10.2. CONTEGGIO STANDARD

L'assegnazione dei punti consiste nel sommare al tempo effettivo rilevato nell'esecuzione dell'esercizio il tempo guadagnato, o perso, in base alle aree colpite sui bersagli, ed i secondi corrispondenti alle eventuali penalità dovute ad errori procedurali commessi dal tiratore.

In un esercizio si possono sparare tanti colpi quanti se ne desiderano, ma sono presi in considerazione soltanto i colpi migliori, come specificato nella descrizione dell'esercizio (da qui in avanti Briefing).

Esempio: se si specificano 2 colpi per bersaglio nel Briefing e il concorrente spara 3 colpi, SOLTANTO i 2 colpi dal valore più basso (migliore) sono considerati per il punteggio.

10.3. **CONTEGGIO LIMITATO (LIMITED)**

Il conteggio Limitato/Limited è simile al conteggio Standard. Differisce in quanto il tiratore ha un numero fisso di colpi da esplodere. Per ogni colpo esploso oltre il limite, verrà assegnata una penalità procedurale e verrà escluso il colpo con il punteggio più basso (meno penalizzante).

10.4. **CONTEGGIO A TEMPI FISSI PREDEFINITI (FIXED TIME)**

Gli esercizi Standard o "Surprise" possono essere valutati in conformità ad un limite temporale predefinito. Ciò significa, appunto, che ogni serie di colpi avrà uno specifico "TEMPO FISSO PREDEFINITO" per consentire ai concorrenti di sparare il numero richiesto di colpi (esempio: 3 secondi a 25 metri per estrarre e sparare un colpo). Finché si spara entro il "Limite" temporale predefinito, contano soltanto i valori rilevati sul bersaglio/bersagli. Durante l'esecuzione di un esercizio con conteggio a tempi fissi predefiniti, il numero dei colpi può essere predeterminato (come nel caso di conteggio limitato).

11. PENALITÀ

La penalità è un incremento del punteggio, in secondi, assegnata per non aver seguito una modalità richiesta dall'esercizio.

11.1. **COLPI SU UNA SAGOMA "NON-COLPIRE NO-SHOOT "**

indipendentemente dal numero dei colpi presenti sul bersaglio - e dell'area colpita - verrà assegnata una doppia penalità.



Le penalità devono essere sempre assegnate anche quando l'S.O. non riesce a chiamare la violazione a causa della rapidità dell'evento. Il principio sta nella violazione e non nella tempestività del richiamo.

11.2. **MANCATA ESECUZIONE DEL CAMBIO CARICATORE**

Per la mancata esecuzione del cambio caricatore obbligatorio, verrà assegnata una penalità. Se il cambio caricatore obbligatorio viene effettuato diversamente da quanto richiesto, verrà assegnata una penalità.

11.3. **MANCATO INGAGGIO DEL BERSAGLIO**

Un bersaglio si considera non ingaggiato quando non viene diretto alcun colpo nella sua direzione. In pratica quando non viene visto o viene 'saltato'. Per il mancato ingaggio verrà assegnata una penalità procedurale.

11.4. **MANCATA NEUTRALIZZAZIONE**

Un bersaglio si considera non neutralizzato quando, anche se ingaggiato, non viene colpito o presenta un solo colpo nell'area da +3 secondi di penalità. La mancata neutralizzazione comporta una penalità procedurale e si applica solamente nei conteggi standard. Non si applica ai bersagli dinamici che quando si arrestano rimangono coperti per più del 50% nella zona da 0 secondi di penalità.

11.5. **PENALITÀ' PER ESERCIZIO NON TERMINATO – Did Not Finish (DNF)**

Al tiratore, che per una qualsiasi causa non fosse in grado di terminare l'esercizio, verranno conteggiati tutti i colpi mancanti e per ogni sagoma non ingaggiata verrà assegnata la penalità prevista. Il punteggio delle penalità verrà sommato al tempo registrato fino all'interruzione dell'esercizio.



11.6. PENALITÀ PER PUNTAMENTO IN BIANCO

Prima di iniziare un esercizio NON è consentito l'allineamento preventivo dell'arma (sight picture o puntamento in bianco).

Si definisce "sight picture", o puntamento in bianco il puntare le mani contro i bersagli e simulare l'azione, come se si avesse l'arma in mano. Ciò comporta una penalità procedurale per ogni infrazione.

11.7. EXTRA SHOOT - LIMITED E FIXED TIME

Ogni colpo extra sparato dal concorrente, comporta una penalità procedurale, e dal calcolo del punteggio vengono esclusi tutti i colpi in eccesso, scegliendo quelli col valore temporale più basso.

11.8. OVER TIME (FIXED TIME)

Ogni colpo sparato dal concorrente oltre il limite temporale, comporta una penalità procedurale e dal calcolo del punteggio vengono esclusi tutti i colpi in eccesso, scegliendo quelli con il valore temporale più basso.

12. VALUTAZIONE DEL PUNTEGGIO IN DETERMINATE CONDIZIONI

12.1. Sui bersagli cartacei, se il diametro del foro di un qualsiasi colpo che assegna punti, tocca la linea di demarcazione delle zone con differente punteggio, il colpo deve essere conteggiato con il punteggio della zona migliore, ovvero il VALORE PIÙ BASSO.

12.2. Nel caso in cui un colpo andato a segno tocca anche un bersaglio che determini penalità, al tiratore verrà assegnato il punteggio del primo bersaglio più la penalità per il secondo.

12.3. Qualsiasi colpo a bersaglio, derivante dall'azione a fuoco del tiratore, che colpisce la sagoma direttamente o indirettamente (rimbalzo) verrà conteggiato.

12.4. Per la corretta determinazione del punteggio, l'S.O. può avvalersi dell'utilizzo di un calibro comparatore. Se anche dopo questo controllo sul colpo, il dubbio rimane, verrà assegnato il risultato più vantaggioso per il tiratore.

12.5. Il "bersaglio protetto" è un bersaglio appositamente contrassegnato (normalmente con l'area del bersaglio grosso dipinta di blu). La procedura di ingaggio viene definita di volta in volta; per esempio, prima almeno 3 colpi al bersaglio grosso e, a seguire, 2 colpi al box. Oppure, un minimo di 5 colpi al bersaglio grosso, seguito da 1 colpo al box. Qualsiasi deviazione dalla modalità di ingaggio prevista comporta una penalità procedurale.

12.6. La priorità tattica è la tecnica di ingaggio dei bersagli - che hanno una profondità fra loro superiore ai due metri - dal più vicino al più lontano. Oppure, sporgendosi da una copertura o finestra, dal primo bersaglio che appare passando poi al secondo bersaglio, sporgendosi ulteriormente, fino all'ultimo bersaglio che compare. Quest'ultima priorità tattica è definita "taglio della torta" o slice the pie".

12.7. Durante una priorità tattica, il tiratore, in copertura, può re-ingaggiare un bersaglio per migliorare il punteggio. Il re-ingaggio va sempre eseguito in copertura rispetto alla sagoma che deve re-ingaggiare. Se il re-ingaggio viene effettuato con il tiratore scoperto verso altre sagome che ha già ingaggiato, commette un errore procedurale e verrà sanzionato.

12.8. La sequenza tattica è la tecnica di ingaggio dei bersagli quando appaiono contemporaneamente, in quanto vicini uno all'altro, e la loro distanza longitudinale

(profondità tra loro) è all'interno dei due metri. In questa condizione il tiratore dovrà ingaggiare tutti i bersagli con un colpo e poi ribattere i bersagli con il secondo colpo, se non diversamente indicato nel Briefing.



Dopo aver effettuato la prima sequenza di ingaggio T1 T2 T3, il successivo reingaggio è libero.

- 12.9. La priorità di armamento è una tecnica di ingaggio che si usa quando il tiratore, fuori copertura, si trova di fronte a dei bersagli identificati da un'arma quale coltello, pistola, carabina. In questo caso il tiratore deve ingaggiare le sagome con la stessa modalità della sequenza tattica (prima un colpo per sagoma, poi il re-ingaggio) con la differenza che le sagome andranno ingaggiate con un colpo partendo dalla sagoma con l'arma più performante (carabina) e finendo con quella meno (coltello). Il re-ingaggio sarà libero, non vincolato come nella prima serie.
- 12.10. Quando è richiesto il tiro in movimento, il tiratore DEVE eseguire l'ingaggio in movimento, spostandosi come stabilito (avanzando, arretrando, ecc). Come requisito minimo di movimento si intende anche il procedere a piccoli passi. E' espressamente vietato "marciare sul posto" e/o stazionare al momento dello sparo. Il verificarsi di una o di entrambe le azioni comporta una penalità procedurale per ogni bersaglio ingaggiato non correttamente. Nel caso in cui il tiratore debba prendere copertura sicura per risolvere un inceppamento o un cambio caricatore, non è più obbligato all'ingaggio in movimento e può riprendere l'azione di sparo restando in copertura
- 12.11. Se l'esercizio prevede la partenza da posizione statica e il successivo ingaggio in movimento il tiratore deve comunque eseguire l'ingaggio in movimento. Dovrà quindi: prima estrarre l'arma poi porsi in movimento sia in avanzamento che in arretramento.
- 12.12. Il tiratore che prosegue nello stage, lasciando una copertura, non può tornare indietro se si accorge di non aver ingaggiato una sagoma o vuole "ribattere" dei tiri.

13. REGOLE GENERALI

- 13.1. Qualora l'S.O. riscontri che un'arma non è sicura, può e deve fermare il tiratore per le verifiche del caso coinvolgendo il M.D.
- 13.2. Nel caso di un grave malfunzionamento o rottura nel quale una pistola non si possa caricare o scaricare, il tiratore deve farlo presente allo S.O. che provvederà nel modo che riterrà più sicuro.
- 13.3. Non è consentito ripetere un esercizio in caso di malfunzionamenti della pistola o per errata esecuzione. E' invece consentito ripetere l'esercizio, previa autorizzazione del M.D., per causa di:
- 13.3.1. un malfunzionamento delle strutture;
 - 13.3.2. impossibilità di determinare il giusto punteggio del tiratore;
 - 13.3.3. mancanza dei requisiti per una sicura continuazione dell'esercizio;
 - 13.3.4. in caso il tiratore sia stato ostacolato - anche verbalmente - dall'S.O. o dallo Score Keeper.
- 13.4. Le manovre per risolvere l'inceppamento vanno sempre effettuate da fermi e in copertura.
In ogni caso il tiratore non può proseguire finché non ha risolto il problema e rimesso l'arma in condizione di riprendere l'azione di fuoco.



- L'eventuale espulsione di una cartuccia dovuta allo scarrellamento, quando è già presente un colpo camerato, non dà luogo a sanzioni.
- 13.5. Ogni concorrente deve conservare copia dei risultati di gara; in caso di smarrimento dell'originale da parte dell'organizzazione, il tiratore è tenuto a produrre la sua copia. In caso non sia in grado di presentarla gli verrà assegnato il punteggio più alto realizzato nella sua divisione (punteggio peggiore).
- 13.6. La classifica viene stilata dallo Stats Officer (Computerista), divisione per divisione e viene resa definitiva dopo 30 minuti dalla pubblicazione dei risultati provvisori, pertanto i tiratori possono presentare eventuali contestazioni solamente entro tale tempo mostrando la copia dello statino al M.D.
Per le gare che prevedono l'attribuzione di titoli nazionali o superiori il tempo di esposizione dei risultati provvisori è di 60 minuti.
- 13.7. In caso di parità di risultato tra due o più tiratori, si procederà a svolgere un esercizio di spareggio (es. Shoot-Off) deciso dal Club che ospita la competizione.
- 13.8. Un esercizio che per motivi tecnici o di arbitraggio non è stato svolto in modo univoco da tutti i tiratori e non si riesce a farlo ripetere per uniformarlo, deve essere cancellato dalla classifica della gara.
- 13.9. Un esercizio che diventa inagibile per causa di forza maggiore, deve essere annullato o cancellato dalla classifica della gara. Tale decisione spetta unicamente al M.D.

14. USO APPROPRIATO DELLA COPERTURA

- 14.1. Arredi urbani, suppellettili, paratie e mezzi di trasporto devono essere usati negli scenari degli stage per offrire al tiratore la copertura verso i bersagli.
- 14.2. Nella priorità tattica il tiratore ingaggia le sagome da copertura. Il tiratore è coperto se almeno il 50% del tronco ed il 100% delle gambe, inclusi i piedi, sono coperte verso la sagoma da ingaggiare. Se, l'S.O. valuta che la copertura non è sufficiente, intima il comando "COPRITI" o "COVER". Qualsiasi colpo esplosivo non in copertura, comporta una penalità procedurale per ogni bersaglio ingaggiato, a prescindere che l'S.O. abbia avuto il tempo di avvisare il tiratore prima dell'ingaggio.
- 14.3. Anche l'arma deve essere in copertura di profondità durante la priorità tattica. Questo significa che il ponticello del grilletto non deve sporgere dalla copertura. Se, l'S.O. valuta che la copertura non è sufficiente, intima il comando "PROFONDITÀ" o "DEPTH". Qualsiasi colpo esplosivo non in copertura, comporta una penalità procedurale per ogni bersaglio ingaggiato, a prescindere che l'S.O. abbia avuto il tempo di avvisare il tiratore prima dell'ingaggio.
- 14.4. Se il tiratore spara da una copertura bassa, almeno un ginocchio deve essere a terra e l'ingaggio dovrà sempre essere laterale.
- 14.5. I cambi di caricatore, se non diversamente indicato nel Briefing, devono essere eseguiti da fermi e in copertura totale; non possono essere eseguiti se esposti verso sagome da ingaggiare o già ingaggiate. Il tiratore non può spostarsi da una posizione di tiro ad un'altra con l'arma scarica. Uno spostamento con l'arma scarica, salvo diversa disposizione del Briefing, comporterà una penalità procedurale.
Fanno eccezione le situazioni dove il tiratore debba prendere "copertura sicura" in caso di emergenza (malfunzionamento dell'arma – arma scarica durante una sequenza

tattica). Una volta risolto il problema il tiratore potrà riprendere il percorso senza che venga sanzionato con penalità procedurali.

- 14.6. Negli ingaggi attraverso le finestre, che non vincolano il tiratore alla protezione degli arti inferiori, è comunque richiesta la copertura laterale del 50% della della porzione totale del tiratore che potrebbe apparire dalla finestra.

14.7. COPERTURA IMPENETRABILE/PENETRABILE (HARD & SOFT COVER)

Qualora in un esercizio sia specificato nel Briefing “Copertura Impenetrabile – Hard Cover”, ogni colpo che prima di arrivare a bersaglio trapassa questa copertura viene calcolato come COLPO MANCATO. Qualora invece si specifichi una copertura “Penetrabile – Soft Cover”, i colpi a bersaglio dopo aver trapassato questa copertura, saranno calcolati come COLPI A SEGNO.

I “pannelli” raffiguranti pareti, i muri, le automobili, i bidoni, le barricate e i mobili come scrivanie ecc. sono comunemente usati per rappresentare una copertura “impenetrabile”.

Per rappresentare una copertura “penetrabile” si possono usare oggetti quali: tende, pellicole trasparenti, reti, cespugli, ecc.

I finestrini dell’automobile non devono essere considerati “copertura impenetrabile (Hard Cover), quando attraverso di essi sia possibile intravedere i bersagli; in questo caso il tiratore dovrà spostarsi tenendosi “basso” salvo diversa indicazione specificata nel Briefing.

14.8. COLPI SU UNA COPERTURA IMPENETRABILE (HARD COVER)

La copertura rigida-hard cover, quale una piastra di ferro, è considerata impenetrabile. Non esiste alcuna penalità relativa allo sparo su copertura impenetrabile.

Se un colpo tangente al bordo dell’Hard Cover, tocca anche la zona che assegna punteggio/penalità di un bersaglio, al colpo deve essere assegnato il punteggio/penalità relativo a quell’area.

15. MUNIZIONI - FATTORE MINIMO DI POTENZA – CRONOGRAFO

In ogni divisione è fondamentale che si partecipi con munizioni che diano prestazioni simili. Il parametro che regola questa unificazione si chiama “fattore di potenza” che è specificato dalla formula:

$(\text{peso della palla espresso in "grani"}) \times (\text{velocità della palla espressa in "piedi"})$

La soglia minima di fattore per le divisioni di pistola è di 125.000.

La soglia minima di fattore per la divisione 45 è di 165.000.

Per verificare il fattore di potenza occorre un cronografo (misuratore della velocità del proiettile) e la misura del peso del proiettile.

La procedura ufficiale per la verifica del fattore di potenza è la seguente:

L’S.O. preleva 4 cartucce dalle munizioni dal caricatore del tiratore; una munizione viene smontata per la determinazione del "peso palla" (se non fosse possibile si accetta il peso palla dichiarato dal tiratore), si cronografano 3 colpi ad una distanza di 3 metri dal cronografo usando l’arma del tiratore. Se 2 dei 3 colpi superano il fattore minimo, il tiratore è in regola.

Qualsiasi tiratore le cui munizioni non raggiungano il fattore minimo può comunque portare a termine la competizione fuori classifica.



Il controllo del fattore minimo di potenza può essere ripetuto, per lo stesso concorrente, più volte nel corso della gara.

16. REGOLE CONCERNENTI LA BUFFETTERIA



Non è consentito partecipare indossando abbigliamento militare.

16.1. FONDINE, PORTACARICATORI, VEST E PROTEZIONI

Tutto l'equipaggiamento usato nelle gare A.S. deve essere per uso professionale, quindi per porto occultabile e continuato. E' vietato l'uso di porta caricatori doppi sovrapposti. Il tiratore che non ha l'equipaggiamento corretto, non viene messo in classifica.



Per motivi di sicurezza, le fondine "inside", ascellari e cosciali, non sono permesse.

Non sono ammesse modifiche di alcun genere alla buffetteria, che non può essere da competizione (tiro dinamico).

Qualora presenti, si devono usare tutti i dispositivi di ritenzione delle fondine ed accessori utilizzati. **Le fondine devono coprire totalmente il ponticello del grilletto.**

Le fondine ed i porta caricatori devono essere indossati su una cintura che passa attraverso i passanti regolari dei pantaloni. La fondina, e tutti i porta caricatori, devono essere posizionati in modo che si trovino - nella loro totalità - dietro la cresta iliaca.

Il VEST che si intende utilizzare deve avere una lunghezza tale da coprire la buffetteria e la volata dell'arma mentre il tiratore ha le braccia alzate con i gomiti all'altezza delle spalle.

Il confezionamento di tasche o aperture al VEST o pantaloni, l'inserimento di guide lungo l'apertura delle tasche tendenti ad irrigidire i bordi allo scopo di facilitare il trattenimento di caricatori o di munizionamento in fase di "cambio caricatore" verrà considerato a tutti gli effetti comportamento antisportivo.

PISTOLE SEMIAUTOMATICHE: SD e LD massimo 3 caricatori (LD monofilari massimo 4 caricatori). 45D massimo 4 caricatori.

Sono ammesse protezioni alle ginocchia ed ai gomiti, che possono essere indossate a discrezione del tiratore. E' fatto tassativo obbligo di indossare occhiali, cappellino con visiera e cuffie o sistemi di protezione acustica in tutta l'area di gara.



I tiratori e gli spettatori che si trovino in prossimità delle linee di tiro, devono indossare occhiali e cuffie protettive.



La buffetteria non può essere modificata e deve essere utilizzata nella sua conformazione originale di fabbrica.

17. ELENCO DELLE DIVISIONI

Ogni divisione fa classifica a parte. Per ogni divisione viene stilata una classifica divisa per classi di merito ed una generale. L'organizzazione della competizione può inserire - in caso di richiesta di più tiratori - delle divisioni aggiuntive.

17.1. STOCK DIVISION (SD)

è per i tiratori che usano pistole polimeriche prodotte su scala industriale con scatto ad



- Azione Mista, solo in Doppia Azione o Safe Action, o a percussore precaricato e lanciato (striker).
- 17.2. **LIMITED DIVISION (LD)**
è per i tiratori che usano pistole preparate per la difesa con scatto ad Azione Mista, in Singola, Safe Action o Fast Action (nota: tutte le armi delle divisioni Stock e 45D possono essere utilizzate in questa divisione)
- 17.3. **45 DIVISION (45D)**
è per i tiratori che utilizzano pistole di calibro maggiore o uguale al 45.
- 17.4. **PUMP SHOTGUN DIVISION (PSHD)**
è per i tiratori che usano fucili ad anima liscia con alimentazione a pompa. (vedere regolamento specifico).
- 17.5. **SEMIAUTO SHOTGUN DIVISION (SSHD)**
è per i tiratori che usano fucili ad anima liscia con alimentazione a semiautomatica. (vedere regolamento specifico).
- 17.6. **TACTICAL CARBINE DIVISION STANDARD (TCSD)**
è per i tiratori che impiegano carabine semi automatiche aventi calibro dal 222 al 308W con mire metalliche (vedere regolamento specifico).
- 17.7. **TACTICAL CARBINE DIVISION LIMITED (TCLD)**
è per i tiratori che impiegano carabine semi automatiche aventi calibro dal 222 al 308W con mire elettroniche, esclusi laser (vedere regolamento specifico).



Sono assolutamente vietate tutte le modifiche che disattivino totalmente o parzialmente i dispositivi di sicurezza, manuali od automatici, presenti sull'arma al momento della sua produzione. Tutti i dispositivi di sicurezza sull'arma devono funzionare come da progettazione originale! **Ricordiamo che manomettere tali dispositivi è illegale.**

18. BERSAGLI

- 18.1. I bersagli da colpire **POSSONO** essere coperti con un drappo che impedisce la visione delle zone punteggio.
- 18.2. Le sagome NON-COLPIRE NO-SHOOTI **DEVONO ESSERE identificate** con un simbolo rosso - o altro elemento chiaramente identificabile..
- 18.3. Tutti i bersagli cartacei (vedi allegato 2) devono essere scelti tra quelli ufficiali AS in cartone colore avana, ma possono essere dipinti in vari colori a seconda delle necessità di scenario.
- 18.4. COLPI SU SAGOMA NON-COLPIRE NO-SHOOT
Un singolo proiettile che attraversa più bersagli da colpire e/o sagome NON-COLPIRE NO-SHOOT determina il valore per tutti i bersagli e sagome attraversati in base all'area colpita.
- 18.5. BERSAGLI METALLICI
I bersagli metallici hanno un'unica area ZERO (0 penalità).
Il mancato abbattimento di un bersaglio metallico comporta 2 (due) penalità (miss + mancata neutralizzazione).
Il mancato ingaggio di un bersaglio metallico comporta 3 (tre) penalità (mancato ingaggio + mancata neutralizzazione + miss).

19. TABELLA RIASSUNTIVA DELLE PENALITÀ

1 PENALITÀ = 5" (cinque secondi)		
errato utilizzo della copertura per	cambio caricatore	1 penalità per bersaglio
	risoluzione inceppamento	
	profondità	
	corpo	
	gamba	
	piede	
	appoggio di arma o mano	
errori riguardanti indicazioni Briefing	errata sequenza tattica	1 penalità per bersaglio
	errata priorità tattica	
	sparare in posizione stazionaria se previsto il movimento	
	impugnare a due mani l'arma quando previsto ad una mano	
	caricatori riforniti con un numero di colpi differenti da quanto previsto	1 penalità
colpo su sagoma NON-COLPIRE NO-SHOOT		2 penalità per bersaglio
mancato ingaggio bersagli		1 penalità per bersaglio
mancata neutralizzazione		1 penalità per bersaglio
colpo mancato (miss)		1 penalità
cambio caricatore non effettuato		1 penalità
cambio caricatore sbagliato		1 penalità
dito all'interno del ponticello dell'arma + warning		1 penalità
spostamento durante l'esercizio con arma scarica		1 penalità
abbandonare caricatore con munizioni (escluso risoluzione inceppamento)		1 penalità
iniziare l'esercizio prima del comando dell'S.O.		1 penalità
reingaggiare un bersaglio dopo aver abbandonato la copertura		1 penalità
puntamento in bianco		1 penalità



Una sanzione pari a 20 (venti) secondi, verrà sanzionata a chi non rispetta le disposizioni impartite dagli S.O. o dal M.D., oppure a chi consapevole del proprio sbaglio cercherà di dissimulare l'errore per trarne vantaggio (comportamento antisportivo). La penalità dovrà essere annotata sullo statino dell'esercizio nel quale viene commessa l'infrazione con un WARNING. Il ripetersi in gara di tale condotta comporterà la squalifica. Si ricorda che dopo due WARNING sanzionati, anche per motivi dissimili e in stage diversi, sarà automaticamente decretata la squalifica del tiratore.