

“ACTION SHOOTING”



REGOLAMENTO SPORTIVO E TECNICO

Elaborato A CURA DELLA ASD INTERNATIONAL

ACTION SHOOTING ASSOCIATION

**4[^] Edizione
Anno 2017**
Aggiornato al gennaio
2018

REGOLAMENTO SPORTIVO

DISPOSIZIONI GENERALI

ART.1- PREMESSA.....	PAG. 01
ART.2- CRITERIO VALUTATIVO DI CLASSIFICAZIONE.....	PAG. 01
ART.3- ISCRIZIONE ALLA I.A.S.A.-ITALIA.....	PAG. 02
ART.4- CAMPIONATO ITALIANO ACTION SHOOTING I.A.S.A.-ITALIA.....	PAG. 02

ORGANI SPORTIVI

ART.5 – MATCH DIRECTOR.....	PAG. 02
ART.6- CHIEF MATCH OFFICER.....	PAG. 03
ART.7- STAFF OFFICER.....	PAG. 04
ART.8- MATCH OFFICER.....	PAG. 04

CAMPI DI GARA

ART.9- REQUISITI.....	PAG. 04
ART.10- CRITERIO VALUTATIVO DELL'ORGANIZZAZIONE.....	PAG. 05

TIRATORI

ART.11- ABBIGLIAMENTO DI GARA/BUFFETTERIA.....	PAG. 05
ART.12- DIVISIONI.....	PAG. 06
ART.13- CLASSI DI MERITO.....	PAG. 09
ART.14- CATEGORIE TIRATORI.....	PAG. 09
ART.15- RICLASSIFICAZIONE.....	PAG. 09

DISCIPLINA DELLE GARE

ART.16- BROCHURE PUBBLICITARIA.....	PAG. 10
ART.17- APPROVAZIONE DEI PROGRAMMI DI GARA.....	PAG. 11
ART.18- ORGANIZZAZIONE.....	PAG. 11
ART.19- COSTRUZIONE DEGLI ESERCIZI.....	PAG. 12
ART.20- ISCRIZIONE ALLE GARE.....	PAG. 13
ART.21- OBBLIGHI DEI TIRATORI.....	PAG. 13
ART.22- REQUISITI DEI TIRATORI.....	PAG. 14
ART.23- GARE MINORI ARMA CORTA.....	PAG. 14
ART.24- CLASSIFICHE.....	PAG. 14
ART.25 – MODIFICHE ALLA CLASSIFICA.....	PAG. 14
ART.26- ANNULLAMENTO DELLA GARA PRECEDENTE ALLO SVOLGIMENTO.....	PAG. 15
ART.27- RINVIO DELLA GARA PRECEDENTE ALLO SVOLGIMENTO.....	PAG. 15
ART.28- ANNULLAMENTO DELLA GARA DURANTE LO SVOLGIMENTO.....	PAG. 15
ART.29- SOSPENSIONE DELLA GARA DURANTE LO SVOLGIMENTO.....	PAG. 15
ART.30- ASSEGNAZIONE DELLE GARE.....	PAG. 15
ART.31- CALENDARIO NAZIONALE GARE.....	PAG. 15
ART.32- SQUADRE.....	PAG. 16
ART.33- PREMIAZIONE GARE.....	PAG. 16

REGOLAMENTO TECNICO

OBIETTIVI.....	PAG. 17
FINALITÀ.....	PAG. 17
SICUREZZA SULL'USO E MANEGGIO DELLE ARMI.....	PAG. 17
REGOLE DA RISPETTARE SEMPRE.....	PAG. 17

PRINCIPALI REGOLE E PROCEDURE DELL'ACTION SHOOTING- PROCEDURE DI	
INGAGGIO.....	PAG. 18
1- COPERTURE.....	PAG. 18
2- USO DELLE COPERTURE- FETTA DI TORTA.....	PAG. 18
3- PRIORITÀ TATTICA.....	PAG. 19
4- SEQUENZA TATTICA.....	PAG. 20
5- SAGOME DA INGAGGIARE CON PIÙ COLPI AL BOX CENTRALE E/O ALTO.....	PAG. 20
6- TIRO IN MOVIMENTO.....	PAG. 20
7- NOTE.....	PAG. 21
CONTEGGI.....	PAG. 21
1- CONTEGGIO STANDARD.....	PAG. 21
2- CONTEGGIO LIMITED.....	PAG. 21
3- CONTEGGIO FIXED TIME.....	PAG. 21
CAMBIO DEL CARIATORE/SPEEDLOADE.....	PAG.21
1- CAMBIO TATTICO/TATTICO CON RITENZIONE.....	PAG. 22
2- CAMBIO DI EMERGENZA.....	PAG. 22
BERSAGLI.....	PAG. 23
1- BERSAGLI CARTACEI.....	PAG. 23
2- BERSAGLI METALLICI.....	PAG. 24
3- BERSAGLI INGAGGIABILI.....	PAG. 24
4- BERSAGLI NON INGAGGIABILI.....	PAG. 24
5- BERSAGLI PROTETTI.....	PAG. 25
6- BERSAGLI A SCOMPARSA/INTERMITTENTI.....	PAG. 25
7- RICHIESTA VERIFICA BERSAGLIO METALLICO.....	PAG. 25
8- PENALITÀ SUI BERSAGLI.....	PAG. 25
PUNTEGGIO.....	PAG. 25
1- CALCOLO DEL PUNTEGGIO SU BERSALGI CARTACEI E METALLICI.....	PAG. 26
2- CALCOLO DEL PUNTEGGIO SU BERSAGLI A SCOMPARSA/INTERMITTENTI.....	PAG. 27
3- VALUTAZIONE DEL PUNTEGGIO IN DETERMINE CONDIZIONI.....	PAG. 27
4- VERIFICA DEL PUNTEGGIO E CONTESTAZIONI.....	PAG. 28
5- RESPONSABILITÀ DEI PUNTEGGI.....	PAG. 28
FOGLIO GIRO.....	PAG. 29
STATINO DI GARA.....	PAG. 29
ESERCIZIO.....	PAG. 30
1- POSIZIONE DI PARTENZA.....	PAG. 30
2- COMANDI/ORDINATIVI DI GARA.....	PAG. 30
3- DEFINIZIONE DELLA CONDIZIONE DI PARTENZA DELL'ARMA.....	PAG. 31
4- POSIZIONI DI TIRO.....	PAG. 31
5- RE-SHOOT.....	PAG. 32
6- ANNULLAMENTO DI UN ESERCIZIO.....	PAG. 32
PENALITÀ.....	PAG. 32
1- ESERCIZIO NON TERMINATO (DNF).....	PAG. 32
2- RICHIAMI PER VIOLAZIONI DELLA SICUREZZA E DELLE PROCEDURE.....	PAG. 32
3- INFRAZIONI PROCEDURALI.....	PAG. 33
4- WARNING.....	PAG. 34
5- SQUALIFICA DALLA GARA.....	PAG. 35

VERIFICHE STAGE – “WALK THROUGH”	PAG. 36
POWER FACTOR E CRONO TEST.....	PAG. 36
1- IL CRONOGRAFO.....	PAG. 37
2- TEST DELLE MUNIZIONI DEL TIRATORE.....	PAG. 37
CONTESTAZIONI E RICORSO.....	PAG. 38
1- COMMISSIONE ARBITRALE.....	PAG. 38
2- COMPOSIZIONE DELLA COMMISSIONE ARBITRALE.....	PAG. 38
3- TASSA DEL RICORSO.....	PAG. 38

REGOLAMENTO SPORTIVO

DISPOSIZIONI GENERALI

ART. 1 - PREMESSA

Il presente Regolamento Sportivo ha validità sino a revoca o pubblicazione della successiva edizione. Si fa riserva, in qualsiasi momento, di apportare modifiche e/o correzioni in relazione alle eventuali problematiche interpretative e regolamentari, insorte o che dovessero emergere nel corso dell'anno sportivo. In tal caso si provvederà a darne tempestiva comunicazione per una capillare diffusione ai Tesserati, ai Tecnici e ai Giudici di gara.

In fase di applicazione del presente regolamento, qualora dovessero sorgere dubbi, le delucidazioni del caso saranno fornite esclusivamente dal Consiglio Direttivo dell'ASD IASA Italia.

Il presente regolamento ha carattere Nazionale.

ART. 2 - CRITERIO VALUTATIVO DI "CLASSIFICAZIONE"

Al fine di verificare l'idoneità del tiratore, necessaria per una sua partecipazione a manifestazioni sportive indette dalla IASA-Italia, viene riconosciuto l'unico criterio di valutazione così definito di "Classificazione".

Per il conseguimento della "Classificazione" viene effettuata una prova eseguendo alcuni esercizi standard specificati su apposito programma.

Il tiratore, per il conseguimento della certificazione di idoneità alla pratica dell'Action Shooting, inoltra domanda di iscrizione alla ASD IASA-ITALIA e versa la relativa quota di tesseramento.

L'idoneità del tiratore alla pratica dell'Action Shooting e la successiva "Classificazione" vengono certificate esclusivamente da un Istruttore-Tecnico qualificato dalla ASD IASA-Italia. Il rilascio dei diplomi avviene su richiesta dell'istruttore che ha effettuato il corso che inoltra, alla segreteria della IASA-Italia, i moduli d'iscrizione ed il modello valutativo dell'interessato.

Ulteriori programmi e/o corsi di formazione volti alla preparazione del candidato saranno quantificati dal Tecnico in maniera autonoma. L'istruttore ha comunque l'obbligo di uniformarsi a quanto stabilito dalla IASA-Italia.

IL CORSO DI ABILITAZIONE AL TIRO ACTION SHOOTING

Per partecipare alle competizioni sportive è obbligatorio ottenere l'abilitazione alla pratica dell'Action Shooting. L'abilitazione si ottiene frequentando l'apposito corso di formazione, al termine del quale il frequentatore deve dimostrare di aver bene appreso il rigido rispetto delle norme di sicurezza necessarie per eseguire un percorso di tiro sportivo Action Shooting.

Le modalità per l'acquisizione dell'abilitazione sono rimandate al regolamento Tecnici

LA CLASSIFICAZIONE (allegato n°6)

La classificazione prevede un percorso di tiro realizzato su 3 esercizi suddivisi in string, per un totale di 90 colpi.

Negli esercizi di classificazione è possibile ripetere una string di tiro qualora si verificassero dei problemi con l'arma o con le munizioni.

Tutti i colpi sparati dalla barricata e dal barile all'esercizio n° 3 devono essere eseguiti in copertura. Le sagome devono essere disposte sulla stessa linea e distanziate l'una dall'altra di 180 cm come da schema.

Nelle fasi di classificazione non è obbligatorio indossare il vest.

Nel caso d'inosservanza delle modalità di esecuzione previste, al tiratore vengono comminate le procedure relative come da regolamento di gara.

Il bersaglio utilizzabile per l'incontro di classificazione è il modello "A".

Al termine dell'esercizio, l'istruttore prende nota del valore dei colpi a segno, assegna le eventuali penalità e calcola il risultato finale del tiratore.

Il risultato determina la classe di merito del tiratore da quel momento in avanti.

Definizione Classi di Merito

La tabella seguente identifica le classi di merito in base al punteggio ottenuto nell'incontro di classificazione.

Il punteggio indicato corrisponde al limite superiore per l'inclusione in una particolare classe di merito.

Classe di merito acquisita riguarda TUTTE LE DIVISIONI.

CLASSE	STOCK DIVISION	LIMITED DIVISION	SINGLE STACK DIVISION	REVOLVER DIVISION
ELITE	< 105,00	< 105,00	< 105,00	< 120,00
MASTER	< 115,00	< 115,00	< 115,00	< 132,00
EXPERT	< 128,00	< 128,00	< 128,00	< 135,00
SHARPSHOOTER	< 170,00	< 170,00	< 170,00	< 178,00
MARKSMAN	< 217,00	< 217,00	< 217,00	< 230,00
NOVICE	N/A	N/A	N/A	N/A

ART. 3 - ISCRIZIONE ALLA IASA-ITALIA

Iscrizione singola

E' possibile solo ed unicamente quando il Club di appartenenza non è iscritto alla LIBERTAS – Settore ACTION SHOOTING, trasmettendo tutta la documentazione (Richiesta iscrizione, copia Porto D'armi, certificato medico, bonifico quota iscrizione) alla segreteria IASA-Italia. E' a cura dell'Istruttore inviare la Classificazione. L'iscrizione dei nuovi atleti deve essere effettuata prima di sostenere la prova della classificazione o eventuali corsi di preparazione alla stessa per dar modo alla Segreteria di assicurare il tiratore presso l'Ente di promozione sportiva.

Iscrizione tramite Club

E possibile con il tramite del Presidente del CLUB che raccoglie tutta la documentazione necessaria e la trasmette cumulativamente, o anche singolarmente (per gli iscritti dopo l'inizio dell'anno) alla Segreteria IASA

Iscrizione Club

E' il Presidente del CLUB che iscrivendosi all'Ente di promozione sportiva iscrive il proprio Club al Settore ACTION SHOOTING, presentando la relativa documentazione.

ART.4 – CAMPIONATO ITALIANO LIBERTAS - ACTION SHOOTING

Il Campionato Italiano LIBERTAS - Action Shooting, si articola in diverse gare sui vari campi da tiro affiliati LIBERTAS, presenti nel territorio italiano. E' disciplinato con regolamento ad hoc emanato su delega LIBERTAS alla ASD IASA – Italia dove saranno indicati tutti gli aspetti non previsti da questo regolamento.

ART. 5 – MATCH DIRECTOR

Il Match Director viene nominato di volta in volta dal Presidente del club organizzatore dell'evento sportivo inserito nel Calendario Gare Ufficiali sul sito Web della IASA – Italia .

Il Match Director deve essere persona di comprovata esperienza nel settore del tiro "Action Shooting" e si occupa di ogni aspetto relativo alle questioni tecniche ed organizzative della

manifestazione sportiva assegnata al Club organizzatore. Deve essere preferibilmente un M.O. o un istruttore e comunque obbligatoriamente un socio dell'ASD IASA-Italia, regolarmente iscritto.

ART. 6 – CHIEF MATCH OFFICER

Il C.M.O. viene scelto dal Match Director/Presidente di Club, scegliendo tra una rosa di persone precedentemente individuate dal C.D e dal Responsabile Settore Arbitrale, entro il termine di giorni sette dall'inizio della competizione. Egli non può appartenere allo stesso club in cui si svolgerà la competizione. Al C.M.O. è dato il compito di verificare che la costruzione degli esercizi, il comportamento degli M.O. ed il comportamento degli atleti partecipanti rispettino le norme del regolamento in vigore e di riferire direttamente al C.D.

Il C.M.O., i Match Officers scelti dal Presidente del Club organizzatore e successivamente segnalati al Responsabile del settore arbitrale, potranno partecipare alla gara in un pre-match, prima che abbia inizio la competizione degli Atleti iscritti.

Il C.M.O. rappresenta nell'applicazione del regolamento sportivo, l'ASD IASA-Italia, nei rapporti sul campo di gara con i responsabili dell'organizzazione, con i Presidenti dei Club presenti e con i Tesserati.

Il Chief Match Officer (C.M.O.), dovrà presenziare dalle ore 13.00 del giorno antecedente la gara, al fine di poter effettuare la regolare ricognizione degli esercizi previsti e la presenza dovrà comunque essere garantita durante lo svolgimento della gara.

Il Chief Match Officer, dovrà scrupolosamente seguire tutte le procedure di intervento previste dal Regolamento.

Il Responsabile Settore Arbitrale provvederà anche a nominare ed allertare un sostituto C.M.O. a cui spetteranno i compiti del C.M.O. Ufficiale solo in caso di IMPROVVISI IMPEDIMENTO dello stesso, per uno o per tutti i giorni della gara.

Dovranno inviare, in stretta collaborazione con lo STATT Officer, le classifiche in formato digitale entro 12 ore dalla premiazione al Web Master.

Altri compiti del C.M.O.:

- Durante lo svolgimento della gara deve verificare il corretto inserimento dei dati da parte dello Statt Officer e deve, ante pubblicazione delle classifiche Finali, eseguire dei controlli a campione sui dati inseriti onde rilevare eventuali anomalie che, se possibile, dovranno essere corrette;
- Conserva la stampa di una copia di tutte le classifiche e la copia del file della competizione contenente tutti i dati inseriti e i relativi risultati;
- Entro tre giorni dal termine della competizione, dovrà far pervenire alla Segreteria della ASD IASA-Italia una relazione quanto più dettagliata possibile, riferendo sullo svolgimento della gara, sul rispetto di quanto previsto dal presente regolamento, sugli eventuali problemi emersi nel corso della manifestazione, su eventuali comportamenti anti sportivi da parte degli atleti, su problemi di arbitraggio, sul livello di organizzazione della gara, sui premi messi in palio, e su ogni altra circostanza ritenuta rilevante e o utile. La relazione del C.M.O. viene conservata agli atti della Segreteria che avrà cura di predisporre l'archiviazione. La segreteria, qualora emergessero circostanze aventi rilevanza disciplinare, inoltra la relazione del C.M.O. al Consiglio Direttivo della IASA-Italia.
- Il C.M.O. nominato, in caso di problematiche sorte sul campo di gara di non semplice soluzione o di particolare rilevanza, si rapporta immediatamente con un componente del C.D. o, in alternativa, con il Presidente della ASD IASA Italia.
- Il C.M.O., prima dell'inizio della competizione, deve verificare, sotto la propria responsabilità, l'effettiva presenza dell'Ambulanza e del personale addetto, e non darà inizio alla competizione prima dell'arrivo o in mancanza della stessa.

- Il C.M.O. provvede alla nomina dei componenti la Commissione Arbitrale, che potrà anche essere differente tra le giornate di Sabato e Domenica, per dirimere eventuali contestazioni da parte degli atleti partecipanti, come successivamente indicato a pag. 38.

ART.7 - STATT OFFICER

Lo Statt Officer (computerista ufficiale della competizione) viene nominato dal responsabile settore arbitrale, su indicazione. I suoi compiti saranno:

- Si occupa della redazione, entro i termini stabiliti, della verify list;
- Lavorerà in stretta collaborazione con il Match Director e il CMO designato;
- Si occuperà una volta confermate le verify list di stilare le classifiche della gara;
- E' responsabile della corretta gestione degli statini per la durata della gara;
- Consegnerà al Consiglio Direttivo della I.A.S.A.-ITALIA le classifiche e le verify list.

ART.8 - MATCH OFFICER

Il Match Officer è il responsabile della corretta applicazione del regolamento nello svolgimento dell'esercizio da parte dell'atleta. Viene indicato dal Presidente del Club ospitante, scegliendo tra una rosa di M.O. precedentemente individuata. Ne fa comunicazione al Responsabile settore arbitrale che provvede alle convocazioni, almeno 15 giorni prima della data fissata per la competizione.

CAMPI DI GARA

ART. 9 - REQUISITI

Ogni campo che ospita una gara di Campionato "Action Shooting" deve obbligatoriamente rispondere ai requisiti di legge di seguito elencati. Il possesso dei requisiti va comunque attestato con autocertificazione del titolare della licenza del poligono/campo di tiro al momento della richiesta per l'organizzazione di una gara di Campionato:

- Possesso dell'autorizzazione (licenza) temporanea o permanente rilasciata da parte dell'autorità competente allo svolgimento dell'attività del Tiro "Action Shooting";
- Possesso di Polizza Assicurativa RCT;
- Disponibilità di almeno 7 aree di tiro (di cui 1 dedicata alle prove cronografo) dove poter realizzare singolarmente n.6 esercizi per le competizioni del Campionato Nazionale "Action Shooting";
- Disponibilità di adeguate strutture, fisse o mobili che permettano il riparo a tutti i tiratori ed agli M.O. dagli agenti atmosferici;
- Disponibilità di una zona di sicurezza ("Safety Area", "Fumble Zone") per gare che prevedono massimo n.6 stage, minimo due zone di sicurezza per gare che prevedono più di 6 stage;
- Disponibilità di una zona cronografo;
- Disponibilità di posti a sedere per tutti i tiratori partecipanti alla manifestazione;
- Disponibilità di un locale adeguato per la segreteria e per l'alloggiamento dello "Statt Officer";
- Disponibilità di adeguati servizi igienici per uomini e donne;
- Disponibilità di un locale adeguato ed igienicamente idoneo, al fine di permettere i previsti controlli "antidoping" nel pieno rispetto della normativa sulla "Privacy".
- Disponibilità di idonea area adibita a servizio di ristoro funzionante per tutta la durata della manifestazione;
- Disponibilità di ampio ed adeguato parcheggio sito nelle immediate adiacenze del campo di tiro;

- Disponibilità di un area a cui sia garantito il libero accesso in qualsiasi momento e possibilmente coperta, riservata all'ambulanza ed ai mezzi di soccorso;
- Disponibilità di adeguati moduli componibili di idonea consistenza.

ART. 10 - CRITERIO VALUTATIVO DELL'ORGANIZZAZIONE

I Presidenti delle ASD o SSD interessati all'organizzazione di una gara di Campionato Nazionale "Action Shooting" sono tenuti alla produzione della seguente documentazione:

- Documento comprovante la stipula associativa/assicurativa all'Ente di promozione sportiva LIBERTAS, riconosciuto dal CONI.
- Presentazione del modulo di richiesta per l'organizzazione di manifestazioni nazionali;
- Dichiarazione del titolare della licenza del campo/poligono di tiro, attestante la rispondenza ai requisiti richiesti nell'art. 7;
- Indicazione del Match Director;
- Impegno da parte dell'organizzatore alla pubblicazione della brochure pubblicitaria;
- Impegno da parte dell'organizzatore all'inoltro del programma di gara per l'approvazione al Responsabile Gare del C.D.;
- Impegno al rispetto di quanto previsto nel presente regolamento al Capitolo III "disciplina gare".

TIRATORI

ART. 11 - ABBIGLIAMENTO DI GARA/BUFFETTERIA

Durante lo svolgimento della competizione il tiratore deve sempre avere un abbigliamento decoroso e idoneo ad affrontare la gara. È espressamente proibito l'uso di abbigliamento militare o altri capi di vestiario/buffetteria che possano in qualche modo ricondurre allo svolgimento di attività non attinenti alla disciplina Sportiva del Tiro "Action Shooting". È fatto obbligo al M.D. e/o al C.M.O. precludere la partecipazione alla manifestazione del tiratore che indossi un abbigliamento in contrasto con il presente articolo. Inoltre il tiratore è sempre obbligato ad utilizzare, nello svolgimento degli esercizi il vest.

L'equipaggiamento di gara deve essere adatto all'uso per il porto continuato e occultabile ed indossato nel modo adatto. E' vietato l'uso di porta caricatori sovrapposti oppure distanziati dal corpo; chiunque faccia uso di un equipaggiamento che non rispetti questi criteri non sarà inserito in classifica.

Sono ammesse le buffetterie inserite nelle categorie "Law Enforcement" dei cataloghi delle ditte costruttrici; **NON** sono ammesse le buffetterie inserite nelle categorie "Competition" dei cataloghi delle ditte costruttrici.

Non sono ammesse modifiche di alcun genere alla buffetteria; se presenti, è obbligatorio l'uso dei dispositivi di ritenzione delle fondine e degli accessori utilizzati.

Tutta la buffetteria per pistola e relativi accessori devono essere indossati alla cintura.

- Le fondine devono coprire totalmente la guardia del grilletto quando vi è riposta l'arma.
- Le fondine e i porta caricatori devono essere indossati sulla cintura che passa attraverso i passanti già esistenti dei pantaloni.
- La fondina deve essere posizionata in modo che la linea perpendicolare passante per la guardia del grilletto sia coincidente con il piano frontale del corpo; -
- Tutti i caricatori di riserva per le pistole devono essere posti dietro il piano frontale del corpo (cresta iliaca);
- E' fatta eccezione per i carichini dei Revolver che possono essere posizionati anche davanti la cresta iliaca, purché coperti dal Vest.

- Il "Vest" deve coprire la buffetteria del tiratore in posizione relax; le tasche del Vest non possono superare l'apertura di cm 20 e non devono presentare adattamenti che possano agevolare il tiratore nelle fasi di cambio tattico o di ritenzione del caricatore.
- Sono ammesse protezioni alle ginocchia e ai gomiti, indossabili a discrezione del tiratore.
- E' obbligatorio indossare occhiali e cuffie o altri sistemi di protezione acustica sulle linee di tiro. I tiratori che si trovino in prossimità delle linee di tiro, devono indossare occhiali e cuffie protettive.
- NON sono ammesse le e fondine inside e ad estrazione incrociata.

Durante l'esecuzione di un esercizio è permesso l'uso dell'attrezzatura secondo le seguenti modalità:

- Pistole semiautomatiche con caricatore bifilare:

Massimo n. 3 porta caricatori ed avere a disposizione al massimo n. 3 caricatori se di capienza superiore o uguale a 15 colpi;

Massimo n. 4 porta caricatori ed avere a disposizione al massimo n. 4 caricatori se di capienza inferiore o uguale a 13 colpi;

- Pistole semiautomatiche con caricatore monofilare:

Massimo n. 4 porta caricatori ed avere a disposizione al massimo n. 4 caricatori con capienza massimo di 10 colpi;

- Revolver:

Massimo n. 6 porta carichini ed avere a disposizione al massimo n. 6 speedloaders /lunette.

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

ART.12 - DIVISIONI

Le competizioni Action Shooting si rivolgono a **4** distinte Divisioni, individuate in base a tipo di arma utilizzata, cosicché tutti i tiratori possano gareggiare in modo paritario.

Le divisioni sono **TOTALMENTE SEPARATE** tra loro; in questo modo i tiratori che usano uno stesso tipo di arma competono nelle rispettive Divisioni, di seguito elencate:

- **STOCK DIVISION (S.D.):** vengono incluse pistole di serie prodotte su scala industriale con scatto ad Azione Mista, solo in Doppia Azione o Safe Action, (condizione di partenza con cartuccia camerata cane abbattuto sicura abbatticane disinserita) aventi calibro minimo 9x21(*ove consentito 9x19*). Massimo 15 colpi nel caricatore. Sulla linea di tiro è assolutamente vietato aggiungere colpi nel caricatore una volta camerato il colpo in camera di cartuccia. E' tuttavia consentito cambiare caricatore prima del segnale di start. Questo gesto ovviamente non è valido come cambio caricatore nello svolgimento dell'esercizio.
- **LIMITED DIVISION (L.D.):** vengono incluse pistole di serie, con scatto ad Azione Mista, in Singola Azione, sprovviste di abbatti-cane (condizione di partenza con cartuccia camerata cane armato e sicura inserita) aventi calibro minimo 9x21(*ove consentito 9x19*). Massimo 15 colpi nel caricatore. Sulla linea di tiro è assolutamente vietato aggiungere colpi nel caricatore una volta camerato il colpo in camera di cartuccia. E' tuttavia consentito cambiare caricatore prima del segnale di start. Questo gesto ovviamente non è valido come cambio caricatore nello svolgimento dell'esercizio.
- **SINGLE STACK DIVISION (S.S.D.):** vengono incluse pistole di serie con scatto, ad Azione Mista e Singola Azione, (condizione di partenza con cartuccia camerata cane armato e sicura inserita) e caricatori monofilari, aventi calibro minimo 9x21 (*ove consentito 9x19*). Massimo 10 colpi nel caricatore. Sulla linea di tiro è assolutamente vietato aggiungere colpi nel caricatore una volta camerato il colpo in camera di

cartuccia. E' tuttavia consentito cambiare caricatore prima del segnale di start. Questo gesto ovviamente non è valido come cambio caricatore nello svolgimento dell'esercizio.

- **REVOLVER DIVISION (R.D.):** vengono incluse pistole a rotazione aventi calibro minimo 9x21 (ove consentito 9x19), con canna di lunghezza massima di 5" pollici (12,7 cm).

DETTAGLI DELLE DIVISIONI

STOCK" DIVISION (S.D.)

Le pistole incluse nella divisione Stock devono essere di serie e prodotte su larga scala, con scatto in **Sola Doppia Azione** (D.A.O.), ad **Azione Mista** (D.A./S.A.) o **Safe Action**.

Per le armi ad Azione Mista o Safe Action lo scatto in doppia azione non deve essere inferiore a 2,0 kg.

Salvo diversa disposizione, il tiratore sulla start line deve essere equipaggiato con un massimo di tre **(3)** caricatori riforniti con 15 colpi; nel caso in cui il caricatore contenga al massimo 13 colpi, il tiratore può portare con se' quattro **(4)** caricatori riforniti con la capacità massima.

Nella Stock division sono ammesse esclusivamente le seguenti modifiche:

- Sostituzione delle guancette con altre di stile o materiale diversi che siano simili alla configurazione industriale (**nota:** non sono ammesse impugnature appesantite).
- Guaina sull'impugnatura staccabile in gomma (Hogue o altre), lo stippling e/o il checker.
- Lavorazioni interne per migliorare l'affidabilità dell'arma, l'alimentazione della cartuccia e/o l'espulsione del bossolo (lucidatura rampe e materiali esistenti, ecc.).
- Sostituzione del cane e di altre parti dello scatto e grilletto con modifiche prodotte ed approvate dal costruttore per quella specifica arma, per migliorare lo scatto mantenendo inalterati i dispositivi di sicura.
- Sostituzione del fondello del caricatore con pad antiurto.
- Sgancio caricatore maggiorato.
- Sostituzione delle mire di serie con altre after market (**nota:** Non sono ammesse mire elettroniche).
- Rifiniture estetiche.

NOTA: *In questa Divisione non è permesso sostituire parti dell'arma con prodotti che non siano di serie o che abbiano caratteristiche tecniche difformi da quelle originali.*

LIMITED DIVISION

Le pistole incluse nella Limited Division hanno lo scatto ad Azione Mista o in Singola Azione, e sono sprovviste di abbatticane.

Salvo diversa disposizione, il tiratore sulla start line deve essere equipaggiato con un massimo di tre **(3)** caricatori riforniti con 15 colpi; nel caso in cui il caricatore contenga al massimo 13 colpi, il tiratore può portare con se' quattro **(4)** caricatori riforniti con la capacità massima.

Nella Limited division sono ammesse esclusivamente le seguenti modifiche:

- Sostituzione delle mire con altre di tipo convenzionale senza modificare il carrello
- (*regolabili al trizio, fibra ottica ecc.*) - Non sono ammesse mire elettroniche.
- Sostituzione del tipo di guancette con altre di stile o materiale diverso che siano simili alla configurazione industriale (**nota:** non sono ammesse impugnature appesantite).
- Sostituzione del gruppo scatto ed alleggerimento, purché vengano mantenuti tutti i dispositivi di sicura.
- Lavorazioni interne per migliorare l'affidabilità dell'arma, l'alimentazione della cartuccia e/o l'espulsione del bossolo.
- Guaina sull'impugnatura staccabile in gomma (Hogue o altre) e/o nastro telato, lo stippling e/o il checker.

- Sostituire l'asta guida-molla con materiali diversi, es. tungsteno.
- Lavorazioni che permettano di includere la sostituzione della canna originale con una di altra marca ma che mantenga le dimensioni industriali di serie.
- Rifiniture estetiche.
- Installazione delle sicure ambidestre e sicure maggiorate sull'impugnatura.
- Sostituzione del cane e di altre parti dello scatto e del grilletto, per migliorare lo scatto mantenendo inalterati i dispositivi di sicura.
- Aggiungere una "minigonna" (*mag well*) e mettere i pads antiurto al caricatore.
- Canne pesanti e/o coniche.
- Trigger stop.
- Sgancio caricatore maggiorato.
- Dustcover lungo.

SINGLE STACK DIVISION (S.S.D.)

Le pistole incluse nella divisione S.S.D. possono essere con scatto ad Azione Mista e Single Action con caricatore monofilare. Salvo diversa disposizione, il tiratore sulla start line deve essere equipaggiato con un massimo di quattro (4) caricatori riforniti con massimo 10 colpi; .

Nella Single Stack division sono ammesse esclusivamente le seguenti modifiche:

- *Sostituzione delle mire con altre di tipo convenzionale senza modificare il carrello (regolabili, al trizio, fibra ottica ecc.) - Non ammesse mire elettroniche.*
- *Sostituzione del tipo di guancette con altre di stile o materiale diverso che siano simili alla configurazione industriale (non sono ammesse impugnature appesantite).*
- *Sostituzione del gruppo scatto ed alleggerimento, purché vengano mantenuti tutti i dispositivi di sicura.*
- *Lavorazioni interne per migliorare l'affidabilità dell'arma, l'alimentazione della cartuccia e/o l'espulsione del bossolo.*
- *Guaina sull'impugnatura staccabile in gomma (Hogue o altre) e/o nastro telato, lo stippling e/o il checker.*
- *Lavorazioni che permettano di includere la sostituzione della canna originale con una di altra marca ma che mantenga le dimensioni industriali di serie.*
- *Sostituire l'asta guida molla con materiali diversi, es. tungsteno.*
- *Rifiniture estetiche.*
- *Installazione delle sicure ambidestre e sicure maggiorate sull'impugnatura.*
- *Sostituzione del cane e di altre parti dello scatto e grilletto per migliorare lo scatto mantenendo inalterati i dispositivi di sicura.*
- *Svasare l'imbocco del caricatore e aggiungere una "minigonna" (*mag well*) e mettere i pads antiurto al caricatore.*
- *Canne pesanti e/o coniche.*
- *Trigger stop.*
- *Sgancio caricatore maggiorato.*
- *Dustcover lungo.*

REVOLVER DIVISION (R.D.)

I revolver inclusi in questa divisione sono quelli con calibro minimo nominale 9 mm, aventi canna di lunghezza massima di 5 pollici (12,7 cm).

Salvo diversa specifica disposizione, in questa divisione il tiratore parte sempre con il tamburo rifornito al massimo della capacità e il cane disarmato.

Salvo diversa disposizione del briefing, alla partenza il tiratore dovrà essere equipaggiato oltre ai colpi nel tamburo con cinque (5) speedloaders.

Nella Revolver division sono ammesse esclusivamente le seguenti modifiche:

- Sostituzione del tipo di guancette con altre di stile o materiale diversi che siano simili alla configurazione industriale (non sono ammesse impugnature appesantite).
- Lavorazioni interne per migliorare l'affidabilità dell'arma.
- Sostituzione delle mire con altre di tipo convenzionale senza modificare il castello
 - (regolabili, al trizio, fibra ottica ecc.). - Non ammesse mire elettroniche.
- Elaborazione degli scatti o sostituzione dei componenti scatto (lasciando inalterati i dispositivi di sicura quali transfer-bar, ecc.).
- Lavorazione della parte posteriore delle camere di scoppio, per facilitare l'introduzione delle cartucce contenute negli "speedloaders".
- Rifiniture estetiche.

NOTA: LE MODIFICHE DELL'ARMA NON PRESENTI NEI SOPRA RIPORTATI ELENCHI SONO VIETATE. PER TUTTE LE DIVISIONI DI ARMA CORTA È VIETATO L'UTILIZZO DI COMPENSATORI.

ART. 13 – CLASSI DI MERITO

I tiratori iscritti alla I.A.S.A. –ITALIA acquisiscono una classe di merito in seguito alla classificazione (art.2) e in base alla riclassificazione dovuta ai risultati della stagione agonistica precedente (art. 15). Le classi di merito applicate sono: ELITE, MASTER, EXPERT, SHARPSHOOTER, MARKSMAN, NOVICE.

ART. 14 – CATEGORIE TIRATORI

I tiratori iscritti alla I.A.S.A. – ITALIA sono inseriti in categorie a seconda del sesso o dell'età. Le categorie sono:

- JUNIOR: tutti i tiratori fino al 25esimo anno di età alla data della competizione;
- REGULAR: tutti i tiratori fino al 50esimo anno di età alla data della competizione;
- SENIOR: tutti i tiratori che abbiano compiuto il 50esimo anno di età alla data della competizione;
- SUPER SENIOR : tutti i tiratori che abbiano compiuto il 60esimo anno di età;
- LADY: tutti i tiratori di sesso femminile

Il singolo tiratore può far parte di una sola categoria.

ART. 15 – RICLASSIFICAZIONE

Per la determinazione della classe di merito si terrà conto di tutte le gare del campionato action shooting, calcolando la media aritmetica percentuale dei tre migliori risultati delle competizioni disputate.

Le classi di merito verranno attribuite ai tiratori che abbiano raggiunto una data percentuale secondo il seguente schema:

CLASSE	STOCK DIVISION	LIMITED DIVISION	SINGLE STACK DIVISION	REVOLVER DIVISION
ELITE	100,00-104,99 %	100,00-104,99 %	100,00-104,99 %	100,00-104,99 %
MASTER	105,00-109,99 %	105,00-109,99 %	105,00-109,99 %	105,00-109,99 %
EXPERT	110,00-119,99 %	110,00-119,99 %	110,00-119,99 %	110,00-119,99 %
SHARPSHOOTER	120,00-149,99 %	120,00-149,99 %	120,00-149,99 %	120,00-149,99 %
MARKSMAN	150,00-199,99 %	150,00-199,99 %	150,00-199,99 %	150,00-199,99 %
NOVICE	200,00%-N/A	200,00%-N/A	200,00%-N/A	200,00%-N/A

Note:

1. Per poter avanzare alla Classe Elite **ogni singola gara presa in considerazione per il calcolo della riclassificazione** deve vedere almeno un tiratore appartenente a suddetta classe nella propria Division e che abbia effettivamente gareggiato;

2. Per poter avanzare alla Classe Master **ogni singola gara presa in considerazione per il calcolo della riclassificazione** deve vedere almeno un tiratore appartenente a suddetta classe nella propria Division e che abbia effettivamente gareggiato;

3. Qualora la percentuale in gara venga ottenuta su un Master, causa assenza di atleti della classe Elite nella propria Division, la percentuale ottenibile sarà, per la singola gara, quella massima per il MASTER (105,00%); se la percentuale di gara fosse ottenuta su un Expert, causa assenza di atleti della classe Elite e Master nella propria Division, la massima percentuale ottenibile sarà, per la singola gara, quella di Expert (110,00%).

Per chiarezza: **Per il vincitore la massima percentuale ottenibile, in una singola gara, sarà quella massima della classe più alta presente, nella divisione, a partire da EXPERT.**

DISCIPLINA DELLE GARE

ART. 16 - BROCHURE PUBBLICITARIA E PROGRAMMA DELLA GARA

Le manifestazioni sportive inserite nel Campionato Nazionale LIBERTAS, coordinato dalla ASD IASA – Italia, devono essere adeguatamente pubblicizzate almeno con una “Brochure pubblicitaria”.

La “Brochure pubblicitaria” deve essere inoltrata, prima della sua pubblicazione, alla segreteria della IASA Italia almeno 30 giorni antecedenti la manifestazione. La brochure pubblicitaria deve obbligatoriamente indicare:

- ✓ I loghi del proprio club, della IASA Italia e della LIBERTAS;
- ✓ Tipo di manifestazione (es. campionato italiano “IASA-Italia 2016”);
- ✓ Club organizzatore;
- ✓ Sede della manifestazione;
- ✓ Nome della manifestazione;
- ✓ Edizione;
- ✓ Giorno/i di svolgimento della manifestazione ed orari di inizio;
- ✓ Nome del Match Director;
- ✓ Requisiti partecipanti (es. tesserati IASA-Italia-LIBERTAS)
- ✓ Indicazione generica dello stage profile:
 - numero esercizio;
 - tipo di esercizio;
 - metodo di conteggio;
 - numero e tipo di bersagli utilizzati;
 - numero colpi massimi;
 - numero punti massimi;
 - tipologia di start (es. audible signal);
 - tipologia di stop (es. last shot);
 - tipologia di penalità comminabili;
 - Regolamento in vigore (Rulebook Last Edition);
 - start position.
- ✓ Indicazione del montepremi;
- ✓ Orari di gara (specificare turno/i ed inizio gara del turno);
- ✓ Settore arbitrale (a cura del settore arbitrale della IASA-Italia);
- ✓ Indicazione tipo di munizionamento utilizzabile;
- ✓ Indicazione coordinate geografiche anche indicando sito web di riferimento;
- ✓ Hotels convenzionati;
- ✓ Come raggiungere il sito anche solo indicando le coordinate gps.
- ✓

ART. 17 - APPROVAZIONE DEI PROGRAMMI DI GARA

La Segreteria, entro 7 (sette) giorni dall'acquisizione della documentazione, che deve essere trasmessa dall'organizzatore **in formato elettronico modificabile o comunque compatibile con le richieste della Segreteria ed in unico file**, provvede all'approvazione dei programmi ed all'invio al Web Master per la pubblicazione sul sito ufficiale. La stessa potrà richiedere, qualora si verifichi la necessità, eventuali modifiche ritenute opportune che dovranno essere immediatamente ed insindacabilmente apportate. La Locandina della gara con tutte le notizie sopra elencate sarà pubblicata circa 25 / 20 giorni prima dell'evento

Entro il Lunedì antecedente la manifestazione (7 gg prima) dovrà essere inviata alla Segreteria la raffigurazione grafica degli esercizi.

ART. 18 - ORGANIZZAZIONE

Per il buon fine di una manifestazione sportiva, l'organizzatore è tenuto al rispetto delle seguenti direttive:

- Il Match Director deve essere scelto tra coloro che risultino essere tra le persone di comprovata esperienza nel settore del tiro "Action Shooting"; potrà essere sostituito, in caso di assenza per cause di forza maggiore, da altro soggetto in possesso degli stessi requisiti. Tale sostituzione deve essere comunicata tempestivamente alla Segreteria;
- Almeno sette giorni prima dell'inizio della competizione dovranno essere trasmesse le rappresentazioni grafiche degli stages ;
- Il gestore/proprietario del campo e il Match Director, che dovranno anche impedire l'accesso a dette aree a chiunque non previsto nell'elenco citato, saranno ritenuti diretti responsabili nel caso di mancata applicazione e rispetto del presente articolo, fatta eccezione per il personale investito di carica ufficiale relativa alla manifestazione sportiva. Eventuali violazioni saranno ritenute "gravissimo comportamento antisportivo" e oggetto di sanzione per il trasgressore e per tutti gli organi affidatari dell'organizzazione della manifestazione.

Altri obblighi in capo all'organizzatore:

Nella realizzazione degli esercizi della gara dovranno essere rispettate le seguenti condizioni:

- Le sagome di gara devono essere sostituite al massimo ogni tre (3) gruppi di tiratori, salvo circostanze specifiche e/o sagome parzializzate e che subiscano particolare danneggiamento;
- Il rappresentante dell'organizzazione incaricato dell'accompagnamento ed assistenza di eventuali infortunati deve essere presente sul campo per tutta la durata della competizione;
- L'ambulanza ed il personale addetto al primo soccorso deve essere presente sul campo, per tutta la durata della manifestazione;
- Nei campi di gara in possesso della specifica autorizzazione, può essere autorizzato l'uso
 - di palle blindate.
- Il briefing deve essere esposto presso lo stage onde consentirne agevolmente la lettura a tutti i tiratori e comprendere le eventuali modifiche, apportate anche a penna, ma
 - concordate e controfirmate dal Match Director;

- Nel caso sopraggiunga l'oscurità la premiazione deve comunque avvenire
- obbligatoriamente sotto adeguata luce artificiale; nel periodo estivo non sono permesse proroghe ai tempi indicati dal presente regolamento.
- Il mancato rispetto di quanto previsto influirà sulla valutazione circa l'assegnazione per l'organizzazione di gare future.
- L'Organizzazione e il Match Director entro il Giovedì antecedente la Gara dovrà trasmettere alla Segreteria l'elenco completo dei tiratori iscritti che non hanno utilizzato, per la iscrizione, il sito Ufficiale della IASA-Italia. La Segreteria provvederà alla verifica della corretta iscrizione degli Atleti alla ASD IASA-Italia (certificato medico, esame di classificazione e quota di adesione). Lo stesso iter vale anche per gli Atleti sostituiti od iscritti alla gara da parte del Club organizzatore successivamente alla data di comunicazione alla Segreteria.
- In ogni competizione il Club ospitante dovrà versare all'ASD IASA-Italia la somma di €.
- 2,00 per ogni tiratore presente nella classifica finale (compresi eventuali ritirati e squalificati).

ART. 19 - COSTRUZIONE DEGLI ESERCIZI

Gli esercizi devono simulare scenari sportivi adatti a testare le capacità del tiratore; per tale motivo la prova non deve enfatizzare la sola abilità fisica, ma anche la destrezza nel tiro e nel maneggio in sicurezza dell'arma utilizzata.

Nella costruzione degli esercizi devono essere incoraggiati il tiro di precisione, il tiro in movimento, ed il tiro a brevi distanze e su bersagli fissi e mobili.

Regole generali:

- Per ogni esercizio non possono essere richiesti più di 24 colpi;
- La maggior parte dei tiri deve avvenire tra i 3 e i 15 metri;
- Gli spostamenti da una posizione di tiro all'altra non possono superare la distanza massima di **6 metri**.
- La realizzazione degli esercizi, il posizionamento delle strutture e degli "Shooting box",
- devono rispettare le dinamiche proprie dell'Action Shooting e il regolamento Tecnico;
- L'impiego dei bersagli metallici ("pepper popper, plate") deve essere congruo e
- proporzionato alla tipologia di esercizio;
- I bersagli penalty sia metallici che cartacei non possono superare una superficie di copertura superiore al 50% dei loro omologhi bersagli il cui ingaggio andranno a limitare.
- Detti bersagli parzializzati o con penalty target devono essere disposti a distanze ragionevolmente brevi al fine di non snaturare la dinamica degli esercizi.
- Si consiglia il posizionamento di un minimo del 33% fino al massimo del 50% di penalty target per esercizio.
- Le sagome da ingaggiare con una sola mano non possono essere poste ad una distanza maggiore ai dieci (10) metri (senza nessuna differenza tra mano forte e mano debole).

- Le sagome cartacee che richiedono ingaggi al box piccolo possono essere poste fino a distanze di venti (20) metri.
- I bersagli reattivi metallici (“popper”, “metal plate”) devono essere posti ad una distanza **non inferiore** ai dieci (10) metri e devono essere riverniciati dopo ogni due (2) gruppi di tiratori, per gruppi fino a sei tiratori, altrimenti dopo ogni gruppo.
- **Possono essere realizzate “string” o “sequenze” con un massimo di 9 colpi.**
- I bersagli cartacei utilizzati possono essere esclusivamente le sagome ufficiali IASA-Italia.
- Non possono essere richieste priorità tattiche da copertura

ART. 20 - ISCRIZIONI ALLE GARE

Il costo massimo di iscrizione a tutte le competizioni del Campionato Nazionale è stabilito dal Consiglio Direttivo della ASD IASA-Italia ed è previsto in:

€. 40,00 per gare che prevedono fino a 7 Stages;

€. 45,00 per gare che prevedono da 8 ad 9 Stages;

€. 50,00 per gare che prevedono 10 Stages (massimo degli stages realizzabili).

L'iscrizione alle gare deve **esclusivamente** essere effettuata per via telematica tramite il sito Ufficiale della ASD IASA-Italia entro il MARTEDI antecedente la gara, mentre il pagamento dell'iscrizione dovrà seguire le indicazioni specificate nella locandina di Gara del Club organizzante.

Le iscrizioni successive al MARTEDI non saranno più possibili sul sito Ufficiale ed il tiratore dovrà rivolgersi direttamente al Club organizzante. In quest'ultimo caso, se non compresi nell'elenco generale degli atleti ammessi, non sarà assicurata da parte della Segreteria IASA-Italia la partecipazione alla manifestazione, in quanto non sarà più possibile controllare la documentazione acquisita e l'eventuale assicurazione all'Ente di Promozione Sportiva (es. porto d'armi scaduto o certificato medico scaduto o validità dell'assicurazione).

Per quanto concerne la sostituzione di eventuali Tiratori rinunciatari già iscritti, tale eventualità è consentita **solo ed esclusivamente al massimo entro quattro giorni dalla data della gara.**

ART. 21 - OBBLIGHI DEI TIRATORI

Gli iscritti alle competizioni e alle manifestazioni sportive LIBERTAS – Settore “Action Shooting” di ogni livello, sono obbligati al rispetto di tutte le norme di sicurezza nel maneggio dell'attrezzatura, nonché al rispetto delle prescrizioni dettate dal Match Director e dai “Match Officers”. In particolar modo devono aver cura di indossare durante tutto il periodo di permanenza sul campo di gara, occhiali protettivi e cuffie o tappi a protezione delle orecchie.

Sono obbligati altresì al rispetto delle norme contenute nel presente Regolamento Sportivo e al regolamento “Action Shooting” ultima edizione, redatto dalla ASD IASA-Italia.

È fatto altresì obbligo ai partecipanti alla competizione di rendersi disponibili, se richiesto anche dal singolo Match Officer di collaborare fattivamente al ripristino dello stage secondo tempi e modalità che l'Ufficiale di gara avrà cura di comunicare agli interessati; il disattendere a tali richieste sarà sanzionato con un “warning” ufficiale, apposto per iscritto sul foglio giro; se reiterato durante la competizione con la comminazione di un secondo “warning”, verrà applicato quanto previsto dal regolamento tecnico.

ART. 22 - REQUISITI DEI TIRATORI

Per poter partecipare alle competizioni del “Campionato Action Shooting”, nonché ad ogni altra competizione inclusa nel calendario ufficiale, il tiratore deve essere necessariamente tesserato alla

ASD IASA-Italia ed iscritto all'Ente di Promozione Sportiva LIBERTAS. Nelle manifestazioni minori, anche di carattere promozionale, il tiratore deve comunque aver frequentato un corso di abilitazione all'Action Shooting, superato la prova di classificazione ed essere validamente assicurato.

ART. 23 - GARE MINORI ARMA CORTA

Per l'ottenimento dell'autorizzazione allo svolgimento delle gare minori, non inserite nel calendario ufficiale nazionale LIBERTAS "Action Shooting", gli organizzatori sono tenuti a:

- Formulare richiesta scritta alla Segreteria della ASD IASA-Italia utilizzando l'apposito
- modulo scaricabile dal sito ufficiale.
- Inviare la brochure pubblicitaria per l'approvazione;
- Il presidente del club organizzatore ha l'obbligo di verificare che ogni singolo
- partecipante sia tesserato in qualità di agonista o in possesso della abilitazione alla pratica dell'Action Shooting rilasciata dall'istruttore del club di appartenenza.

Suddette manifestazioni sportive autorizzate saranno pubblicate sul sito ufficiale IASA Italia.

I presidenti di club che non rispettano le indicazioni ai punti 1,2,3 del presente articolo, saranno soggetti a sanzione disciplinare.

ART. 24 - CLASSIFICHE

Le classifiche delle competizioni inserite nel Campionato nazionale LIBERTAS "Action Shooting" vengono stilate con programma ufficiale fornito dalla IASA-Italia, elaborate dallo Staff Officer e tempestivamente comunicate alla IASA-Italia che provvederà per la pubblicazione sui canali ufficiali.

Classifiche delle competizioni di Campionato Nazionale:

- Classifiche individuali assolute per le divisioni di armi previste;
- Classifica per la classe Elite, Master, Expert, Sharpshooter, Marksman, Novice per le categorie Junior, Lady, Senior/Super senior per le divisioni di armi previste.
- Classifiche a squadre per Division.

Come già descritto nell' "art.15-Riclassificazione", *qualora la percentuale in gara venga ottenuta su un Master, causa assenza di atleti della classe Elite nella propria Division, la massima percentuale ottenibile (quindi la percentuale del vincitore della competizione) sarà, per la singola gara, quella di Master (105%); se la percentuale di gara fosse ottenuta su un Expert, causa assenza di atleti della classe Elite e Master nella propria Division, la massima percentuale ottenibile (quindi la percentuale del vincitore della competizione) sarà, per la singola gara, quella di Expert (110%)*

NOTA: *In caso di parità, si procede ad uno spareggio. In ogni caso, lo spareggio deve sempre avvenire con un esercizio di tiro e non per sorteggio.*

ART. 25 - MODIFICHE ALLA CLASSIFICA

Il tiratore che ritenga sussistano delle inesattezze nell'inserimento dei risultati gara, di uno o più esercizi, potrà, non oltre 30 minuti dalla pubblicazione dei "Verify List FINALI", chiedere la verifica dell'eventuale errore e la relativa correzione (se riscontrato), allo Staff Officer, tramite il Match Director. Trascorso tale termine ed ufficializzata la classifica, **non sarà più possibile apportare alcuna variazione alla classifica finale**, che sarà l'unico documento ufficiale e definitivo.

ART. 26 - ANNULLAMENTO DELLA GARA PRECEDENTE ALLO SVOLGIMENTO

Se per qualsiasi motivo la competizione debba essere annullata prima del suo inizio e senza la possibilità di essere rinviata ad altra data, la quota di iscrizione pagata dal tiratore, deve essere rimborsata per quanto di competenza direttamente dall'ASD organizzatrice della competizione, senza necessità che ne venga fatta richiesta dagli aventi diritto. La ASD organizzatrice dell'evento, nel caso di annullamento della competizione, ha l'obbligo di informare in modo tempestivo tutti i tiratori conosciuti partecipanti all'evento (iscritti) e comunque deve dare tempestiva notifica alla IASA-Italia che provvederà alla tempestiva pubblicazione sul sito.

ART. 27 - RINVIO DELLA GARA PRECEDENTE LO SVOLGIMENTO

In caso di rinvio della competizione, **l'Organizzatore è tenuto alla restituzione delle quote di iscrizione a tutti coloro che per iscritto ne faranno richiesta, entro 72 ore** dalla comunicazione ufficiale pubblicata sul sito Ufficiale IASA-Italia della nuova data di svolgimento della competizione. I tiratori-partecipanti che non ne facciano richiesta si intenderanno confermati alla gara nella nuova data individuata e pubblicata sul sito ufficiale della IASA-Italia.

Condizione fondamentale al fine dell'ottenimento di tale rimborso è che l'interessato produca apposita richiesta **all'indirizzo mail dell'A.S.D. organizzante** indicato sulla locandina di gara e per conoscenza alla Segreteria I. A.S.A.-Italia (segreteria@iasa-italia.it), entro le ore 72 dal giorno successivo alla pubblicazione del rinvio. La ASD organizzatrice dell'evento, nel caso di rinvio della competizione, ha l'obbligo di informare in modo tempestivo tutti i tiratori conosciuti partecipanti all'evento (iscritti) e comunque deve dare tempestiva notifica alla IASA Italia che provvederà alla pubblicazione sul sito.

ART. 28 - ANNULLAMENTO DELLA GARA DURANTE LO SVOLGIMENTO

Se per qualsiasi motivo la competizione debba essere annullata durante il suo svolgimento, senza che peraltro sussista la possibilità di essere rinviata ad altra data, dovranno essere rimborsate, ai tiratori che non avessero ancora iniziato la gara, le quote di partecipazione versate. Non saranno rimborsate, invece, le quote di iscrizione ai tiratori che avranno iniziato e non terminato la competizione.

ART. 29 - SOSPENSIONE DELLA GARA DURANTE LO SVOLGIMENTO

Il tiratore ha diritto alla restituzione della quota di iscrizione qualora non abbia ancora iniziato la competizione. Al contrario, se il tiratore ha iniziato la competizione non avrà più diritto ad alcun rimborso conservando il diritto di partecipare alla prosecuzione della manifestazione alla sua ripresa. Per tutti gli iscritti che NON abbiano ancora iniziato la gara, nel caso la prosecuzione della competizione sia rinviata ad un periodo superiore gli 8 (otto) giorni.

ART. 30 - ASSEGNAZIONE DELLE GARE

L'organizzazione di ogni singola gara inserita nel circuito del Campionato Italiano LIBERTAS - Action Shooting viene affidata al Club che ne fa richiesta previa trasmissione del modulo preposto. I requisiti delle istanze vengono valutate dalla Segreteria e proposte al Consiglio Direttivo della ASD IASA-Italia che decide insindacabilmente per l'assegnazione.

ART. 31 - CALENDARIO NAZIONALE GARE

La IASA-Italia predispose il calendario delle gare ufficialmente riconosciute per il conseguimento, nelle varie divisioni d'armi, della classe di merito d'appartenenza dei tiratori (classificazione).

ART. 32 - SQUADRE

Le squadre saranno formate in automatico tra i migliori risultati ottenuti da atleti appartenenti allo stesso Club per la stessa divisione (minimo tre atleti).

E' prevista la formazione di una sola squadra per CLUB per la stessa Divisione. E' prevista la premiazione delle squadre partecipanti, come indicato nell'art. 33 del presente regolamento.

ART. 33 - PREMIAZIONE GARE

La premiazione d'ogni gara ufficiale del Campionato Italiano dovrà prevedere premi formali, costituiti da Coppe, da Medaglie, Targhe o Diplomi, che dovranno essere messi a disposizione dall'Organizzatore almeno nella misura seguente e a cui potrà derogare solo in modo migliorativo:

Premiazione Assoluti per le **Divisioni** Stock, Limited, Single Stack e Revolver:

- 1°, 2° e 3° assoluto, se risultano partecipare tiratori in numero pari o superiore a NOVE, altrimenti solo il 1°. Un unico partecipante non sarà premiato.
- Premiazione Classi e Categorie:
- Se nella divisione ci sono un numero di tiratori pari o superiore a NOVE si procede anche con la premiazione delle classi e categorie con il seguente criterio:
- Per un numero di partecipanti pari o superiore a CINQUE, 1°, 2° e 3°
- Per un numero inferiore a CINQUE, solo il primo
- Un unico iscritto non sarà premiato
- Se i partecipanti Super Senior sono meno di cinque, verrà stilata un'unica classifica
- comprendente i Senior ed i Super Senior. Premiazione Squadre:
- Per un numero di squadre partecipanti per divisione pari o superiore a CINQUE, 1°, 2° e 3°;
- Per un numero di squadre partecipanti per divisione inferiore a CINQUE, solo la prima;

Non si procede alla premiazione se per la Divisione risulta iscritta solo una (1) Squadra partecipante.

Al fine di garantire la corretta assegnazione dei premi ai tiratori che non fossero presenti alla cerimonia della loro consegna, si precisa che il Match Director avrà l'obbligo di trascrivere i dati delle persone che eventualmente ritireranno gli stessi per conto di assenti, ovvero dovrà prevederne il deposito presso l'A.S.D. organizzatrice di quelli non consegnati, con l'indicazione del nominativo dell'avente diritto. L'avente diritto avrà a disposizione per il ritiro un tempo pari a trenta (30) giorni dalla fine della competizione. In caso di non ritiro il premio potrà essere trattenuto ed utilizzato dal Club Organizzatore.

Al fine di garantire una corretta e completa premiazione, si precisa e si ricorda ai tiratori iscritti alla gara dopo il MARTEDI' antecedente la gara, che NON SARA' ASSICURATA la consegna di Coppe o medaglie come previsto dal regolamento, in quanto non compresi nell'elenco stilato ed inviato dalla Segreteria al Club Organizzante.

REGOLAMENTO TECNICO

OBIETTIVI

L'Action Shooting riproduce in ambito sportivo, l'uso di armi da fuoco o soft air in scenari appositamente realizzati.

Nell'Action Shooting è previsto l'utilizzo di equipaggiamento idoneo a un tiro d'azione sportivo, come di seguito regolamentato, con armi non in vista.

Sono consentite, nel pieno rispetto della sicurezza, tutte le modalità e le tecniche di tiro non espressamente vietate e regolamentate da questa pubblicazione.

FINALITA'

Promuovere l'informazione sulle norme di sicurezza che regolano l'uso e il maneggio delle armi da fuoco nei poligoni/campi di tiro;

Creare condizioni di gara equilibrate, uguali per tutti i concorrenti;

Ideare e realizzare esercizi di tiro d'azione sportivo, rispecchiando la filosofia del tiro sportivo Action Shooting.

Realizzare un circuito di competizioni sportive a livello nazionale, omogeneo ed equilibrato secondo le divisioni, le classi di merito e le categorie di appartenenza dei concorrenti;

Rispettare le leggi e gli ordinamenti giuridici dello Stato Italiano e degli Stati ospitanti in cui si compete.

SICUREZZA SULL'USO E SUL MANEGGIO DELLE ARMI DA FUOCO

Le armi da fuoco sono pericolose se maneggiate impropriamente.

Il loro maneggio deve essere eseguito con consapevolezza e perizia, nel rispetto delle norme di legge, obbligatoriamente in poligoni di tiro/campi di tiro, regolarmente autorizzati.

Chiunque maneggi le armi con disinvoltura e superficialità non può prendere parte alle competizioni di tiro Action Shooting.

UN'ARMA E' CONSIDERATA **SCARICA** SOLO SE E' PRIVA DEL CARICATORE E SENZA CARTUCCIA IN CAMERA DI CARTUCCIA O NELLE CAMERE DEL TAMBURO. IL MANEGGIO DI UN'ARMA SCARICA RISPETTA SEMPRE E COMUNQUE LE 4 REGOLE FONDAMENTALI DEL MANEGGIO IN SICUREZZA INDICATE AL PUNTO 4. DEL PRESENTE REGOLAMENTO.

REGOLE GENERALI DA RISPETTARE SEMPRE

- Maneggiare ogni arma come fosse sempre carica;
- Non rivolgere mai la volata dell'arma verso qualcosa che non sia un bersaglio sportivo autorizzato;
- 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;
- Non arretrare mai rispetto ad un bersaglio che durante l'esecuzione dell'esercizio sia già stato superato oltre il limite di 180°, dopo aver ingaggiato il bersaglio successivo.
- Rispettare il limite di sicurezza imposto dagli apprestamenti realizzati in ogni singolo poligono/campo di tiro, diretti a contenere la corsa dei proiettili; è in ogni caso vietato
- rivolgere la volata dell'arma oltre i 180° in brandeggio e i 45° in elevazione o verso il basso. L'eccezione a questa regola consente di oltrepassare tale limite, **soltanto**

nelle fasi di caricamento e scaricamento dei revolver, esclusivamente con il tamburo dell'arma aperto.

Il Match Director che conduce la competizione, qualora fosse anche autorizzato l'uso di munizionamento camiciato all'interno del poligono/campo di tiro, può proibire l'uso di munizionamento che possa essere considerato dannoso per la sicurezza e/o per le attrezzature.

PRINCIPALI REGOLE E PROCEDURE DELL'ACTION SHOOTING

1. COPERTURE

Le coperture sono costituite da strutture mobili, di forgia e dimensione diverse, realizzati in modo tale da permettere la costruzione di uno o più scenari per lo svolgimento di uno o più esercizi di tiro "Action Shooting". Affinché possano essere utilizzate per la costruzione di uno scenario, le coperture devono presentare le seguenti caratteristiche:

- Capacità strutturale per rendere imm modificabile lo scenario di uno o più esercizi per tutta la durata della competizione;
- Capacità di dissimulare i bersagli posti dietro di esse; sono comunque ammesse le coperture realizzate con materiali diversi che, seppur lascino intravedere i bersagli che devono ancora essere ingaggiati, vengono comunque considerati come una copertura "*impenetrabile*".

Colpi attraverso coperture impenetrabili e penetrabili:

Tutte le coperture sono considerate "*impenetrabili*";

Sono considerate "*penetrabili*" le coperture così definite se espressamente indicate nel briefing dell'esercizio.

Nei briefing dell'esercizio le coperture "impenetrabili" vengono indicate come "hard cover";

Nei briefing dell'esercizio le coperture "penetrabili" vengono indicate come "soft cover".

Quando un bersaglio viene colpito attraversando una copertura "*impenetrabile*", il colpo sparato attraverso l'*hard cover* viene calcolato come **colpo mancato**.

Quando un bersaglio viene colpito attraversando una copertura "*penetrabile*" ogni colpo sparato attraverso il *Soft Cover* viene calcolato come **colpo a segno**.

Non esistono **penalità** relative a colpi sparati che abbiano attraversato una copertura impenetrabile. Ma in questo caso il valore del colpo non viene assegnato ed è calcolato come **colpo mancato**.

Una copertura *hard cover* può essere anche sovrapposta ad un bersaglio al fine di parzializzarne la sua superficie. Se il foro di un qualsiasi colpo che interessa l'*hard cover* tocca anche la zona che assegna punteggio/penalità di un bersaglio, il colpo deve essere considerato come **colpo mancato**. Se una copertura *hard cover* è costituita da sagoma cartacea sovrapposta ad un bersaglio, deve essere di colore **NERO**. I colpi che l'atterranno non daranno luogo a nessuna procedura ed i colpi che attraversandola attingeranno il bersaglio sottoposto non saranno conteggiati e saranno considerati come **colpi mancanti**.

2. USO DELLE COPERTURE

Bersagli dissimulati dietro le coperture possono essere ingaggiati solo sfruttandone i lati o le aperture (cosiddette finestre). In presenza di coperture basse è sempre vietato sparare non sfruttando i lati (salvo se diversamente previsto dal briefing). Questo atteggiamento provocherà un errore di procedura per ogni colpo sparato;

I lati della copertura sono correttamente utilizzati quando dietro di essa il tiratore copre/nasconde la totalità degli arti inferiori e minimo del 50% del tronco rispetto al centro del bersaglio ingaggiato;

Le aperture prodotte sulle coperture (cosiddette finestre), per la loro configurazione, non vincolano il tiratore alla copertura degli arti inferiori, ma il tiratore è comunque sempre vincolato alla copertura di almeno il 50% del tronco rispetto al centro del bersaglio ingaggiato;

La sequenza d'ingaggio dietro copertura è correttamente eseguita quando il tiratore scopre e ingaggia i bersagli man mano che appaiono durante la sua azione di aggiramento attorno all'asse verticale del lato della copertura (comunemente conosciuta come la tecnica del taglio della torta); tale procedura deve comunque essere attuata durante l'ingaggio attraverso le aperture (cosiddette finestre) anche quando, per la dimensione dell'apertura stessa, il tiratore espone meno del 50% del corpo;

Ai fini della copertura, a prescindere dal punteggio ottenuto sul bersaglio, si intendono neutralizzate tutte le sagome ingaggiate secondo la corretta sequenza e con il numero minimo di colpi richiesti;

Una volta validamente eseguita la sequenza richiesta si può ritornare, sempre in copertura, sulle sagome che non si ritengono completamente neutralizzate;

Se la copertura non è correttamente utilizzata, il Match Officer ha facoltà ma non l'obbligo di avvertire dell'errore il tiratore con il comando "COPRITI" o "COVER"; il tiratore, per proseguire l'azione di fuoco, deve migliorare la propria posizione dietro la copertura;

Ogni cambio del caricatore, in posizione statica o in azione dinamica, deve essere eseguito dal tiratore utilizzando una o più coperture che dissimulano completamente il proprio corpo nei confronti dei bersagli che devono ancora essere ingaggiati **e quelli precedentemente ingaggiati**. Non è ammesso spostarsi da una copertura all'altra durante il cambio caricatore.

3. PRIORITÀ TATTICA

La "**Priorità Tattica**" è una tecnica di tiro che obbliga il tiratore ad ingaggiare tutti i bersagli contemporaneamente visibili seguendo un distinto ordine. La priorità tattica non è espressamente indicata nel briefing dell'esercizio. La priorità tattica prevede le seguenti procedure:

- Ingaggio dei bersagli dal più vicino al più lontano;
- Ingaggio prioritario del bersaglio con segnale identificativo **nero** prima del bersaglio con segnale identificativo **rosso** prima del bersaglio con segnale identificativo **giallo**.

Il tiratore può ingaggiare i singoli bersagli usando la tecnica della "priorità" tattica con un numero illimitato di colpi prima di passare al bersaglio successivo;

La priorità Tattica non può mai essere eseguita quando ci si trova in copertura.

Il non rispetto della priorità tattica, comporta una penalità di 5 secondi per ogni bersaglio ingaggiato in modo errato.

4. SEQUENZA TATTICA

La "**Sequenza Tattica**" è una tecnica di tiro da porre obbligatoriamente in atto quando i bersagli da ingaggiare sono contemporaneamente visibili e, se raggruppati tra loro, posizionati in profondità ad una distanza non superiore a due metri, (due sagome poste una a sinistra ed una a destra del Tiratore visibili contemporaneamente sono comunque da ingaggiare in sequenza tattica se la distanza tra loro non supera i 2 metri). Esempio sagoma a sinistra 5 metri dal Tiratore e sagoma a destra 6,5 metri dal Tiratore). La sequenza tattica non è espressamente indicata nel briefing dell'esercizio. La sequenza tattica prevede le seguenti procedure:

- Ingaggio su due bersagli secondo la sequenza 1 colpo su T1, un colpo su T2, reingaggio su T2, reingaggio su T1 (1-2-1); se richiesti 3 colpi a sagoma la sequenza è 1-3-2;
- Ingaggio su tre bersagli secondo la sequenza 1 colpo su T1, un colpo su T2, un colpo su T3, re-ingaggio su T3, reingaggio su T2, reingaggio su T1(1-1-2-1-1-);

La sequenza tattica prevede comunque il primo ingaggio sul bersaglio più prossimo al tiratore.

Nota: la distanza tra i bersagli non superiore di 2 metri deve essere intesa sulla “profondità” dei bersagli, quando per profondità si intende la distanza del bersaglio dal tiratore - es: T1 a 4 mt, T2 a 6 mt, T3 a 8 mt dal tiratore. Non deve essere intesa come distanza tra un bersaglio e l’altro. Nella sequenza tattica, un bersaglio non può essere reingaggiato se prima non si è completata la sequenza.

Il non rispetto della sequenza tattica, comporta una penalità di 5 secondi per ogni bersaglio ingaggiato in modo errato. Nella sequenza tattica il bersaglio non può essere reingaggiato se prima non si termina la sequenza.

5. SAGOME DA INGAGGIARE CON PIÙ COLPI AL BOX CENTRALE E/O ALTO

Se il briefing richiede l’ingaggio di un bersaglio con più colpi al box centrale e/o alto, bisogna rispettare la sequenza prevista dal briefing, bisognerà quindi completare la sequenza di colpi richiesti al box centrale e poi passare alla sequenza di colpi richiesta al box alto. Il mancato rispetto di questa tecnica di tiro, comporta una penalità di 5 secondi per ogni bersaglio ingaggiato in modo errato. Una sequenza tattica con un gruppo di sagoma da ingaggiare con più colpi al box centrale e/o alto è correttamente eseguita quando si ingaggia con un colpo la prima sagoma al box centrale, si prosegue ingaggiando con un colpo al box centrale le altre sagome fino ad arrivare all’ultima, dove si esploderanno i colpi richiesti per il box centrale e i colpi richiesti per il box alto. Si tornerà quindi sulle sagome precedenti fino ad arrivare alla prima ingaggiata esplodendo per ogni sagoma il numero richiesto di colpi al box centrale e i colpi richiesti per il box alto.

Esempio: viene richiesto l’ingaggio di due sagome (T1 e T2) che per costruzione dell’esercizio richiedono l’esecuzione di una sequenza tattica con due colpi al box centrale ed uno al box alto, la sequenza di ingaggio sarà: T1 1 colpo al box centrale, T2 2 colpi al box centrale e 1 al box alto, T1 1 colpo al box centrale e 1 colpo al box alto. L’errata esecuzione comporterà una penalità di 5 secondi per ogni bersaglio ingaggiato in modo errato.

6. TIRO IN MOVIMENTO

Il “**Tiro in Movimento**” è una tecnica di tiro da porre obbligatoriamente in atto quando viene richiesto al tiratore di ingaggiare i bersagli in movimento.

La tecnica del tiro in movimento richiede lo spostamento eseguito anche a piccoli passi (requisito minimo). Non è consentito simulare il movimento “marciando sul posto” o fermarsi al momento dello sparo. Se durante l’azione si ha un inceppamento, il tiratore deve risolverlo con almeno un ginocchio a terra e poi riprende l’azione di fuoco.

7. NOTE

Le sagome devono essere ingaggiate:

- Se ci si trova in copertura secondo la tecnica della "taglio della torta"
- Se non si è in copertura secondo la tecnica della "sequenza tattica" o “priorità tattica”

Quando il tiratore ingaggia un bersaglio in movimento senza riuscire a colpirlo o neutralizzarlo, qualora raggiungesse una copertura, può reingaggiare lo stesso bersaglio senza incorrere in penalità, *(sempre se prima lo ha ingaggiato con il minimo di colpi richiesti)*

Quando il briefing dell'esercizio prevede il tiro in movimento immediatamente dopo lo start signal, l'estrazione anticipata rispetto al movimento, o viceversa, il movimento anticipato rispetto all'estrazione sono azioni che NON attribuiscono penalità se il tiratore ingaggia comunque il bersaglio in movimento.

CONTEGGI

1. CONTEGGIO STANDARD

In un esercizio a *conteggio Standard*, il **tempo è illimitato** e si arresta all'ultimo colpo sparato; possono essere sparati un **numero illimitato di colpi** ma vengono conteggiati solo il numero fissato di colpi che devono essere messi a segno su ogni singolo bersaglio.

2. CONTEGGIO LIMITED

In un esercizio a *conteggio Limitato (Limited)*, il **tempo è illimitato** e si arresta all'ultimo colpo sparato; possono essere sparati un **numero limitato di colpi**; vengono conteggiati solo il numero fissato di colpi che devono essere messi a segno su ogni singolo bersaglio e non danno luogo a mancata neutralizzazione.

Il Conteggio Limitato deve essere applicato esclusivamente negli *Esercizi Limited*.

3. CONTEGGIO FIXED TIME

In un esercizio a *conteggio fixed time* il **tempo è predefinito**. Possono essere sparati un **numero limitato di colpi**; vengono conteggiati solo il numero fissato di colpi che devono essere messi a segno su ogni singolo bersaglio e che sono stati sparati nel tempo definito. Il Conteggio a tempi fissi predefiniti deve essere applicato esclusivamente negli *Esercizi Fixed Time*.

CAMBIO DEL CARICATORE/SPEEDLOADER

Il cambio del caricatore/speedloader è una procedura posta in essere a seguito di una particolare esigenza o se espressamente disposto nel briefing dell'esercizio.

Il cambio del caricatore/speedloader può essere eseguito in posizione statica o in azione dinamica. Regola comune è che il tiratore lo esegua **utilizzando una copertura che dissimuli completamente il proprio corpo** e si trovi comunque in copertura completa rispetto ai bersagli da ingaggiare e **quelli precedentemente ingaggiati**. Qualora per la configurazione dell'esercizio il tiratore debba spostarsi "in profondità" da una barricata ad una seconda barricata posta più avanti, la procedura di cambio deve avere inizio a circa un metro di distanza dalla seconda barricata.

1. CAMBIO TATTICO/TATTICO CON RITENZIONE

Il cambio con ritenzione può essere effettuato fino a prima dell'ultimo colpo esplosivo. Il cambio caricatore in azione dinamica **non può essere effettuato:**

- passando davanti ad una finestra (di qualsiasi misura);
- passando davanti ad una porta aperta;
- Passando da una copertura ad un'altra;
- In presenza di sagome ingaggiate o da ingaggiare;

Durante la procedura di cambio **non è permesso** tenere il caricatore/speedloader in mano o in bocca durante il tiro.

Il cambio caricatore deve essere eseguito riponendo il caricatore sostituito indifferentemente:

- In una tasca dei pantaloni;
- Inserito in una tasca della giacca;
- Inserito nella cintura;
- Riposto nel portacaricatore.

Si esegue sia recuperando dalla buffetteria il caricatore/speedloader rifornito, prima di sganciare dall'arma il caricatore parzialmente utilizzato, sia togliendo dall'arma il caricatore parzialmente utilizzato che viene riposto per essere sostituito dal nuovo caricatore/speedloader estratto dal porta caricatore.

Una volta ricaricata l'arma e riposto il caricatore sostituito, il tiratore riprendere l'azione a fuoco.

Durante l'operazione di cambio effettuato con **pistole semiautomatiche**, perché il cambio possa considerarsi correttamente eseguito, **deve essere sempre presente una cartuccia in camera di cartuccia**.

Nelle **pistole a tamburo** deve essere presente una cartuccia carica nel carichino estratto e riposto (almeno una volta).

Durante il cambio tattico o con ritenzione il caricatore **se vuoto** (privo di munizionamento) **può essere abbandonato a terra** senza che il Tiratore incorra in errori di procedura sempre a condizione che ci sia la cartuccia in camera di cartuccia. Diversamente se rifornito (caricatore contenente munizionamento) non potrà essere abbandonato a terra. Il disattendere di quanto detto comminerà al tiratore una procedura di 5 secondi.

Il cambio del caricatore tattico o con ritenzione è considerato ultimato quando il caricatore sostituito se rifornito di munizionamento è riposto o lasciato a terra se privo di munizionamento, il nuovo è inserito nell'arma ed il colpo è camerato (già era camerato). Non si può iniziare una sequenza di fuoco con una mano mentre con l'altra si ripone il caricatore sostituito.

2. CAMBIO DI EMERGENZA

Il cambio caricatore d'emergenza viene effettuato quando l'arma è completamente scarica, o durante la risoluzione di un inceppamento.

Il **cambio d'emergenza** si esegue togliendo dall'arma il caricatore che viene sostituito dal nuovo caricatore/speedloader estratto dal portacaricatore; una volta ricaricata l'arma, il tiratore riprendere l'azione a fuoco. Nella modalità del Cambio d'emergenza il caricatore/speedloader sostituito, se vuoto, può essere abbandonato sul terreno, anche a seguito di inceppamento. Al contrario, se contiene ancora cartucce **non può essere abbandonato**.

Il cambio di emergenza deve comunque essere sempre effettuato utilizzando una copertura. Se serve per risolvere un inceppamento e nelle immediate vicinanze non vi sono coperture (es tiro in movimento) deve essere effettuato con un ginocchio a terra.

Durante un "cambio d'emergenza" effettuato con **pistole semiautomatiche**, perché il cambio possa considerarsi correttamente eseguito, **il caricatore presente nell'arma e la camera di cartuccia devono sempre essere vuoti**. (*Nota:* l'espulsione di una cartuccia dalla camera eseguita con uno scarrellamento, successivamente alla operazione di riarmo, non dà luogo a sanzioni).

Durante un cambio del caricatore eseguito in una competizione "Action Shooting" le armi sono considerate cariche, quindi pronte per proseguire l'esecuzione dell'esercizio, quando:

- **Per le pistole semiautomatiche, il nuovo caricatore è inserito ed un colpo camerato;**
- **Per i revolver, il tamburo è carico e chiuso.**

Durante un cambio del caricatore eseguito con una pistola semiautomatica la fase di cambio ha inizio quando viene estratto dalla buffetteria il caricatore di riserva o quando il caricatore esaurito o parzialmente rifornito viene sganciato dall'arma.

Durante un cambio del caricatore eseguito con un revolver la fase di cambio ha inizio con l'apertura del tamburo.

Se nel Briefing è richiesto un cambio del caricatore tattico o con ritenzione, il cambio d'emergenza non lo sostituisce e quindi deve essere necessariamente effettuato un altro cambio prima dell'ultimo colpo.

Il solo cambio d'emergenza senza effettuare, quando richiesto, quello con ritenzione attribuisce una procedura di **5 secondi**. (La procedura di cambio non è quella richiesta dal briefing ma comunque uno è stato effettuato).

Se non si effettua nessun tipo di cambio caricatore, diversamente da quando richiesto dal briefing, si attribuisce al partecipante una procedura di **10 secondi**.

Il cambio di emergenza o la risoluzione di un inceppamento se viene eseguito lontano da coperture, durante un'azione di fuoco, deve essere effettuato con almeno un ginocchio a terra. L'effettuazione dello stesso in una posizione di "scopertura", dà luogo ad una penalità di 5 secondi.

BERSAGLI

Nell'Action Shooting I. A.S.A.-Italia sono previste principalmente due tipologie di bersagli:

- Bersaglio cartaceo costituito dalla sagoma ufficiale I. A.S.A.-Italia
- Bersaglio metallico costituito da un metal plate o un pepper popper

Qualunque bersaglio è considerato penetrabile, quindi: Un proiettile che attraversa più bersagli che attribuiscono punti o penalità, determina il conteggio di tutti i punti/penalità dei bersagli attraversati in base all'area colpita. Se ne deduce che: **Tutti i bersagli sono penetrabili.**

1. BERSAGLI CARTACEI

Il bersaglio cartaceo ufficiale per la pratica dell'Action Shooting è identificabile nel "**modello A**", allegato n°2 indicato in appendice.

Il bersaglio cartaceo, realizzato con cartone di spessore idoneo, è composto di due parti:

Un box alto avente dimensioni 16 x 15;

Un box centrale suddiviso in più aree di diverse dimensioni.

2. BERSAGLI METALLICI

I bersagli metallici ufficiali per la pratica dell'Action Shooting sono identificabili nel "**modello B**" e nel "**modello B1**", allegato n° 3 indicato in appendice.

I bersagli metallici non possono essere ingaggiati a distanze inferiori ai 10 metri.

I bersagli metallici sono considerati aventi un'unica Area "0".

Salvo diversa indicazione, il bersaglio metallico si considera neutralizzato quando è abbattuto e non semplicemente colpito.

Il bersaglio metallico abbattibile deve cadere se colpito da un colpo esplosivo da una munizione a **Power Factor minimo ammesso alla competizione (125)** ed ingaggiato dal punto più distante previsto dall'esercizio. Il bersaglio metallico deve essere abbattibile solo se ingaggiato nell'area di calibrazione identificabile:

- Nella parte inferiore della metà superiore di un **Pepper o simili**;
- In una qualsiasi area del bersaglio **Metal Plate o simili**. (N.B.: il bersaglio Metal Plate che si gira su se stesso ponendosi di taglio senza cadere, per costruzione errata della struttura che lo sorregge la quale non deve permettergli di girarsi, è **considerato abbattuto**).

Il bersaglio metallico colpito ma non abbattuto, equivale ad un bersaglio **non neutralizzato** e vengono quindi comminate le penalità di **5 secondi** per il colpo mancato e **5 secondi** per la mancata neutralizzazione (*fatta eccezione per gli esercizi con conteggio LIMITED*). **Se il bersaglio non è proprio ingaggiato le penalità sono TRE.**

Il tiratore che ingaggia un bersaglio metallico, pur non neutralizzandolo, può passare ad una sagoma successiva;

Il Chief Match Officer provvede, prima dell'inizio di una manifestazione, alla corretta calibrazione dei bersagli metallici abbattibili.

3. BERSAGLI INGAGGIABILI

Nelle competizioni di Action Shooting il bersaglio cartaceo **ingaggiabile** è di color cartone ma può essere dipinto con colori diversi a seconda delle necessità dello scenario. E' possibile l'utilizzo sui bersagli di drappi o pezzi di stoffa che nascondano la visione delle aree da colpire. Il bersaglio metallico ingaggiabile è di colore blu. A volte può essere richiesto di ingaggiare o non ingaggiare bersagli con uno specifico segno distintivo (colore, numero ecc...). Il non ingaggio del bersaglio corretto comporta un errore procedurale e le penalità previste nel paragrafo: "Calcolo del punteggio su bersagli cartacei e metallici".

4. BERSAGLI NON INGAGGIABILI

Nelle competizioni di Action Shooting il bersaglio cartaceo **non ingaggiabile** è di color cartone ma deve essere **chiaramente identificabile sovrapponendo ad esso una X di colore rosso** (vedi appendice allegato n°4); nel caso di utilizzo di bersaglio coperto da un drappo di stoffa, il bersaglio non ingaggiabile deve essere **sempre chiaramente identificabile** sovrapponendo ad esso il segno convenzionale di riconoscimento. Il bersaglio metallico non ingaggiabile è di colore bianco. A volte può essere richiesto di ingaggiare o non ingaggiare bersagli con uno specifico segno distintivo (colore, numero ecc...). L'ingaggio del bersaglio da "non ingaggiare", comporta una penalità per errore procedurale e una penalità come previsto dal paragrafo "Penalità sui bersagli – Colpo su bersaglio non ingaggiabile".

5. BERSAGLI PROTETTI

Nelle competizioni Action Shooting il "**Bersaglio Protetto**" è un bersaglio appositamente contrassegnato (normalmente con il box centrale dipinto di blu) sul quale possono essere previste procedure d'ingaggio particolari e definite, di volta in volta, dal Match Director (es1: ingaggio di un minimo di 3 colpi al box centrale seguiti da un minimo di 2 colpi al box alto / es2: ingaggio di un minimo di 5 colpi al box centrale seguiti da un minimo 1 colpo al box alto). Nell'esecuzione della procedura d'ingaggio richiesta nel briefing, una volta terminata la sequenza richiesta, si possono ribattere i colpi ritenuti eventualmente non a segno.

6. BERSAGLI A SCOMPARSA/INTERMITTENTI

Per bersaglio a scomparsa si intendono tutti quei bersagli che una volta attivati, al termine del loro ciclo di funzionamento non restano più visibili.

7. RICHIESTA VERIFICA BERSAGLIO METALICO

Il Tiratore può richiedere la verifica del bersaglio non abbattuto, nel caso in cui il bersaglio colpito nell'area di calibrazione non cade (Nella parte inferiore della metà superiore di un Pepper o simili). La richiesta può essere avanzata solo al termine dell'esercizio, e la prova sarà effettuata con l'arma e le cartucce del tiratore richiedente. A valle della verifica le munizioni del tiratore **devono essere sottoposte al crono test.**

Regola basilare è che il tiratore non può **mai** decidere autonomamente di fermarsi durante l'esecuzione dell'esercizio, ma deve prima terminarlo e poi se lo riterrà opportuno richiedere la verifica del bersaglio non abbattuto. La stessa regola vale sempre, anche in caso si accorga di sagome non tappate o altre anomalie, come Bobber non attivato, non dannose per lui e per il M.O. Potrà fermarsi solo se gli verrà intimato dal M.O. Non gli sarà mai concesso di ripetere l'esercizio, se non sarà il M.O. A fermarlo.

8. PENALITÀ SUI BERSAGLI

Al colpo su Bersaglio "Non Ingaggiabile", indipendentemente dal numero dei colpi presenti sul bersaglio, viene assegnata la seguente penalità: **10 secondi**;

Se si registra un colpo su un bersaglio ingaggiabile posizionato dietro il bersaglio non ingaggiabile, viene comunque registrato il valore dei colpi sparati sul bersaglio ingaggiabile;

Il bersaglio cartaceo si considera **non neutralizzato** quando non presenta nessun colpo o un solo colpo in **Area -3**; **alla Mancata Neutralizzazione del bersaglio** viene assegnata la seguente penalità per infrazione: **5 secondi**; (**nota**: la penalità della mancata neutralizzazione si applica esclusivamente in applicazione del Conteggio Standard);

Extra Shoot (Limited e Fixed Time): Ogni colpo extra sparato dal concorrente, comporta una penalità **procedurale di 5 secondi** (**nota**: dal calcolo del punteggio viene escluso il colpo col valore temporale più basso);

Over Time (Fixed Time): Ogni colpo sparato dal concorrente oltre il limite temporale, comporta una **penalità procedurale di 5 secondi** (**nota**: dal calcolo del punteggio viene escluso il colpo col valore temporale più basso).

PUNTEGGIO

Il punteggio viene calcolato sommando al tempo impiegato dal tiratore nell'esecuzione dell'esercizio, le eventuali penalità assegnate (il cui valore viene tradotto in tempo, "secondi").

Le penalità possono essere determinate dal risultato del tiro e/o da infrazioni procedurali.

Sul bersaglio cartaceo sono distinte aree diverse che assegnano le seguenti penalità:

ZONA COLPITA	VALORE PUNTEGGIO	VALORE PUNTEGGIO TRADOTTO IN TEMPO
0	0	Nessuna penalità
1	+1	1 secondo di penalità
2	+2	2 secondi di penalità
3	+3	3 secondi di penalità
Colpo fuori	Miss	5 secondi di penalità

Il Match Officer annota sullo statino di gara il tempo effettivo impiegato dal tiratore per compiere l'esercizio, i punti persi sui bersagli (tradotti in secondi) e gli eventuali secondi di penalità.

Il programma di conteggio utilizzato per la classifica, attribuirà al Power Factor Major (vedere "POWER FACTOR E PROCEDURA CRONOMETEST") l'85% dei points down totalizzati.

Esempio: se si totalizzano 30 points down, ai Minor resteranno 30 ai Major ne saranno attribuiti 24. Il Tempo per l'esecuzione dell'esercizio e le eventuali procedure resteranno invariati.

Il tempo totale dell'esercizio viene calcolato con la seguente equazione:

Tempo totale = tempo effettivo + valore aree colpite (tradotto in tempo) + infrazioni procedurali.

Il vincitore della competizione è sempre il tiratore con la somma dei **tempi totali** più basso.

1. CALCOLO DEL PUNTEGGIO SU BERSAGLI CARTACEI E METALLICI

Il punteggio è determinato dai **2 migliori colpi sul bersaglio**;

Quando nel briefing dell'esercizio viene richiesto di sparare su ogni bersaglio uno specifico numero di colpi, il punteggio è determinato dal numero dei migliori colpi richiesti (es. il punteggio è determinato dai 3 migliori colpi quando il briefing richiede di ingaggiare i bersagli con almeno tre colpi).

Quando su bersaglio cartaceo ingaggiato non viene rilevato il numero minimo di colpi previsti, i colpi mancanti vengono conteggiati come miss (colpi mancanti). Al colpo mancante (**miss**) viene attribuita la seguente penalità: **1 Penalità (5 sec) per ogni colpo mancante sul bersaglio**. Inoltre, qualora non venga rilevata la totalità dei colpi richiesti per la neutralizzazione (Sagoma pulita), deve essere comminata una penalità per mancata neutralizzazione (- 5 sec.).

Quando un bersaglio viene attinto da un solo colpo che assegna una penalità di -3 sec. oltre alla Miss per colpo mancante, deve essere assegnata anche una procedura per mancata neutralizzazione del bersaglio -5 sec.

Un bersaglio metallico ingaggiato e **NON abbattuto** viene conteggiato come colpo mancante (**miss**). Al colpo mancante (**miss**) viene attribuita la seguente penalità: **1 Penalità (- 5 sec) per il bersaglio metallico non abbattuto (nota: il bersaglio metallico non abbattuto attribuisce inoltre 1 penalità per mancata neutralizzazione -5 sec.)**.

Se il bersaglio cartaceo o metallico non viene ingaggiato (dimenticato), assegna oltre la miss per ogni colpo mancante (-5 sec) e la mancata neutralizzazione (-5 sec.) anche un errore di procedura (- 5 sec.).

Quando si richiede di ingaggiare un bersaglio con un determinato segno distintivo (colore, numero, ecc....) e si sbaglia, si applicano le seguenti penalità: nr.2 miss + nr.1 penalità per bersaglio non neutralizzato ed inoltre una procedura di 10 secondi per un colpo su bersaglio non minaccioso, per un totale di 25 secondi.

2. CALCOLO DEL PUNTEGGIO SU BERSAGLI A SCOMPARSA/INTERMITTENTI

I bersagli mobili che restano visibili almeno con una parte della zona punti più alta in posizione di fermo (dopo la loro attivazione), oppure che appaiano e scompaiano ad intermittenza per tutta la durata dell'esecuzione dell'esercizio di un singolo tiratore, non sono considerate a scomparsa, danno sempre luogo a penalità per l'eventuale mancata neutralizzazione e per miss.

Bersagli mobili che non rientrano nelle categorie di cui alla regola precedente, sono considerate a scomparsa, non danno luogo a penalità per la mancata neutralizzazione, ma danno luogo ad una miss per ogni colpo mancante.

Bersagli statici che presentino almeno una parte della zona punti più alta, o prima o dopo l'attivazione di un no-shoot mobile e/o a scomparsa oppure di una barriera visiva, non sono considerate a scomparsa, danno quindi luogo a penalità per la mancata neutralizzazione e/o per miss.

Bersagli che presentino almeno una parte della zona punti più alta ogni qual volta che un tiratore attivi un determinato meccanismo (ad es. una corda, una leva, un pedale, una porta, ecc.) non sono soggetti a quanto riportato in questa sezione.

3. VALUTAZIONE DEL PUNTEGGIO IN DETERMINATE CONDIZIONI

Quando su un bersaglio cartaceo, il diametro del foro di un qualsiasi colpo che assegna punti tocca la linea di demarcazione posta tra due zone con differente punteggio, il colpo deve essere conteggiato con il punteggio della zona che assegna il miglior valore (**valore più basso**);

Quando su un bersaglio cartaceo, il diametro del foro di un qualsiasi colpo che assegna punti tocca anche una qualsiasi zona di un bersaglio non ingaggiabile, devono essere

conteggiati sia il punteggio della zona di miglior valore attribuibile al bersaglio ingaggiabile che la penalità comminabile per aver colpito il bersaglio non ingaggiabile;

Quando qualsiasi foro sul bersaglio non sia stato causato dall'ogiva sul cartone (schegge di rimbalzo, ecc.), **non dà luogo a punteggio né a penalità;**

Quando su un bersaglio cartaceo, è misurabile il diametro del foro di un qualsiasi colpo che assegna punti o penalità, il conteggio deve essere attribuito a prescindere che l'azione del tiratore sia diretta (*ingaggio*) o indiretta (*rimbalzo*);

Quando su un bersaglio cartaceo è necessaria una attenta valutazione per l'attribuzione del punteggio, il Match Officer può avvalersi dell'ausilio del calibro comparatore; se il dubbio permane dopo l'ulteriore controllo il colpo viene conteggiato con il punteggio più favorevole al tiratore (**nota:** la contestazione inerente l'attribuzione del punteggio non è appellabile con un contest);

Quando un bersaglio cartaceo non viene ingaggiato è comminata la sanzione per **mancato ingaggio** che comporta la seguente penalità: **1 Penalità (5 sec) per ogni bersaglio non ingaggiato**. A tale penalità vengono sommate le penalità relative due colpi mancanti (**1 doppia penalità per un totale di 10 sec**) oltre alla penalità prevista per il mancato rispetto delle procedure dettate dal briefing (**1 Penalità di 5 sec**); il totale della penalità sul mancato ingaggio sono conteggiate con un valore di **20 secondi**.

Quando un bersaglio metallico non viene ingaggiato è comminata la sanzione per **mancato ingaggio** che comporta la seguente penalità: **1 Penalità (5 sec) per ogni bersaglio non ingaggiato**. A tale penalità vengono sommate le penalità relative al colpo mancante (**1 penalità di 10 sec**) oltre alla penalità prevista per il mancato rispetto delle procedure dettate dal briefing (**1 Penalità di 5 sec**); il totale della penalità sul mancato ingaggio sono conteggiate con un valore di **15 secondi**;

Quando in esercizio dove è previsto il conteggio a Tempo Fisso Predefinito (**Fixed Time**), un tiratore spara uno o più colpi oltre il segnale acustico che determina il tempo massimo predefinito (**Extra Time**), il mancato rispetto della procedura comporta la seguente penalità: **1 Penalità (5 sec) per ogni colpo sparato extra time; (nota: il punteggio viene attribuito sottraendo il numero dei colpi sparati extra time con il valore più vantaggioso)**;

Quando in esercizio dove è previsto l'ingaggio di un "Bersaglio Protetto", non viene rispettata la procedura d'ingaggio indicata nel briefing, il mancato rispetto della procedura comporta la seguente penalità: **1 Penalità (5 sec)**;

4. VERIFICA DEL PUNTEGGIO E CONTESTAZIONI

Una volta che il Match Officer ha dato il comando "Range is Clear", il tiratore od il suo delegato può accompagnare il giudice responsabile della lettura del punteggio per la verifica.

Il giudice di gara responsabile di un esercizio non può iniziare il conteggio dei punti mentre il tiratore deve ancora terminare l'esercizio, ma deve seguire il tiratore durante lo svolgimento dello stesso.

Un tiratore (o il suo delegato) che non verifichi tutti i bersagli durante la lettura dei punti, non potrà in seguito contestare il punteggio rilevato.

Qualsiasi obiezione alla lettura dei punti o delle penalità deve essere contestata dal tiratore, o dal suo delegato, al Match Officer che arbitra l'esercizio prima che il bersaglio in questione sia stato ripristinato, altrimenti non verrà accettata alcuna contestazione.

Nel caso in cui il Match Officer mantenga la propria opinione sulla lettura del punteggio o delle penalità, ed il tiratore non concordi su ciò, egli potrà fare appello al Chief Match Officer.

La decisione del Chief Match Officer, relativamente a questioni di lettura del punteggio su bersagli che assegnano punti o penalità, deve essere definitiva. Non sono permesse

ulteriori possibilità di appello o di contestazione sulla decisione finale riguardante questioni di punteggio.

Durante la contestazione di un punteggio, i bersagli oggetto della contestazione non devono essere oggetto di interferenza o ripristinati in alcun modo fino a che la contestazione non sia stata risolta, diversamente il bersaglio sarà conteggiato come deciso nella prima lettura del Match Officer.

Il Match Officer può rimuovere un bersaglio di carta contestato dall'esercizio, al fine di procedere ad un più attento esame, senza ritardare ulteriormente lo svolgimento dell'esercizio da parte di altri tiratori. Sia il tiratore che il Match Officer dovranno firmare il bersaglio ed indicare chiara-mente quali siano i colpi in discussione.

Per verificare e/o determinare la zona punti applicabile ai colpi a segno sui bersagli cartacei devono essere utilizzati soltanto calibri approvati, se e quando richiesto.

5. RESPONSABILITÀ DEI PUNTEGGI

Ciascun tiratore è responsabile del mantenimento di una accurata registrazione del proprio punteggio per la verifica con i tabulati pubblicati dallo Statt Officer.

Quando tutti i tiratori hanno terminato la gara, i risultati provvisori per ciascuno esercizio devono essere pubblicati ed esposti in un luogo facilmente accessibile sul campo di gara con lo scopo di permettere ai tiratori la verifica. L'orario e la data di affissione dei risultati devono essere esposti e ufficializzati a partire da quel momento.

Se un tiratore rileva un errore in questi risultati, questi deve fare un reclamo verbale nei confronti dello Statt Officer entro 30 minuti dalla pubblicazione dell'avviso di termine gara. Nel caso in cui tale ricorso non venga redatto entro il tempo limite fissato, i punteggi provvisori verranno considerati definitivi, e nessun reclamo può essere accettato.

I tiratori il cui turno di tiro sia programmato (od altrimenti autorizzato dal Chief Match Officer) in modo da terminare l'intera competizione prima del termine effettivo della competizione stessa, devono nominare, in forma scritta, un delegato alla verifica dei loro punteggi provvisori. Il delegato ha il diritto di redigere il ricorso in nome e per conto dell'interessato. In mancanza di ciò non saranno accettati ricorsi.

FOGLIO GIRO

Il foglio giro è un documento in possesso del tiratore su cui deve annotare obbligatoriamente:

COGNOME E NOME

DIVISION

CLASSE DI MERITO

CATEGORIA

POWER FACTOR

CARATTERISTICHE DELL'ARMA

Inoltre, il tiratore può annotare i tempi conseguiti nei vari esercizi.

STATINO DI GARA

Il Match Officer deve assicurarsi che tutte le informazioni siano trascritte sullo statino di gara di ciascun tiratore prima di firmarlo. Alla fine dell'esercizio e del conteggio dei punti, lo statino deve essere siglato prima dal tiratore e poi dal Match Officer. Per registrare i punteggi o le penalità dovranno essere utilizzati i numeri in cifre. Il tempo fatto registrare dal tiratore per completare l'esercizio deve essere registrato con due cifre decimali nell'apposito spazio.

Nel caso si rendessero necessarie correzioni allo statino di gara, queste devono essere chiaramente indicate sull'originale dello statino del tiratore. Il tiratore ed il Match Officer sono tenuti a siglare qualsiasi correzione.

Se, per qualsiasi motivo, un tiratore dovesse rifiutarsi di firmare o siglare uno statino, il fatto deve essere riferito al Chief Match Officer. Se il Chief Match Officer ritiene che l'esercizio sia stato svolto e conteggiato correttamente, lo statino non firmato dal tiratore viene comunque considerato valido per il conteggio dei punti nei risultati di gara.

Uno statino di gara che sia stato firmato sia dal tiratore che dal Match Officer deve costituire la prova definitiva che l'esercizio è stato portato a termine, e che il tempo, le penalità ed il punteggio ottenuti dal tiratore sono stati accuratamente registrati e quindi incontestati. Lo statino firmato ha il valore di documento definitivo e, ad eccezione del contestuale consenso del tiratore e del Match Officer firmatari, o della decisione su un ricorso, **può essere variato soltanto per correggere errori di calcolo.**

Se uno statino riporta una quantità di dati in difetto o in eccesso, oppure se il tempo non è stato trascritto, il fatto deve essere comunicato tempestivamente al Chief Match Officer, il quale chiederà al tiratore di ripetere l'esercizio.

Nel caso in cui la ripetizione non sia possibile per qualsiasi motivo, dovranno essere prese le seguenti decisioni:

Nel caso in cui lo statino non riporti il tempo, al tiratore deve essere assegnato un punteggio uguale al tiratore che, per la stessa Division, ha ottenuto il tempo migliore;

Nel caso in cui lo statino riporti un numero insufficiente di colpi o di miss, quelli effettivamente registrati devono essere considerati definitivi;

Nel caso in cui lo statino riporti un numero eccessivo di colpi o di miss, **verrà assegnato il punteggio più favorevole al tiratore.**

Le penalità per errori di procedura riportate sullo statino devono essere considerate complete e definitive.

Qualora sullo statino non sia stata riportata l'identità del tiratore, la questione deve essere riferita al Chief Match Officer, che intraprenderà qualsiasi azione correttiva ritenga necessaria a risolvere il problema.

Nel caso che uno statino originale venga smarrito o sia comunque non disponibile, deve essere utilizzata la copia in possesso del tiratore (tempo annotato su foglio giro).

Qualora la copia in possesso del tiratore, non sia disponibile, o venga giudicata illeggibile dal Chief Match Officer stesso, il tiratore è tenuto a ripetere l'esercizio. Qualora il Chief Match Officer ritenga, per qualsiasi motivo, che la ripetizione dell'esercizio non sia possibile, al tiratore viene assegnato il miglior punteggio finale (tempo + aree colpite + procedure) ottenuto, da altro tiratore, per quell'esercizio nella stessa division.

Al di fuori degli ufficiali di gara, a nessun altro è permesso maneggiare gli statini originali presenti in uno stage, o in qualsiasi altro luogo, dopo che siano stati firmati dal tiratore

e dal Match Officer, senza la preventiva autorizzazione del Chief Match Officer o del personale addetto (Statt Officer, ecc.). La mancata osservanza comporta un Warning.

ESERCIZIO

1. POSIZIONE DI PARTENZA

“Start Position” o posizione di partenza, è la posizione che assume il tiratore dopo il comando di **“Load and Make You Ready”** impartito dal Match Officer. Salvo diversa disposizione del briefing, la posizione standard di partenza è la seguente: **stazione eretta con le mani sovrapposte all'altezza pelvica (posizione d'attesa).**

2. COMANDI/ORDINATIVI DI GARA

I comandi sono i seguenti:

LOAD AND MAKE YOU READY - Carica l'arma e preparati.

SHOOTER READY? - Tiratore pronto?

STAND BY! – Attenzione! (Attendere il segnale acustico).

Segnale di **START** (può essere un segnale verbale, acustico o un visivo a discrezione del Match Director).

STOP – (Il tiratore cessa immediatamente l'azione di fuoco e resta in posizione, con l'arma puntata in direzione del parapalle, in attesa di ulteriori istruzioni da parte dell'M.O.).

IF YOU ARE FINISHED UNLOAD AND SHOW CLEAR – Se hai finito scarica l'arma (il tiratore scarica l'arma verificando l'assenza del caricatore e l'assenza della cartuccia in camera di cartuccia, mostra quindi l'arma scarica al M.O.);

IF YOU CLEAR –se hai verificato che l'arma è scarica

HAMMER DOWN – abbatti il cane (il tiratore, in puntamento, aziona i congegni di sparo esclusivamente esercitando una trazione sul grilletto).

HOLSTER – riponi l'arma in fondina.

RANGE IS SAFE / CLEAR – Il campo di tiro è libero e sicuro.

Dopo il comando “*shooter ready*”, il tiratore è tenuto alla conferma della condizione di pronto. Se il tiratore non conferma la condizione Ready entro il tempo massimo di 5 secondi, il M.O. considera il tiratore pronto ed in grado di iniziare l'esercizio.

Il M.O. può chiedere di scaricare l'arma e di lasciare la start position, se nutre il ragionevole dubbio che il tiratore non sia pronto all'azione.

Il tiratore che lascia la start position si ricolloca in fondo al gruppo.

3. DEFINIZIONE DELLE CONDIZIONI DI PARTENZA DELL'ARMA

Le armi devono iniziare gli esercizi nelle condizioni di seguito specificate, salvo diversa disposizione del briefing.

Pistole semiautomatiche:

- **Condizione 1;** colpo camerato, cane armato e sicura inserita, oppure, colpo camerato, cane abbattuto, sicura disinserita. Solo in questo caso è possibile cambiare il caricatore prima del segnale di start e dopo aver camerato una cartuccia. Non è possibile, tuttavia, come già specificato in precedenza inserire ulteriori cartucce nel caricatore estratto. Questa manovra non sarà considerata come cambio caricatore durante lo svolgimento dell'esercizio.

- **Condizione 2;** caricatore inserito, camera di cartuccia vuota.

- **Condizione 3;** arma completamente scarica.

Revolver:

- **Condizione 1;** tamburo rifornito e chiuso.

- **Condizione 3;** tamburo completamente scarico.

L'esercizio ha inizio con la pistola riposta nella fondina in condizione di pronto secondo le Divisioni, salvo diversa disposizione del briefing.

È possibile stabilire nel briefing la partenza di un esercizio che preveda una collocazione dell'arma diversa da quella dell'inserimento in fondina (es. arma sul tavolo, in un cassetto, in una scatola, nella borsa o già nella mano del tiratore).

Negli esercizi in cui il briefing prevede la partenza in posizione seduta, sono permesse **esclusivamente** le seguenti condizioni dell'arma:

Pistole semiautomatiche:

- **Condizione 2** (caricatore inserito, camera di cartuccia vuota);

- **Condizione 3;** (arma completamente scarica).

Revolver:

- **Condizione 3;** (tamburo completamente scarico).

In ogni caso la volata dell'arma non dovrà intercettare parti del corpo.

4. POSIZIONI DI TIRO

Le posizioni di tiro previste dal Tiro d'Azione Sportivo sono le seguenti:

In piedi (stazione eretta)

In ginocchio (con almeno un ginocchio a terra)

Accosciati (squat-semi squat)

Seduti (stazione seduta)

Distesi a terra (decubito prono)

5. RE-SHOOT

E' consentito ripetere l'esercizio nei seguenti casi:

Malfunzionamento delle strutture;

Impossibilità di determinare il giusto punteggio del tiratore;

Quando, per cause impreviste, vengono meno i requisiti per una sicura prosecuzione dell'esercizio.

A fronte della verifica di non ostruzione dell'arma dopo lo stop impartito dall'M.O. per presunta palla in canna (l'esistenza della palla in canna non permette la ripetizione dell'esercizio).

Non è consentito ripetere un esercizio in caso di malfunzionamenti della pistola, per munizionamento difettoso o per errata esecuzione.

6. ANNULLAMENTO DI UN ESERCIZIO

Un esercizio può essere annullato **quando vengono meno i presupposti**, causati da elementi soggettivi o oggettivi, **che garantiscono l'omogenea esecuzione di un esercizio** da parte di tutti i tiratori concorrenti. Tale regola può essere derogata quando sussista la possibilità di **far ripetere la prova** a quei tiratori che hanno eseguito l'esercizio in modalità diversa.

Un esercizio può altresì essere annullato quando, per cause di forza maggiore, lo stage **perde le caratteristiche che garantiscono la sicurezza** (es. inagibilità), sempreché ciò avvenga prima che tutti i concorrenti abbiano potuto eseguire l'esercizio.

La decisione di annullamento è demandata unicamente al Match Director dopo essersi consultato con il C.M.O.

PENALITÀ

1. ESERCIZIO NON TERMINATO (DNF)

Al tiratore che, per una qualsiasi causa a lui imputabile o alla sua attrezzatura (es. rottura dell'arma, cartucce difettose) non è in grado di terminare l'esercizio, viene attribuito il punteggio secondo la seguente modalità:

Ad ogni sagoma non ingaggiata vengono attribuite le penalità previste per il bersaglio non ingaggiato (compresa la mancata neutralizzazione se prevista); dette penalità vengono sommate al punteggio ottenuto sui bersagli e al tempo indicato dall'ultimo colpo sparato prima dell'inconveniente. **(NOTA: per gli esercizi a conteggio limitato che prevedono più string, si applica la stessa regola per la string dove è avvenuto l'inconveniente. Dopo aver risolto il problema (esempio: sostituendo l'arma con altra**

dello stesso tipo, oppure ripristinando l'arma utilizzata, ecc.) si riprende l'esercizio dalla string successiva).

2. RICHIAMI PER VIOLAZIONI DELLA SICUREZZA E DELLE PROCEDURE

Il Match Officer, nel richiamare il tiratore, impartisce i seguenti comandi:

"DITO!" o "FINGER!" o "DITO FUORI!" quando il tiratore tiene il dito visibile dall'interno del ponticello (*nota*: il dito non deve essere mai visibile attraverso il ponticello se non durante l'azione di fuoco);

"MANO" o "HAND" quando il tiratore sposta l'arma da una mano all'altra in movimento;

"ANGOLO" o "VOLATA" o "BARRELL" quando il vivo di volata della canna si avvicina al limite degli angoli di sicurezza prestabiliti;

"STOP!" quando il tiratore commette un grave errore di sicurezza o quando accade un evento imprevisto che possa compromettere la sicurezza;

"COPRITI" o "COVER" quando il tiratore non rispetta la copertura;

"MUOVITI" o "MOVE" quando il tiratore non rispetta la procedura d'ingaggio in movimento;

3. INFRAZIONI PROCEDURALI

La penalità procedurale è una sanzione che viene applicata nel caso di non corretta esecuzione della procedura richiesta in un esercizio.

NOTA: *Le penalità DEVONO essere sempre comminate, anche se l'arbitro non riesce a chiamare la violazione a causa della rapidità dell'evento. Il principio sta nella VIOLAZIONE e non nella tempestività del richiamo.*

ELENCO DELLE PENALITÀ PROCEDURALI:

- Sparare fuori copertura comporta la seguente penalità: **1 Penalità (5 sec) per ogni colpo sparato.**
- Sparare senza sfruttare i lati di una copertura bassa comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec) per ogni colpo sparato.
- Sparare da fermi, quando l'esercizio specifica che si debba sparare in movimento, comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec) per ogni colpo sparato in posizione statica.
- Sparare un "doppio colpo" (2 tiri consecutivi) sul bersaglio, quando il briefing dell'esercizio specifica che i bersagli devono essere ingaggiati con una "sequenza tattica", comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec) per ogni bersaglio non ingaggiato correttamente.
- Sparare il box alto di un bersaglio che richiede l'ingaggio con più colpi al box centrale e al box alto prima di aver terminato l'ingaggio del box centrale, comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec) per ogni bersaglio non ingaggiato correttamente.
- L'errato ingaggio di un bersaglio che ha un segno distintivo di ingaggio, come previsto dal briefing comporta: 1 Penalità (5 sec) per errore di procedura.
- Impugnare difformemente l'arma da quanto previsto nel briefing dell'esercizio (es.: usare entrambe le mani quando l'esercizio richiede di sparare con una sola mano) comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec) per ogni bersaglio ingaggiato con l'impugnatura non eseguita correttamente.
- Ingaggiare i bersagli senza una specifica priorità quando viene richiesta una "priorità tattica" comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec) per ogni bersaglio non ingaggiato correttamente.
- Eseguire anticipatamente ogni movimento, tra il comando di "stand by" e il segnale d'inizio comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec).

- Sporgere anche soltanto con la volata dell'arma dalla copertura, prima di aver completato la procedura di cambio caricatore comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec).
- Iniziare la sequenza di fuoco dopo un cambio caricatore con ritenzione senza prima aver riposto quello sostituito comporta un 1 penalità (5 sec.)
- Non eseguire una precisa disposizione del briefing comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec).
- Lasciare all'interno dell'esercizio caricatori riforniti, anche se parzialmente, comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec.) per ogni caricatore abbandonato.
- Eseguire puntamenti "in bianco" anche solo simulando di impugnare l'arma comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec) ed un WARNING.
- Spostarsi, durante lo svolgimento dell'esercizio, con l'arma scarica fuori copertura comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec).
- Rifornire i caricatori con un numero di colpi superiore o inferiore (quando non richiesto dal briefing) alla capacità prevista dalla propria Divisione comporta la seguente penalità: 1 Penalità (20 sec).
- Arretrare e quindi ingaggiare un bersaglio che durante l'esecuzione dell'esercizio sia stato superato oltre il limite di 180° imposto come limite di sicurezza, dopo aver ingaggiato il bersaglio successivo comporta la seguente penalità: 2 Penalità (10 sec. Per ogni bersaglio ingaggiato o reingaggiato). E' chiaro che se si va fuori angolo vi è la squalifica immediata.
- Eseguire un cambio del caricatore in modalità diversa da quanto richiesto nel briefing comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec). Es. Effettuare il solo cambio d'emergenza quando è previsto dal briefing un cambio con ritenzione.
- Non eseguire un cambio tattico/tattico con ritenzione (descritto in precedenza) prima di aver sparato l'ultimo colpo dell'esercizio comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec).
- Non eseguire nessun cambio del caricatore quando espressamente richiesto nel briefing comporta la seguente penalità: 1 penalità (10 sec.) (Nota: la penalità sarà indicata sullo statino di gara nella voce specifica).
- Esporre anche solo l'arma dalla copertura prima di aver terminato un cambio del caricatore comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec).
- Tenere il dito visibile dall'interno del ponticello del grilletto (se non durante l'azione a fuoco prevista e "voluta") comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec.). (Nota: il Match Officer, intima il comando "Dito!" ed infligge una penalità procedurale ed un WARNING; L'inosservanza del comando o il reiterarsi di tale comportamento durante lo svolgimento dello stesso esercizio comporta la squalifica).
- Spostare l'arma da una mano all'altra mentre si è in movimento comporta le seguente penalità: 1 Penalità (5 sec.) ed un WARNING.
- Scaricare completamente l'arma (togliere il caricatore + la cartuccia in camera di scoppio) senza il comando dell'arbitro, comporta una procedura di 5 sec. **Togliere solo il caricatore non comporta procedure.**

4. WARNING

Il Warning è un richiamo alla sicurezza quando il tiratore viola norme di sicurezza; il Warning va sempre annotato sullo statino di gara e sul Foglio Giro nell'apposita voce. **Al terzo Warning il concorrente è squalificato dalla gara.**

I casi per cui sono comminati questi avvertimenti sono i seguenti:

- Tenere il dito visibile dal ponticello quando non si è in azione di fuoco;
- Spostare l'arma da una mano all'altra mentre si è in movimento;

Eeguire puntamenti in bianco anche solo simulando di impugnare l'arma;
Non ottemperare alle disposizioni impartite dagli ufficiali di gara durante lo svolgimento della competizione (es. ripristino dello stage, divieto di entrare nello stage se non autorizzato, ecc.)

5. SQUALIFICA DALLA GARA

La squalifica dalla competizione per mancato rispetto delle regole di sicurezza viene comminata nei seguenti casi:

- Mettere a rischio un'altra persona o se stessi;
- Puntare l'arma fuori dagli angoli di sicurezza;
- Puntare un'arma anche se scarica, verso se stessi o altri;
- Muoversi all'interno dell'esercizio tra una azione di fuoco e l'altra con il dito sul grilletto dopo il secondo richiamo nello stesso stage.
- Maneggiare un'arma, anche se scarica, fuori dalla linea di tiro o dalle aree di sicurezza;
- Provocare la caduta di un'arma carica all'interno dell'esercizio;
- Provocare la caduta di un arma, anche se scarica, anche fuori dall'esercizio e raccoglierla senza attendere che un M.O. la raccolga e verifichi se carica;
- Caricare o scaricare un'arma senza il comando del Match Officer. (Nota: il solo sgancio del caricatore dell'arma, nella fase di scarico, non prevede la squalifica);
- Rinfoderare l'arma carica, con il cane armato, senza la sicura inserita;
- Tenere il dito visibile all'interno del ponticello del grilletto durante l'esecuzione dell'esercizio, dopo avere ricevuto due (2) penalità per lo stesso motivo (secondo richiamo). Danno luogo a procedura e poi alla squalifica (dopo il secondo richiamo nello stesso esercizio o al terzo Warning durante la gara);

Tenere in modo visibile il dito all'interno del ponticello durante:

- Caricamento, scaricamento, estrazione, rinfodero dell'arma;
- Maneggio dell'arma per rimediare ad un inceppamento;
- Fasi di spostamento ove non sia previsto l'ingaggio di bersagli in movimento.
- Maneggiare munizionamento carico o inerte, in un'area di sicurezza quale può essere la Safety Area. La regola include anche caricatori o carichini contenenti munizioni;
- Aver ricevuto tre Warning durante la gara;

Sparare un colpo accidentalmente, quando per sparo accidentale s'intende:

- Un colpo sparato PRIMA del segnale d'inizio o DOPO che il tiratore ha confermato di aver terminato l'esercizio.
- Un proiettile che oltrepassi (scavalcandolo) gli apprestamenti di fondo e laterali diretti a contenere la corsa dei proiettili o sparato in qualsiasi altra direzione che l'organizzazione di gara abbia indicato come non sicura;
- Un proiettile che impatti il terreno entro 3 (tre) metri, eccetto quando sparato contro un bersaglio;
- Uno sparo che avvenga durante la preparazione, il caricamento, il ricaricamento o lo scaricamento dell'arma;
- Uno sparo che avvenga durante la risoluzione di un inceppamento;
- Uno sparo che avvenga durante il passaggio dell'arma da una mano all'altra;
- Uno sparo che avvenga durante il movimento, ad eccezione di quando il tiratore stia effettivamente sparando in movimento, contro i bersagli.

NOTA

Non è considerato accidentale lo sparo avvenuto per il malfunzionamento causato da un componente dell'arma rotto o difettoso; l'eccezione è ammessa **quando il tiratore non abbia alterato i meccanismi di sicurezza dell'arma.**

L'arma deve essere immediatamente presentata al responsabile di gara o a un suo delegato, che conduce un'ispezione per stabilire se lo sparo accidentale sia da attribuire esclusivamente ad un malfunzionamento causato da un componente dell'arma rotto o difettoso. Se il tiratore non consegna l'arma per l'ispezione prima di lasciare lo stage, non può inoltrare ricorso contro la squalifica per sparo accidentale.

La squalifica dalla competizione viene comminata anche nei seguenti casi:

- Assumere un atteggiamento irrispettoso nei confronti dei Match Officers, del Match Director o del personale impiegato nell'organizzazione di una competizione;
- Turbare lo svolgimento di una gara o cercare di falsarne il risultato con mezzi o azioni contrarie alle regole;
- Effettuare alterazioni o modifiche all'arma, non previste dal regolamento, che possono recare un rischio o un vantaggio;
- Fare uso di alcool o droghe o di qualsiasi altra sostanza che alteri, in maniera evidente, l'equilibrio psicofisico;
- Utilizzare un vest adattato a "facilitare" le procedure di cambio tattico o di ritenzione del caricatore (appesantimento tasca; bordi tasca rinforzati; ecc.).
- Impiegare in gara munizioni con fattore inferiore al Power Factor richiesto rispetto al calibro che si sta usando.

LA SQUALIFICA VIENE COMMINATA DAL M.O. E DEVE ESSERE VALIDATA DAL C.M.O. CHE CONTROSIGLA LO STATO DELL'ESERCIZIO IN CUI AVVIENE LA SQUALIFICA. IL TIRATORE SQUALIFICATO NON POTRÀ PROSEGUIRE LA GARA NEMMENO COME N.Q.

VERIFICHE STAGES – (“WALKTHROUGH H”)

Il M.O. responsabile di un esercizio di gara si accerta della presenza di tutti i tiratori per la lettura del briefing; il tiratore che non partecipa al briefing non può procedere all'esecuzione dell'esercizio di gara.

Il M.O. procede alla lettura del briefing, nel quale sono contenute le necessarie informazioni circa il corretto svolgimento del percorso di tiro, ed indica al gruppo dei tiratori la posizione dei bersagli lungo il percorso di tiro. Al singolo tiratore non è concessa alcuna prova "in bianco" di verifica del percorso.

In fase di esecuzione dell'esercizio è permesso l'accesso all'interno dello stage al solo M.O. e ai suoi collaboratori.

POWER FACTOR E PROCEDURA CRONO TEST

Per determinare il Power Factor di ogni specifica arma e relativo munizionamento, deve essere utilizzato uno o più cronografi ufficiali. Comunque, in assenza di un cronografo, il Power Factor dichiarato da un tiratore non può essere contestato.

Sono previsti due tipi di Power Factor a seconda del calibro che si sta utilizzando:

- Per munizioni con calibro nominale di 9mm è previsto il Power Factor di 125 detto "**minor**"
- Per munizioni con calibro nominale superiore ai 9 mm è previsto un Power Factor di 170 detto "**major**".

1. IL CRONOGRAFO

Il cronografo deve essere predisposto in modo corretto secondo quanto raccomandato dal produttore, e verificato per ciascun giorno di gara dai funzionari di gara nel modo seguente:

1. All'inizio del primo giorno di gara, il Match Officer impiegato nell'Area Cronografo, utilizzando l'arma scelta per la calibrazione spara, attraverso il cronografo, tre colpi delle munizioni ufficialmente prescelte per la calibrazione della gara. La media delle velocità rilevate viene registrata.
2. Ogni successivo giorno di gara, la procedura viene ripetuta utilizzando la stessa arma e le stesse munizioni (possibilmente dello stesso lotto di fabbrica).
3. La calibrazione della bilancia ufficiale deve essere effettuata giornalmente, secondo le modalità raccomandate dal produttore, precedentemente all'arrivo del primo gruppo (squad) e ripetuta immediatamente prima che venga controllato ogni gruppo successivo.
4. Qualora la pesatura della palla avvenga prima dell'arrivo del tiratore, la palla pesata deve essere conservata assieme alle rimanenti munizioni del tiratore, fino a quando il tiratore o un suo delegato non si sia recato presso il Chrono ed abbia completato la prova. Qualora il tiratore contesti il peso della palla effettuato prima del suo arrivo, ha la facoltà di richiedere la calibrazione della bilancia ed una nuova pesatura effettuata in sua presenza.

2. TEST DELLE MUNIZIONI DEL TIRATORE

Il munizionamento deve essere verificato al cronografo utilizzando l'arma del tiratore. Inoltre, prima e/o durante la verifica, l'arma del tiratore e le sue parti costituenti non devono subire in alcun modo modifiche od alterazioni rispetto alla configurazione in cui vengono (o verranno) utilizzate in gara.

Procedura:

1. Un lotto iniziale di 8 (otto) cartucce per la verifica al cronografo viene prelevato a ciascun tiratore dal giudice di gara; il prelievo può essere eseguito in qualsiasi momento compreso nei tempi della competizione. Il Giudice di gara può richiedere successive verifiche del munizionamento di un tiratore in qualsiasi altro momento della gara stessa.
2. Dal lotto iniziale di 8 cartucce prelevate dal giudice di gara, 1 munizione viene disassemblata per misurare l'effettivo peso della palla; vengono quindi sparati 3 colpi attraverso il cronografo. Tutte le cifre indicate sul display di bilancia e Crono devono essere utilizzate come visualizzate (senza arrotondamenti o troncamenti) per il calcolo del Power Factor. *(Un fac simile del modulo crono test è previsto in appendice, allegato n° 5).*
3. Il Power Factor viene calcolato utilizzando il peso della palla e la media delle velocità dei 3 colpi sparati, secondo la sottostante formula:
$$\text{Power Factor} = (\text{peso del proiettile (in grani)} \times \text{velocità media (in piedi al secondo)}) / 1000$$

Il risultato finale deve ignorare tutte le cifre decimali.
4. Nel caso in cui il munizionamento di un tiratore non raggiunga il livello di Power Factor dichiarato, secondo il calcolo sopra specificato, vengono sparati altri 3 colpi attraverso il cronografo. Il Power Factor viene ricalcolato utilizzando il peso di palla inizialmente rilevato e la velocità media risultante dalle 3 velocità più alte misurate sui 6 colpi sparati.
5. Qualora il Power Factor misurato sia ancora insufficiente, il tiratore può disporre della cartuccia finale come segue:
Far pesare la palla, e qualora risulti più pesante di quella pesata inizialmente, far seguire nuovamente il calcolo del Power Factor utilizzando il nuovo peso di palla;
Far sparare attraverso il cronografo il proiettile, e far calcolare di nuovo il Power Factor usando il peso di palla misurato inizialmente e la velocità media risultante dalle 3 velocità più alte misurate sui 7 colpi sparati.

Qualora il Power Factor risultante non raggiunga la soglia minima (125 o 170) applicabile al calibro di arma in uso del tiratore, questi può continuare la gara fuori classifica. Qualora il munizionamento di un tiratore venga riverificato, o qualora venga rimpiazzato con altro munizionamento regolarmente autorizzato, e vengano misurati (con le procedure descritte da questa sezione) Power Factor discordanti, il valore di Power Factor più basso misurato dovrà essere utilizzato per il calcolo di tutti i punteggi di gara del tiratore, compresi quelli già registrati. Qualora un cronografo sia diventato inutilizzabile, pregiudicando così le successive verifiche del munizionamento di un tiratore, i Power Factor dei tiratori che sono stati verificati sino a quel momento vengono applicati; nel caso in cui non fosse possibile continuare la verifica al cronografo, i Power Factor dichiarati da tutti i restanti tiratori vengono accettati senza verifica, qualora in accordo con i requisiti di Divisione applicabili.

In assenza di un martello cinetico e di una bilancia, deve essere utilizzato il peso di palla dichiarato dal tiratore.

Se un tiratore non presenta la propria arma alla verifica cronografo nei tempi e luoghi stabiliti, e/o non consegna il lotto di prova per la verifica cronografo quando richiesto da un funzionario di gara, i punteggi del tiratore stesso verranno cancellati dai risultati di gara.

CONTESTAZIONI E RICORSO

Il tiratore che ritiene di non essere stato arbitrato correttamente, può richiedere l'intervento del Chief Match Officers (C.M.O.), perché prenda una decisione.

La decisione del Chief Match Officers è impugnabile entro 30 minuti, alla commissione arbitrale.

1. COMMISSIONE ARBITRALE

I ricorsi potranno essere sottoposti al giudizio della Commissione Arbitrale, che viene nominata dal C.M.O. prima dell'inizio della gara, presentando un ricorso in prima persona, in forma scritta, seguita dal pagamento della relativa tassa. Entrambe devono essere consegnate al C.M.O. entro il termine stabilito di 30 minuti dalla decisione sulla contestazione, causa nullità del ricorso.

2. COMPOSIZIONE COMMISSIONE ARBITRALE

Nelle gare Regionali e Nazionali la composizione della commissione Arbitrale dovrà rispettare le seguenti regole:

Un (1) MATCH DIRECTOR Moderatore della commissione senza diritto di voto.

Due (2) MATCH OFFICER di provata esperienza con diritto di voto.

Un (1) TIRATORE di provata esperienza con qualifica minima di Expert, con diritto di voto.

In nessun caso il moderatore, o qualsiasi altro membro della Commissione Arbitrale, potrà essere una delle parti in causa.

3. TASSA DEL RICORSO

La Tassa per presentare il Ricorso non deve superare, nelle gare Regionali e Nazionali € 50,00.

Nel caso la Commissione sostenga la tesi del ricorrente, la tassa viene restituita. In caso contrario la tassa sarà trattenuta dagli organizzatori della gara dietro rilascio di relativa ricevuta.

“ACTION SHOOTING”



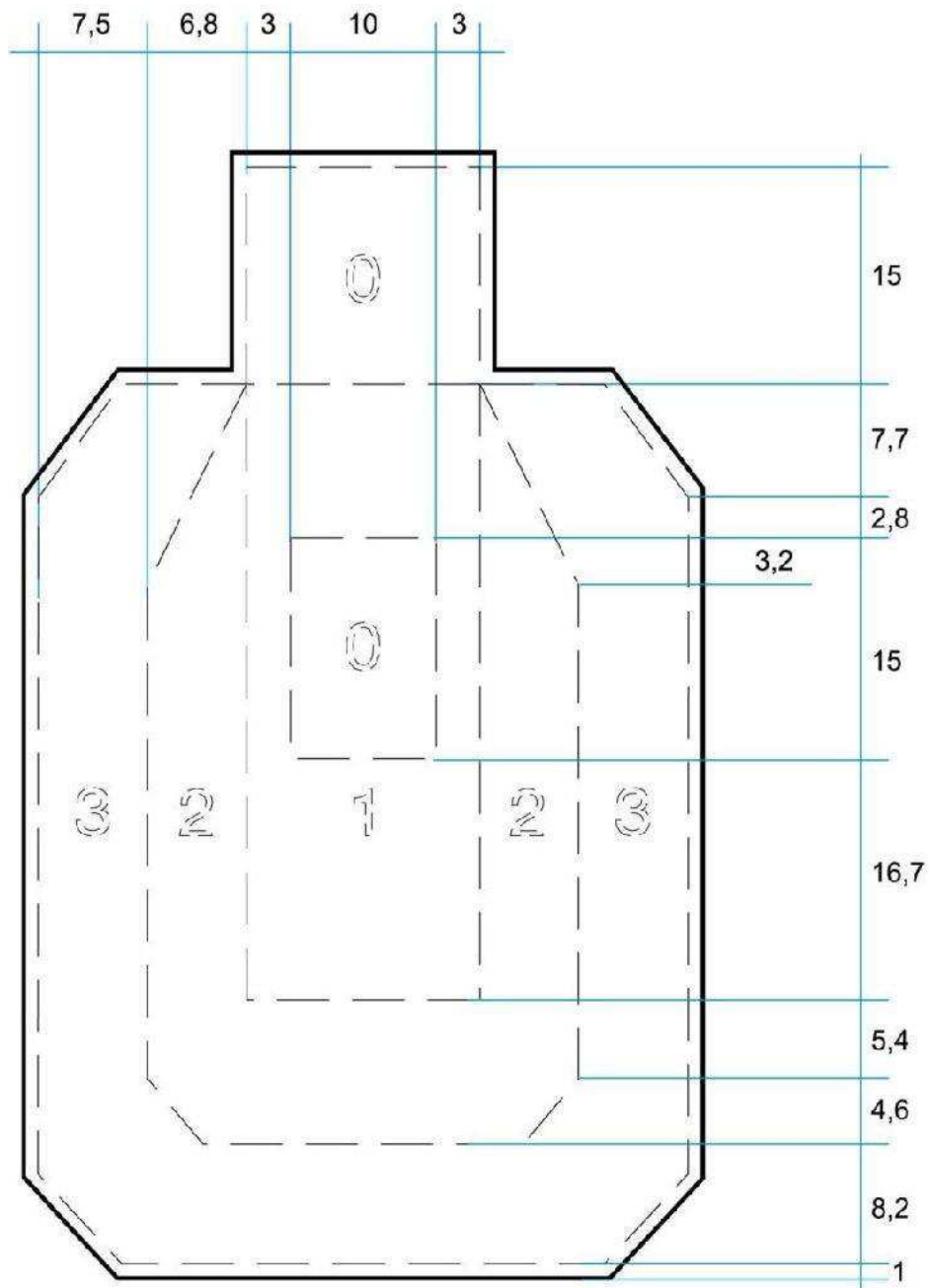
APPENDICE

ALLEGATI

BERSAGLIO MODELLO "A" (ALLEGATO N°2)

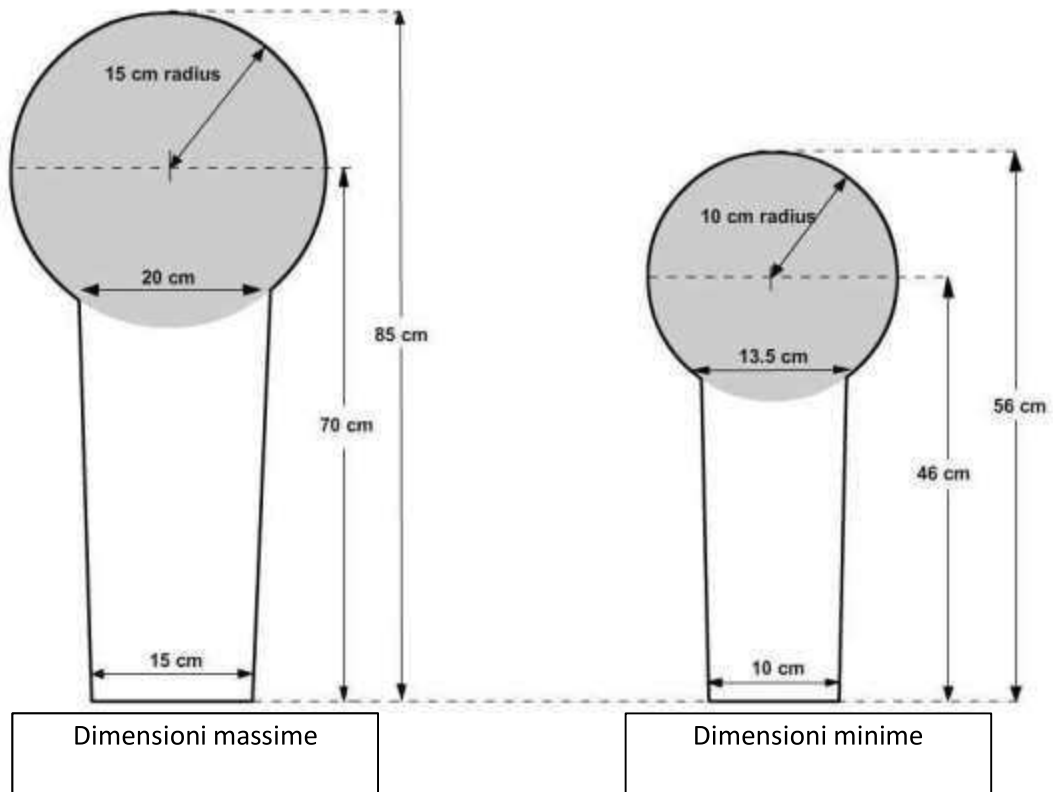
Zona bersaglio da colpire

- Valori di punteggio
- 0 - zero secondi di penalità (miglior punteggio)
- 1 - un secondo di penalità
- 2 - due secondi di penalità
- 3 - tre secondi di penalità
- COLPO FUORI (Miss) - 5 secondi di penalità

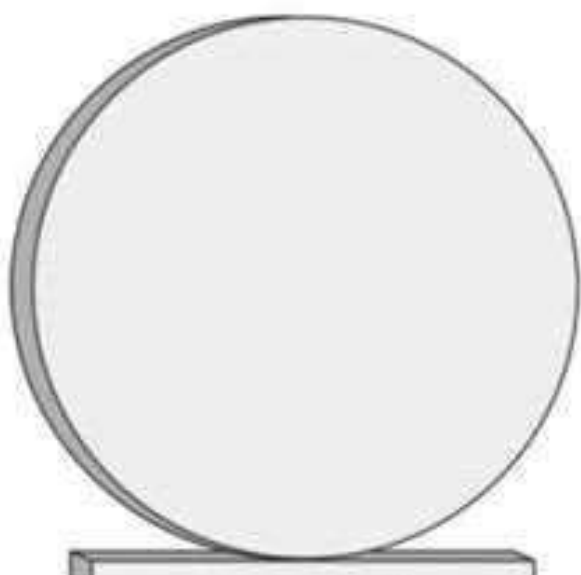


BERSAGLIO METALLICI (ALLEGATO N°3)

MODELLO B

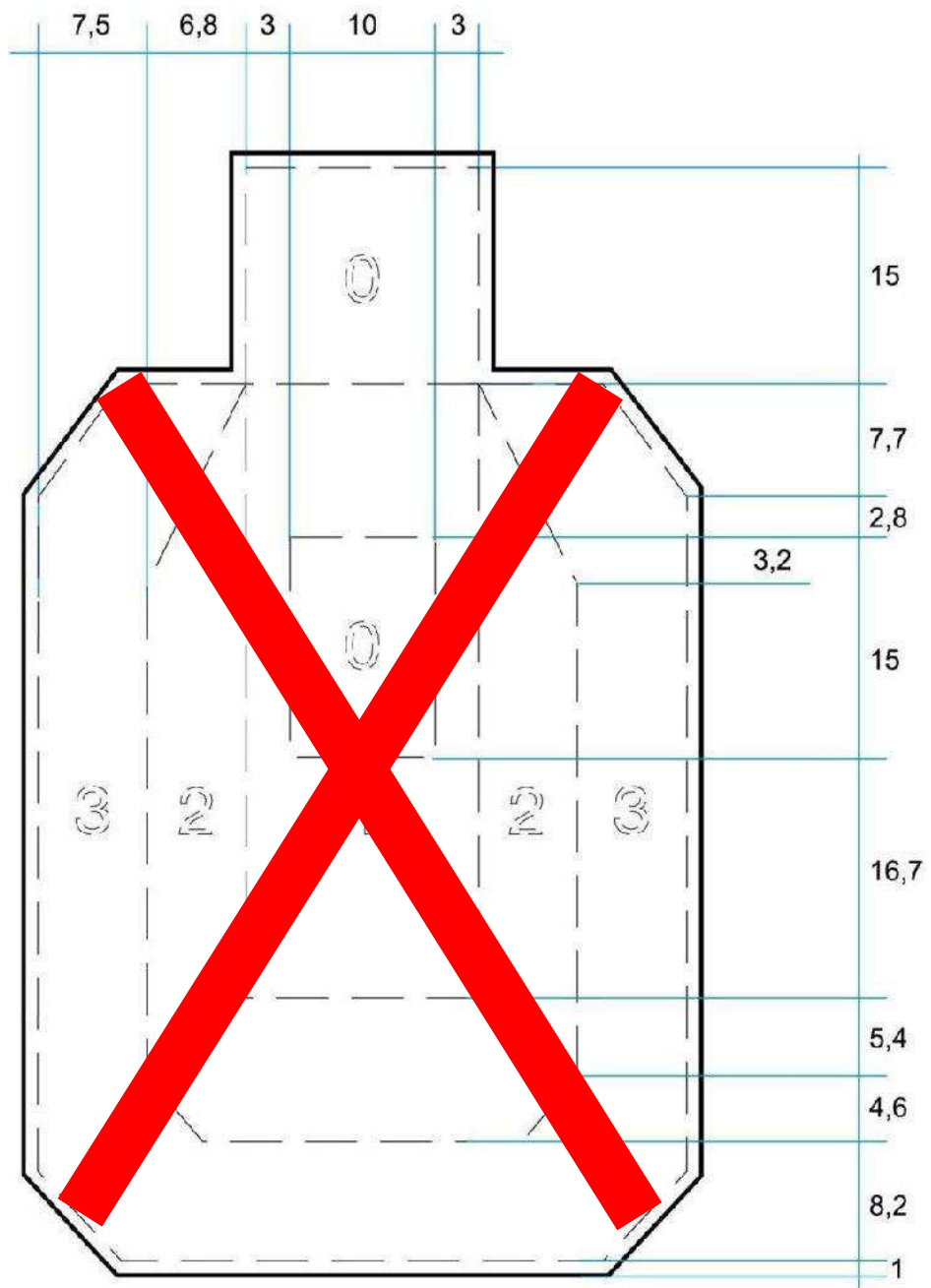


MODELLO B1



	DIMENSIONE MINIMA	DIMENSIONE MASSIMA
TONDI	Diametro 15cm	Diametro 20 cm
RETTANGOLARI	15cm X 15cm	20cm X 20cm

BERSAGLIO CARTACEO NON INGAGGIABILE (ALLEGATO N°4)



MANIFESTAZIONE:		
DATA:		
COGNOME E NOME		
POWER FACTOR DICHIARATO		
PESO PALLA DICHIARATO		



PESO PALLA RISCONTRATO	
---------------------------	--

PROVA CRONO

P.1		P.4	
P.2		P.5	
P.3		P.6	
MEDIA POWER FACTOR RILEVATO		MEDIA POWER FACTOR RILEVATO	

RIMISURAZIONE PESO PALLA	
-----------------------------	--

P.7	
-----	--

VELOCITA' USATE PER IL CALCOLO DELLA MEDIA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
MEDIA POWER FACTOR RILEVATO							

FIRMA C.M.O.

FIRMA TIRATORE

SCHEMA ESERCIZIO DI CLASSIFICAZIONE I.A.S.A. – ITALIA (ALLEGATO N°6)

