

INTERNATIONAL **A**CTION **S**HOOTING **A**SSOCIATION
ITALIA

“ACTION SHOOTING”



**REGOLAMENTO
TECNICO**

Elaborato a cura della A.S.D. I.A.S.A. Italia

Anno 2023

(agg. 10/02/2023)

REGOLAMENTO TECNICO

Art. 1- OBIETTIVI	PAG. 4
Art. 2- FINALITÀ	PAG. 4
Art. 3 -REQUISITI	PAG. 4
Art. 4- SICUREZZA SULL'USO E MANEGGIO DELLE ARMI	PAG. 5
Art. 5- REGOLE DA RISPETTARE SEMPRE	PAG. 5
Art. 6 -PRINCIPALI REGOLE E PROCEDURE DELL'ACTION SHOOTING	PAG. 5
COPERTURE.....	PAG. 5
FAULT LINES.....	PAG. 6
USO DELLE COPERTURE.....	PAG. 7
PRIORITÀ TATTICA.....	PAG. 7
SEQUENZA TATTICA.....	PAG. 8
SAGOME DA INGAGGIARE CON PIÙ COLPI AL BOX CENTRALE E/O ALTO...	PAG. 8
ART.7-TIRO IN MOVIMENTO	PAG. 8
ART.8-CAMBIO DEL CARICATORE/SPEEDLOADER	PAG. 8
CAMBIO TATTICO/TATTICO CON RITENZIONE.....	PAG. 9
CAMBIO DI EMERGENZA.....	PAG. 10
RISOLUZIONE DI UN INCEPPAMENTO.....	PAG. 10
ART.9 – CONTEGGI/TIME/PUNTEGGIO	PAG. 10
CONTEGGIO STANDARD.....	PAG. 10
CONTEGGIO LIMITED.....	PAG. 10
CONTEGGIO FIXED TIME.....	PAG. 11
ART.10- BERSAGLI	PAG. 11
BERSAGLI CARTACEI.....	PAG. 11
BERSAGLI METALLICI.....	PAG. 11
BERSAGLI NON INGAGGIABILI.....	PAG. 12
BERSAGLI PROTETTI.....	PAG. 12
BERSAGLI A SCOMPARSA/INTERMITTENTI.....	PAG. 12
RICHIESTA VERIFICA BERSAGLIO METALLICO.....	PAG. 12
ART.11 - PENALITA' SU PUNTEGGIO	PAG. 13
ART.12- PUNTEGGIO	PAG. 13
CALCOLO DEL PUNTEGGIO SU BERSAGLI CARTACEI E METALLICI.....	PAG. 14
CALCOLO DEL PUNTEGGIO SU BERSAGLI A SCOMPARSA/INTERMITTENTI.....	PAG. 14
VALUTAZIONE DEL PUNTEGGIO IN DETERMINATE CONDIZIONI.....	PAG. 15
VERIFICA DEL PUNTEGGIO E CONTESTAZIONI.....	PAG. 15
RESPONSABILITÀ DEI PUNTEGGI.....	PAG. 16
ART.13 - FOGLIO GIRO	PAG. 16
ART.14 - STATINO DI GARA	PAG. 16
ART.15 – ESERCIZIO	PAG. 18
POSIZIONE DI PARTENZA	PAG. 18
COMANDI/ORDINATIVI DI GARA	PAG. 18

DEFINIZIONE DELLA CONDIZIONE DI PARTENZA DELL'ARMA	PAG. 18
POSIZIONI DI TIRO	PAG. 19
RESHOOT	PAG. 19
ANNULLAMENTO DI UN ESERCIZIO	PAG. 20
ART.16-PENALITÀ	PAG. 20
ESERCIZIO NON TERMINATO (DNF)	PAG. 20
RICHIAMI PER VIOLAZIONI DELLA SICUREZZA E DELLE PROCEDURE	PAG. 20
INFRAZIONI PROCEDURALI	PAG. 21
WARNING	PAG. 22
SQUALIFICA	PAG. 22
ART-17-VERIFICHE STAGE – “WALK THROUGH”	PAG. 24
ART.18-POWER FACTOR E CRONO TEST.....	PAG. 24
IL CRONOGRAFO	PAG. 24
TEST DELLE MUNIZIONI DEL TIRATORE	PAG. 25
ESECUZIONE PROCEDURA	PAG. 25
ART.19-CONTESTAZIONI E RICORSO.....	PAG. 25
COMMISSIONE ARBITRALE	PAG. 25
COMPOSIZIONE DELLA COMMISSIONE ARBITRALE	PAG. 25
TASSA DEL RICORSO	PAG. 26

APPENDICI E ALLEGATI.

INTERNATIONAL ACTION SHOOTING ASSOCIATION ITALIA



REGOLAMENTO TECNICO

Art. 1- 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, con armi non in vista come di seguito regolamentato.

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

Art. 2- 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.

Art. 3 – REQUISITI

Per poter partecipare alle gare di **ACTION SHOOTING** è necessario:

- Avere il porto d'armi in corso di validità;
- Avere un'arma con caratteristiche compatibili con una delle Divisioni previste dal regolamento sportivo (vedere allegato);
- Avere un Vest e buffetteria composta da cinta, fondina e porta caricatori (vedere allegato);

- Avere dispositivi di protezione per vista e udito (cuffie e/o tappi, occhiali protettivi) e cappellino con visiera;
- Avere partecipato all'incontro di classificazione per determinare la classe di merito di appartenenza.

Art. 4- 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 È CONSIDERATA **SCARICA** SOLO SE È PRIVA DEL CARICATORE E SENZA CARTUCCIA IN CAMERA DI CARTUCCIA O NELLE CAMERE DEL TAMBURO.

IL MANEGGIO DI UN'ARMA SCARICA DEVE SEMPRE E COMUNQUE RISPETTARE LE REGOLE FONDAMENTALI DEL MANEGGIO IN SICUREZZA (indicate al punto successivo).

Art. 5 - REGOLE DI SICUREZZA GENERALI DA RISPETTARE SEMPRE

1. Maneggiare ogni arma come fosse sempre carica;
2. Non rivolgere mai la volata dell'arma verso qualcosa che non sia un bersaglio sportivo **autorizzato**;
3. Essere certi del proprio bersaglio e di cosa lo circonda;
4. Tenere sempre il dito fuori dalla guardia del grilletto fino a quando non si è coscientemente deciso di sparare;
5. Non arretrare mai rispetto ad un bersaglio che durante l'esecuzione dell'esercizio sia **già** stato superato oltre il limite di 180° e sia stato ingaggiato il bersaglio successivo;
6. Rispettare il limite di sicurezza imposto dagli apprestamenti realizzati in ogni singolo poligono/campo di tiro, diretti a contenere la corsa dei proiettili;
7. È in ogni caso vietato rivolgere la volata dell'arma oltre:
 - i 180° in brandeggio laterale;
 - i 45° in elevazione o nei limiti previsti dall'altezza dei parapalle;
 - i 45° gradi verso il basso.

L'eccezione a questa regola consente di oltrepassare tale limite, **soltanto nelle fasi di caricamento e scaricamento dei revolver ed 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.

Art.6 - PRINCIPALI REGOLE E PROCEDURE DELL'ACTION SHOOTING.

COPERTURE

Le coperture sono costituite da strutture mobili o fisse, di forgia e dimensione diverse, realizzati in modo tale da permettere la costruzione di scenari per lo svolgimento di esercizi di tiro "Action Shooting".

Le coperture devono presentare le seguenti caratteristiche:

- Capacità strutturale per rendere imm modificabile lo scenario 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 essere ancora ingaggiati, vengono comunque considerati come una copertura impenetrabile.
- Sono vivamente sconsigliate strutture metalliche “a vista”, che possono creare nell’esecuzione dell’esercizio pericolosi rimbalzi.

Colpi attraverso coperture impenetrabili e penetrabili:

Tutte le coperture sono considerate “**impenetrabili**”, indicate anche come “**HARD COVER**”.

Sono considerate “**penetrabili**” le coperture espressamente indicate nel briefing dell’esercizio, dette anche “**SOFT COVER**”

Quando un bersaglio viene colpito attraversando una copertura “**impenetrabile**”, il colpo sparato che attraversa l’hard cover viene calcolato come **colpo mancato o MISS**.

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**.

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**.

FAULT LINES

Nella realizzazione degli esercizi (stage), possono essere previste le **Fault Lines** per limitare i movimenti dell’Atleta.

Le loro funzioni sono le seguenti:

- a) impedire agli Atleti movimenti non sicuri o non realistici, in avvicinamento, in allontanamento e lateralmente dai bersagli;
- b) definire i confini generali dell’area di tiro o di una sua parte e **non possono essere oltrepassate**;
- c) quando la FAULT LINES viene inserita in coincidenza con un riparo per poter ingaggiare i bersagli con priorità tattica (tecnica del taglio della torta), oltre a non poter essere oltrepassata con i piedi, la stessa viene considerata di lunghezza infinita a partire dalla barricata; * (*nuovo inserimento)
- d) dovranno essere saldamente fissate al terreno e non possono innalzarsi dal suolo per più di (3) cm;
- e) dovrebbero essere realizzate in legno od altro materiale idoneo e devono essere di un colore ben visibile, preferibilmente in rosso.

Nei suddetti esercizi delimitati da Fault Lines, ogni Atleta che dovesse toccare il terreno al di là della Fault Lines, con i piedi o parte di essi, incorrerà in una procedura pari a cinque secondi (“5”) di penalità, per ogni colpo sparato con il piede o i piedi nella posizione non corretta.

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 (es. bidone) è sempre vietato sparare non sfruttando i lati (salvo sé 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; quindi, dalla finestra si ingaggiano i bersagli sfruttando i lati della stessa come copertura.

PRIORITA' TATTICA

La **"Priorità Tattica"** è una tecnica di tiro che obbliga il tiratore ad ingaggiare tutti i bersagli che si rendono visibili sporgendosi da un lato della copertura.

Non è espressamente indicata nel briefing dell'esercizio.

L'ingaggio dietro copertura è correttamente eseguito quando il tiratore scopre e ingaggia i bersagli, con almeno il numero minimo richiesto di colpi prima di passare al bersaglio successivo che apparirà durante la sua azione di aggiramento attorno al lato della copertura (comunemente conosciuta come la tecnica del **taglio della torta**).

Tale procedura deve comunque essere attuata anche durante l'ingaggio attraverso le aperture (cosiddette finestre) anche quando, per la dimensione dell'apertura stessa, il tiratore espone meno del 50% del corpo;

Nell'uso della tecnica del *"taglio della torta"* il tiratore può ingaggiare una sagoma con un numero illimitato di colpi (il minimo richiesto è di due, se non diversamente indicato dal briefing) prima di passare alla sagoma successiva oppure terminata la sequenza richiesta, si può, **ritornando in copertura**, reingaggiare la sagoma che non si ritiene neutralizzata.

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.

La Priorità tattica si usa anche per:

- L'ingaggio dei bersagli dal più vicino al più lontano;
- L'ingaggio prioritario del bersaglio con segnale identificativo **nero** prima del bersaglio con segnale identificativo **rosso** prima del bersaglio con segnale identificativo **giallo (quindi la sequenza sarà: nero, rosso e poi giallo)**;
- Nel tiro in movimento quando è richiesto l'ingaggio di più sagome (la prima che appare). Il non rispetto della priorità tattica, comporta una penalità di 5 secondi **per ogni bersaglio** ingaggiato in modo errato.

SEQUENZA TATTICA

La **“Sequenza Tattica”** è una tecnica di tiro da porre obbligatoriamente in atto quando più bersagli da ingaggiare sono contemporaneamente visibili e la differenza delle distanze delle sagome dal tiratore non superano i due 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 riportate come esempio:

1. ingaggio su due bersagli, 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;
2. ingaggio su tre bersagli, 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 dal più vicino al più lontano dal tiratore, il secondo ingaggio rispetta la sequenza di visualizzazione dei bersagli da parte del tiratore. Il tiratore, con il secondo ingaggio, non può passare davanti ad una sagoma e non ingaggiarla nuovamente.

Il **mancato 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.

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 basso e/o alto, bisogna rispettare la sequenza tattica prevista dal briefing.

Il mancato rispetto di questa tecnica di tiro comporta una penalità di 5 secondi per ogni bersaglio ingaggiato in modo errato.

Non può essere prevista nella stessa stringa più di una sagoma.

Art. 7 - 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 le sagome da ingaggiare in movimento sono due o più, il tiratore deve ingaggiare la prima che appare con il numero di colpi minimo richiesto e poi passare all'altra. (Priorità Tattica).

Se durante l'azione si ha un inceppamento, il tiratore deve risolverlo con almeno un ginocchio a terra e poi riprendere l'azione di fuoco.

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.

Art. 8 - CAMBIO DEL CARICATORE/SPEEDLOADER

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

Il cambio del caricatore/speedloader può essere eseguito unicamente in posizione statica utilizzando una copertura che dissimuli completamente il proprio corpo e trovandosi comunque in copertura completa rispetto ai bersagli da ingaggiare e non rispetto a quelli precedentemente ingaggiati.

È TASSATIVO CHE, AL PRIMO CAMBIO CHE IL TIRATORE EFFETTUA DURANTE L'ESERCIZIO, IL CARICATORE RIFORNITO CHE SI VUOLE INSERIRE NELL'ARMA SIA PRESO DAL PORTA CARICATORE.*
(*nuovo inserimento)

CAMBIO TATTICO

Il cambio tattico può essere effettuato fino a prima dell'ultimo colpo esplosivo durante lo stage. Durante la procedura di cambio **non è permesso** riprendere l'esecuzione dell'esercizio tenendo il caricatore/speedloader in mano.

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 porta caricatore.

In caso di RIUTILIZZO del caricatore sostituito, quando il nuovo non viene recuperato dal porta caricatore, è prevista una procedura di 5 secondi.

Non è ammesso spostarsi da una copertura all'altra durante il cambio caricatore o con la pistola scarica.

Il Cambio del caricatore viene effettuato correttamente recuperando dal porta caricatore, il caricatore/speedloader rifornito prima di sganciare dall'arma il caricatore parzialmente utilizzato, oppure 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 (o viceversa), il tiratore può riprendere l'azione a fuoco.

Quando il nuovo caricatore non viene estratto dal porta caricatore si incorre in una procedura di 5 secondi.*
(*nuovo inserimento)

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

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

Il caricatore, se vuoto (privo di munizionamento), può essere abbandonato a terra se è presente ancora una cartuccia nell'arma senza che il Tiratore incorra in errori di procedura. In questo caso il cambio viene considerato tattico e non di emergenza (sempre che vi sia ancora una cartuccia carica nell'arma).

Non si può iniziare una sequenza di fuoco con una mano mentre con l'altra si ripone il caricatore sostituito.

Il disattendere tali procedure comminerà al tiratore una penalità procedurale di 5 secondi. Il cambio del caricatore tattico o con ritenzione è considerato ultimato al completamento di questi due eventi:

- il caricatore sostituito è riposto e/o lasciato a terra se vuoto
- il nuovo caricatore è inserito nell'arma ed il colpo si trova già camerato.

CAMBIO DI EMERGENZA

Il cambio caricatore d'emergenza viene effettuato quando l'arma è completamente scarica. Per essere considerato cambio d'emergenza, l'arma deve essere con carrello aperto, camera di cartuccia vuota e il caricatore privo di munizionamento, **condizione che permette di poter abbandonare il caricatore a terra.**

Il cambio ***d'emergenza*** si esegue togliendo dall'arma il caricatore che viene sostituito dal nuovo caricatore/speedloader estratto **dal porta caricatore. Quando il nuovo caricatore non viene estratto dal porta caricatore si incorre in una procedura di 5 secondi.**

Una volta ricaricata l'arma, il tiratore può riprendere l'azione a fuoco. Il caricatore/speedloader sostituito, vuoto, può essere abbandonato sul terreno.

Il cambio di emergenza deve comunque essere sempre effettuato utilizzando una copertura.

Il cambio di emergenza **come anche la risoluzione di un inceppamento**, se viene eseguito lontano da coperture durante un'azione di fuoco **in movimento**, deve essere effettuato con almeno un ginocchio a terra. Il mancato rispetto di questa procedura dà luogo ad una penalità di 5 secondi.

RISOLUZIONE DI INCEPPAMENTO

La risoluzione di eventuali inceppamenti si effettuano allo stesso modo del cambio del caricatore:

- da fermo;
- dietro una copertura rispetto alle sagome da ingaggiare;
- se avviene durante l'azione **in movimento** con almeno un **ginocchio a terra**.

L'eventuale caricatore rimosso causa inceppamento, **se vuoto***, può essere abbandonato.

(*era "anche se vuoto, non può essere abbandonato")

I caricatori riforniti **NON POSSONO MAI ESSERE ABBANDONATI** e, nel caso, **devono essere raccolti prima di riprendere l'esecuzione dell'esercizio e comunque prima che il tiratore lasci la posizione di ingaggio.**

ART.9 – CONTEGGIO/TIME/PUNTEGGIO

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 minimo di colpi che devono essere messi a segno su ogni singolo bersaglio.

CONTEGGIO LIMITED

In un esercizio a ***conteggio Limitato (Limited)***, il ***tempo è illimitato*** e si arresta all'ultimo colpo sparato ma possono essere sparati un ***numero limitato di colpi***. Viene conteggiato solo il numero prefissato di colpi richiesti su ogni singolo bersaglio e non viene assegnata penalità per l'eventuale mancata neutralizzazione. Se vengono esplosi più dei colpi previsti:

- non viene conteggiato il colpo migliore presente nella sagoma;
- è assegnata una procedura di 5 secondi per ogni colpo sparato in più. Il Conteggio Limitato deve essere applicato esclusivamente negli *Esercizi Limited*.

CONTEGGIO FIXED TIME

In un esercizio a **conteggio Fixed Time il tempo è predefinito**. Possono essere sparati un **numero limitato di colpi**. Viene conteggiato solo il numero prefissato di colpi richiesti su ogni singolo bersaglio che sono stati sparati nel tempo definito.

Se vengono esplosi più colpi dei previsti:

- non viene conteggiato il colpo migliore presente nella sagoma; • è assegnata una procedura di 5 secondi per ogni colpo sparato in più. Se viene esploso un colpo oltre il tempo limite:
- non viene conteggiato il colpo migliore presente nella sagoma;
- è assegnata una procedura di 5 secondi per ogni colpo sparato in più.

Il Conteggio a tempi fissi predefiniti deve essere applicato esclusivamente negli esercizi **Fixed Time**.

Art. 10 - BERSAGLI

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

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

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.

Il bersaglio cartaceo 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 cartacei sono penetrabili**. Nelle competizioni di Action Shooting il bersaglio cartaceo è di color cartone ma può anche essere dipinto con colori diversi a seconda delle necessità dello scenario. È possibile l'utilizzo sui bersagli di drappi o pezzi di stoffa che nascondano la visione delle aree da colpire.

BERSAGLI METALLICI

I bersagli metallici ufficiali per la pratica dell'Action Shooting sono identificabili nel "**modello B**" e nel "**modello B1**", PEPPER o PIATTI, 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)** ingaggiato dal punto più distante previsto dall'esercizio. Il bersaglio metallico deve essere abbattibile solo se ingaggiato nell'area di calibrazione identificabile, ovvero:

- 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, è **considerato abbattuto** anche se si gira su sé stesso ponendosi di taglio senza cadere.

Il bersaglio metallico colpito ma non abbattuto (oppure mancato del tutto), equivale ad un bersaglio **non neutralizzato**; vengono, quindi, comminate le penalità di **5 secondi** per il mancato abbattimento e **5 secondi** per la mancata neutralizzazione (*fatta eccezione per gli esercizi con conteggio LIMITED dove non viene assegnata la procedura per mancata neutralizzazione*). **Se il bersaglio non è stato proprio ingaggiato, le penalità da 5 secondi 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.

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*".

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*".

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 (es. 1: ingaggio di un minimo di 3 colpi al box centrale seguiti da un minimo di 2 colpi al box alto / es. 2: 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.

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.

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 (la parte inferiore della metà superiore di un Pepper o simili), non cada. La

richiesta può essere avanzata solo al termine dell'esercizio, e la prova sarà effettuata dal C.M.O. con arma e munizionamento previsto dall'organizzazione dell'evento.

Il munizionamento di prova calibrazione dovrà rispettare un P.F. non superiore a 130.

Al termine della verifica le munizioni del tiratore **devono essere sottoposte al crono test**.

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.

ART. 11 - PENALITÀ SUI BERSAGLI

1. **Al colpo su Bersaglio "non ingaggiabile"**, indipendentemente dal numero dei colpi presenti sul bersaglio, vengono assegnati **10 secondi** di penalità. 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;
2. Il bersaglio cartaceo si considera **non neutralizzato** quando non presenta nessun colpo o un solo colpo in **Area -3**. **Alla mancata neutralizzazione del bersaglio**, vengono assegnati **5 secondi** di penalità per infrazione (**nota**: la penalità della mancata neutralizzazione si applica esclusivamente in applicazione del Conteggio Standard);
3. **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);
4. **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).

ART. 12 - 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

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 CRONO TEST”**) l'80% dei points down totalizzati (non si applica al Tempo realizzato e alle eventuali procedure assegnate).

Esempio: se si totalizzano 30 points down, ai Minor resteranno 30, ai Major ne saranno attribuiti 24.

Le eventuali penalità per procedure resteranno invariate.

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 bassa.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO SU BERSAGLI CARTACEI E METALLICI

ELENCO

Il punteggio è determinato dai due **(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 tre (3) migliori colpi quando il briefing richiede di ingaggiare i bersagli con almeno tre (3) 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 viene attribuita la seguente penalità:

1. **1 penalità (5 sec) per ogni colpo mancante sul bersaglio**. Inoltre, qualora non venga rilevata la totalità dei colpi richiesti per la neutralizzazione, deve essere comminata una penalità per mancata neutralizzazione (5 sec.);
2. 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.);
3. quando un bersaglio cartaceo o metallico non viene proprio ingaggiato è comminata la sanzione per **mancato ingaggio** che comporta la seguente penalità: **1 errore di procedura (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 la mancata neutralizzazione (**1 Penalità di 5 sec**); il totale della penalità sul bersaglio non ingaggiato ha, quindi, un valore di **20 secondi se cartaceo** e di **15 secondi se metallico**;
4. un bersaglio metallico ingaggiato e **NON abbattuto** viene conteggiato come colpo mancante (**miss**). Al colpo mancante (**miss**) viene assegnata **1 Penalità (5 sec) per il colpo mancante ed al bersaglio metallico non abbattuto si attribuisce, inoltre, 1 penalità per mancata neutralizzazione ovvero 5 sec. (per un totale di 10 sec.)**;
5. quando si richiede di ingaggiare un bersaglio con un determinato segno distintivo (colore, numero, ecc....) e si sbaglia, vengono assegnati le seguenti penalità: **2 miss (10 sec.) + 1 penalità per bersaglio non neutralizzato (5 sec.) + una procedura di 10 secondi per un colpo su bersaglio non minaccioso, per un totale di 25 secondi**.

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 appaiono e scompaiono ad intermittenza per tutta la

durata dell'esecuzione dell'esercizio di un singolo tiratore, **non sono considerati a scomparsa** e danno sempre luogo a penalità per l'eventuale mancata neutralizzazione e per miss.

I bersagli mobili che **non rientrano** nelle categorie di cui al comma 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 considerati a scomparsa** e danno, quindi, luogo a penalità per la mancata neutralizzazione e/o per ogni miss.

VALUTAZIONE DEL PUNTEGGIO IN DETERMINATE CONDIZIONI

1. 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*);
2. 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;
3. qualsiasi foro sul bersaglio che non sia stato chiaramente causato dall'ogiva sul cartone (schegge di rimbalzo, ecc.), non dà luogo a punteggio né a penalità;
4. 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 all'attribuzione del punteggio non è appellabile con un contest);
5. quando in un esercizio è previsto il conteggio a Tempo Fisso Predefinito (**Fixed Time**) e 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)**;
6. quando in un esercizio è previsto l'ingaggio di un "Bersaglio Protetto" e non viene rispettata la procedura d'ingaggio indicata nel briefing, il mancato rispetto di tale procedura comporta la seguente penalità: **1 Penalità (5 sec)**;

VERIFICA DEL PUNTEGGIO E CONTESTAZIONI

Una volta che il Match Officer ha dato il comando "Range is Clear", il tiratore (o un 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, quest'ultimo 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 chiaramente 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.

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 ogni 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 provvisori valgono come avviso di termine gara e devono essere esposti e ufficializzati a partire da quel momento.

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

Art. 13 - FOGLIO GIRO

Il foglio giro è un documento in possesso del tiratore sul quale bisogna annotare obbligatoriamente:

- COGNOME E NOME,
- DIVISION;
- CLASSE DI MERITO;
- CATEGORIA;
- POWER FACTOR;
- CARATTERISTICHE DELL'ARMA.

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

Art. 14 - 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 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.

Nell'eventualità che 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 M.O. riferisce 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, controfirmato dal C.M.O. viene comunque considerato valido per il conteggio dei punti nei risultati di gara.

Uno statino di gara che sia stato firmato dal tiratore e dal Match Officer, costituisce 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 incontestabili.

Lo statino firmato ha il valore di documento definitivo, **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);
- se la copia in possesso del tiratore non sia disponibile o venga giudicata illeggibile dal Chief Match Officer, il tiratore è tenuto a ripetere l'esercizio. Nel caso che 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.

Art. 15 - ESERCIZIO

POSIZIONE DI PARTENZA

Posizione di partenza o **“Start Position”**, 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) – RELAX -

COMANDI DI GARA

I comandi sono i seguenti:

1. **LOAD AND MAKE YOU READY** - Carica l’arma e preparati;
2. **SHOOTER READY?** - Tiratore pronto?
3. **STAND BY!** – Attenzione! (Attendere il segnale acustico);
4. Segnale di **START** (può essere un segnale verbale, acustico o un visivo a discrezione del Match Director);
5. **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.);
6. **IF YOU ARE FINISHED UNLOAD AND SHOW IF IT’S 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.);
7. **IF IT’S CLEAR** –se hai verificato che l’arma è scarica;
8. **HAMMER DOWN** – abbatti il cane (il tiratore, in puntamento, aziona i congegni di sparo esclusivamente esercitando una trazione sul grilletto);
9. **HOLSTER** – riponi l’arma in fondina;
10. **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 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.

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.

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).*

RE-SHOOT

È **consentito** ripetere l'esercizio nei seguenti casi:

1. malfunzionamento delle strutture;
2. impossibilità di determinare il giusto punteggio del tiratore;
3. quando, per cause impreviste, vengono meno i requisiti per una sicura prosecuzione dell'esercizio;
4. a seguito 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 l'esercizio nei seguenti casi:

1. per malfunzionamenti della pistola;
2. per munizionamento difettoso;
3. in caso di squalifica.

ANNULLAMENTO DI UN ESERCIZIO

Un esercizio **può e deve** 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;
- 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.

Art. 16 - PENALITÀ

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).*

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.

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:

1. sparare fuori copertura comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec) per ogni colpo sparato;
2. 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;
3. 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;
4. sparare al box alto di un bersaglio che richiede l'ingaggio con più colpi prima al box centrale e poi 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;
5. 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;
6. 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;
7. 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;
8. eseguire anticipatamente ogni movimento, tra il comando di "stand by" e il segnale d'inizio comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec) e si ripete la partenza;
9. 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);
10. iniziare la sequenza di fuoco dopo un cambio caricatore con ritenzione senza prima aver riposto quello sostituito comporta la seguente penalità: 1 penalità (5 sec.);
11. non eseguire una precisa disposizione del briefing comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec);
12. lasciare all'interno dell'esercizio caricatori riforniti, anche se parzialmente, comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec.) per ogni caricatore abbandonato;
13. eseguire puntamenti "in bianco" anche solo simulando di impugnare l'arma comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec) ed un WARNING;
14. spostarsi, durante lo svolgimento dell'esercizio, con l'arma scarica fuori copertura comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec);
15. 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);
16. 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). Se in tale azione viene ravvisato un fuori angolo vi è la squalifica immediata;

17. 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;
18. 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);
19. tenere il dito visibile dall'interno del ponticello del grilletto (se non durante l'azione a fuoco prevista è 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;
20. spostare l'arma da una mano all'altra mentre si è in movimento comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec.) ed un WARNING;
21. togliere il caricatore alla fine dell'esercizio senza aspettare il comando dell'arbitro, comporta la seguente penalità: 1 Penalità (5 sec.);
22. effettuare un cambio caricatore recuperando il caricatore nuovo da un luogo diverso del porta caricatore, comporta 1 penalità (5 sec.).

WARNING

Il **Warning** è un richiamo alla sicurezza quando il tiratore viola le 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:

1. Tenere il dito visibile dal ponticello quando non si è in azione di fuoco.
2. Spostare l'arma da una mano all'altra mentre si è in movimento.
3. Eseguire puntamenti in bianco anche solo simulando di impugnare l'arma.
4. 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, recupero bossoli prima che tutti abbiano completato lo stage, etc.).

SQUALIFICA DALLA GARA

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

1. mettere a rischio un'altra persona o sé stessi;
2. puntare l'arma fuori dagli angoli di sicurezza;
3. puntare un'arma anche se scarica, verso sé stessi o altri;
4. 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;
5. maneggiare un'arma, anche se scarica, fuori dalla linea di tiro o dalle aree di sicurezza;
6. provocare la caduta di un'arma carica all'interno dell'esercizio;

7. 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;
8. **caricare o scaricare un'arma senza il comando del Match Officer.** (Nota: il solo sgancio del caricatore dell'arma, nella fase di scarico, prevede una penalità di 5 sec.);
9. rinfoderare l'arma carica, con il cane armato, senza la sicura inserita;
10. tenere il dito visibile all'interno del ponticello del grilletto durante l'esecuzione dell'esercizio, dopo avere ricevuto già due (2) richiami per lo stesso motivo (terzo richiamo);
11. 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;
12. aver ricevuto tre Warning durante la gara.
13. sparare un colpo **"accidentalmente"**, quando per sparo accidentale si 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 soltanto **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 eventuale ricorso contro la squalifica per sparo accidentale.

La squalifica dalla competizione viene comminata **anche** nei seguenti casi:

1. assumere un atteggiamento irrispettoso nei confronti del Match Officer, del Match Director o del personale impiegato nell'organizzazione di una competizione;
2. turbare lo svolgimento di una gara o cercare di falsarne il risultato con mezzi o azioni contrarie alle regole;
3. effettuare alterazioni o modifiche all'arma, non previste dal regolamento, che possono recare un rischio o un vantaggio;
4. fare uso di alcool o droghe o di qualsiasi altra sostanza che alteri, in maniera evidente, l'equilibrio psicofisico;
5. utilizzare un **Vest** adattato a *"facilitare"* le procedure di cambio tattico o di ritenzione del caricatore (**appesantimento tasca; bordi tasca rinforzati; ecc.**);

6. 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 CONTROFIRMA LO STATINO DELL'ESERCIZIO IN CUI AVVIENE LA SQUALIFICA.

IL TIRATORE SQUALIFICATO NON POTRA' PROSEGUIRE LA GARA NEMMENO COME N.Q.

Art. 17 - VERIFICHE STAGES – (“WALKTHROUGH”)

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 da parte del tiratore, è permesso l'accesso all'interno dello stage al solo M.O. e ai suoi collaboratori.

Art. 18 - 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 messi a disposizione dell'organizzazione. In assenza di un cronografo, il Power Factor dichiarato dal tiratore non può essere contestato.

Sono previsti due livelli minimi di Power Factor, differenti a seconda del calibro che si sta utilizzando. Questi sono:

1. il Power Factor di 125 detto “**minor**”, per munizioni con calibro nominale di 9 mm;
2. il Power Factor di 170 detto “**major**”, per munizioni con calibro nominale superiore ai 9 mm.

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 di tiratori 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 l'Area Crono 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.

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.

ESECUZIONE DELLA PROCEDURA:

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

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

L'M.O. preleva 4 cartucce dalle munizioni dal caricatore del tiratore; una munizione viene smontata per la determinazione del "peso palla" (se non fosse possibile si accetta il peso palla dichiarato dal tiratore), si cronografano 3 colpi ad una distanza di 2 metri circa dal cronografo usando l'arma del tiratore.

Il Power Factor viene calcolato utilizzando il peso della palla e la media delle velocità dei 3 colpi sparati.

Qualora il Power Factor risultante non raggiunga la soglia minima applicabile al calibro di arma in uso del tiratore, questi può continuare la gara fuori classifica.

Se un tiratore non si presenta con la propria arma alla verifica cronografo nei tempi e luoghi stabiliti, e comunque prima della fine della gara, i punteggi del tiratore stesso verranno cancellati dai risultati di gara e il tiratore squalificato.

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

Art.19- CONTESTAZIONI E RICORSO

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

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

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, seguito 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.

COMPOSIZIONE COMMISSIONE ARBITRALE

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

- Un (1) MATCH DIRECTOR, quale 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.

TASSA DEL RICORSO

La Tassa per presentare il Ricorso non deve superare, nelle gare Regionali e Nazionali l'importo di € 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

2023

BERSAGLIO MODELLO "A" (ALLEGATO N°2)

Zona bersaglio da colpire

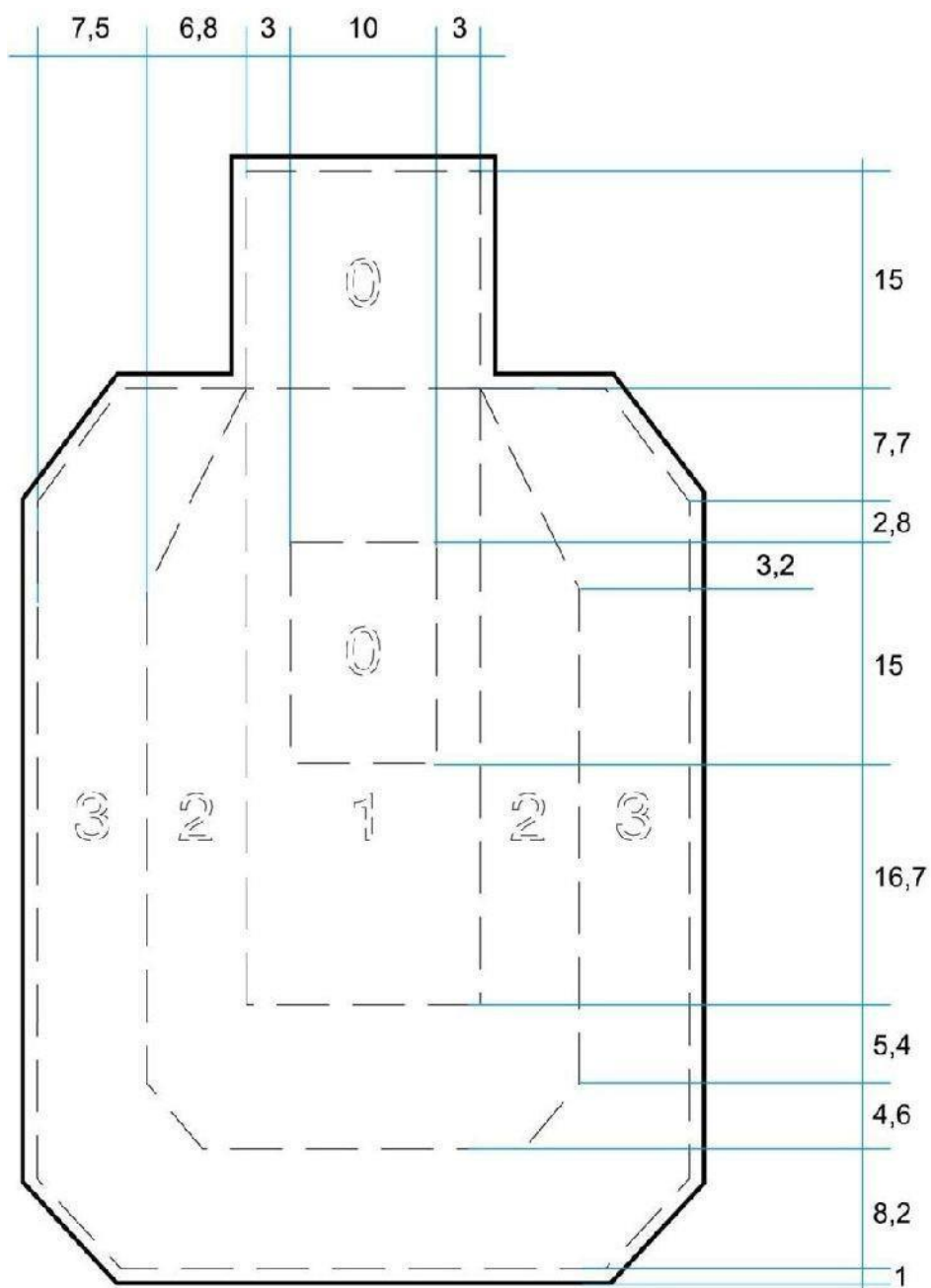
Valori di punteggio

0 - zero secondi di penalità (miglior punteggio)

1 - un secondo di penalità

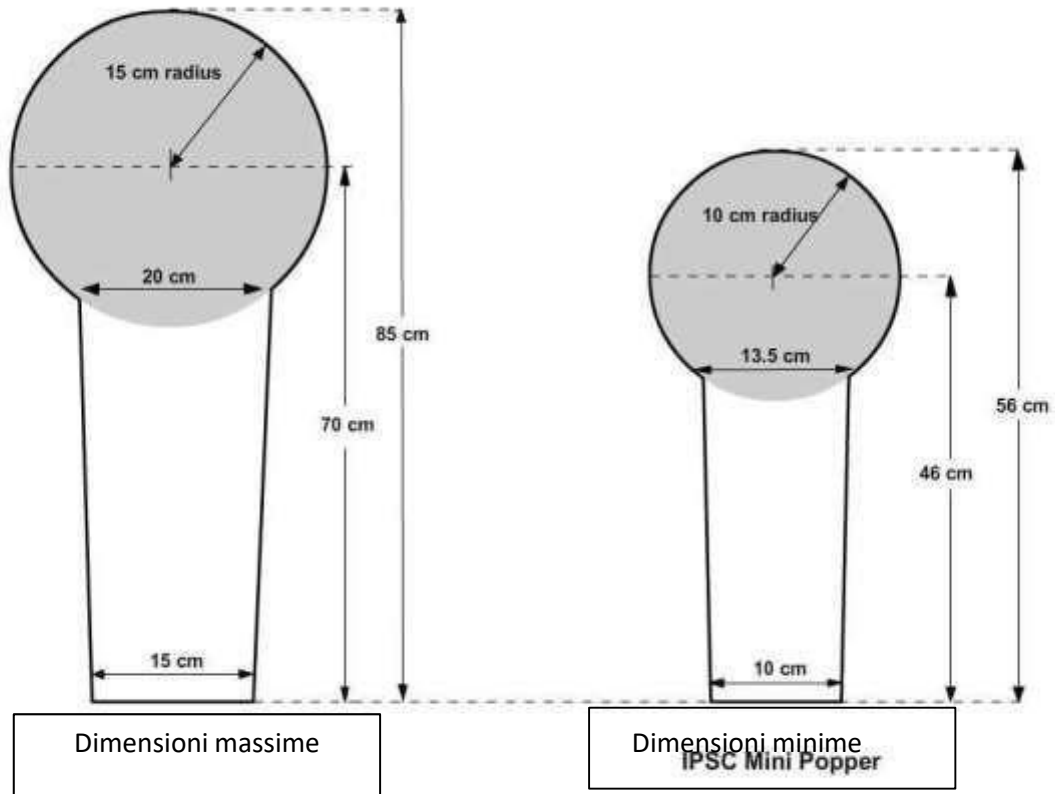
2 - due secondi di penalità

3 - tre secondi di penalità COLPO FUORI (Miss) - 5 secondi di penalità

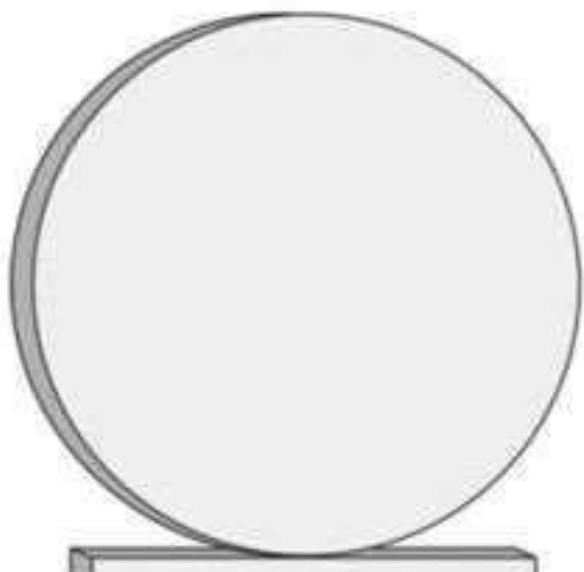


BERSAGLIO METALLICI (ALLEGATO N°3)

MODELLO "B"

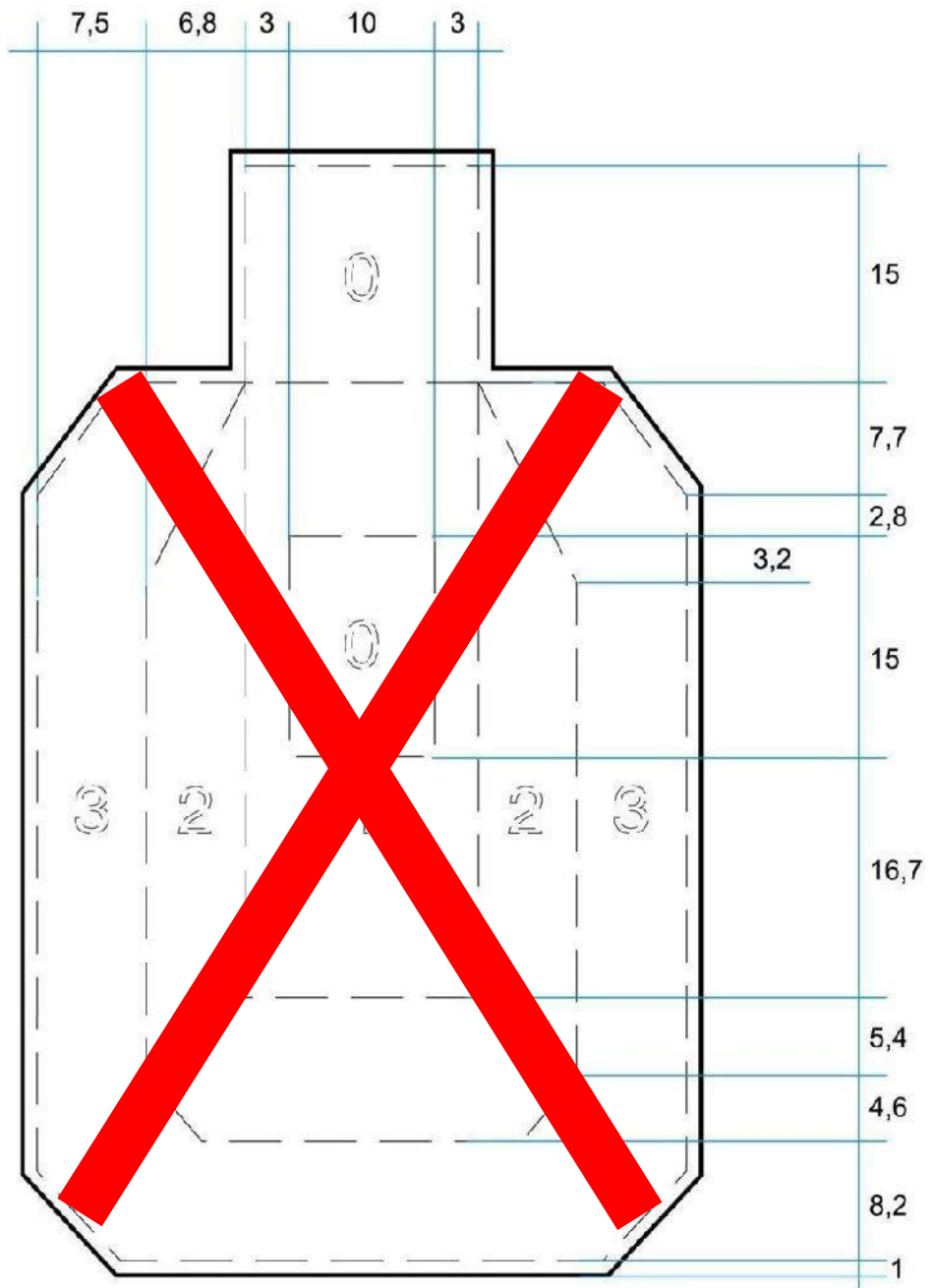



MODELLO "B1"



	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 RICONTRATO	
-----------------------	--

PROVA CRONO

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

