

Lo scopo finale è quello di raggiungere il mix perfetto tra punteggio e tempo.

Tutti i tiratori eseguono gli esercizi con le stesse modalità .

Gli esercizi sono imposti dalla commissione formata dal Presidente e dai membri del consiglio sulla base della propria preparazione e delle esperienze precedenti.

Dopo un'attenta analisi effettuata da parte della Commissione e alla fine di ogni campionato, gli esercizi di gara potranno essere cambiati con modifiche che ne migliorino la sicurezza, lo spettacolo e le difficoltà di esecuzione.

I tiratori iscritti per potersi allenare da soli dovranno frequentare il corso di 1° Livello.

Per quanto concerne la gara possono partecipare anche tiratori che non hanno fatto il suddetto *corso*, perché seguiti dall'Ufficiale di campo in ogni esercizio.

Requisito minimo richiesto all'iscrizione : corso di norme di sicurezza .

Le gare saranno composte da un numero variabile di scenari che potranno subire cambiamenti ad ogni gara e insindacabile di giudizio da parte del direttore di gara.

### ARMI CORTE

#### CATEGORIA ADVANCED:

Tutte le armi con ottiche, compensatori e qualsiasi modifica atta a valorizzare la precisione ridimensionare il rinculo, eccetto le specifiche menzionate nella categoria standard.

#### CATEGORIA STANDARD:

Tutte le armi di serie a partire dal cal. 9. Sono ammesse impugnature simili alla serie, tacche di mira regolabili e minigonne .

#### CATEGORIA MINIRIFLE:

Tutte le armi CALIBRO DA PISTOLA con ottiche, compensatori e qualsiasi modifica atta a valorizzare la precisione, a ridimensionare il rinculo.

#### CATEGORIA CARABINA STANDARD:

Tutte le armi di serie a partire dal cal. .223 REM al .308 Win. Sono ammesse impugnature frontali , tacche di mira regolabili, minigonne e mire metalliche con fibra ottica.

#### CATEGORIA CARABINA ADVANCED:

Tutte le armi con ottiche, compensatori e qualsiasi modifica atta a valorizzare la precisione ridimensionare il rinculo, eccetto le specifiche menzionate in categoria standard

#### PICCOLO CALIBRO:

Tutte le armi di serie cal. 22 -6,35-7,65 le modifiche sono le stesse della categoria standard.

#### ROTATIVA:

Tutte le armi a rotazione di serie; le modifiche permesse sono uguali alla categoria standard.

### CALIBRO 12

Semiauto con cinghia a 2 punti

Ripetizione manuale con cinghia a 2 punti

## CATEGORIA TAC OPS:

Dedicata agli appartenenti dei servizi di sicurezza , delle forze dell'ordine in servizio attivo, che non gareggino con armi sportive, corte. Permesse armi lunghe sportive

## FONDINE E ACCESSORI

La fondina deve ricoprire il grilletto dell'arma che ritiene.

Il vivo di volata dell'arma, inserita in fondina, deve puntare in basso entro la base di partenza.

La fondina deve ritenere l'arma durante qualsiasi attività prevista dallo scenario.

- *NON SONO AMMESSE FONDINE DA TIRO DINAMICO SPORTIVO IN NESSUNA CATEGORIA*
- *SONO AMMESSI TUTTI I TIPI E DIMENSIONI DI CARICATORI IN OGNI CATEGORIA.*
- *SONO NECESSARI ALMENO 3 CARICATORI PER ARMA SEMIAUTOMATICA E ALMENO 9 CARICATORI PER REVOLVER.*
- *SONO NECESSARI ALMENO 3 CARICATORI PER ARMA LUNGA*
- *CINGHIA PER ARMI LUNGHE*

## MUNIZIONAMENTO LIBERO PER OGNI CATEGORIA

L'Ufficiale di campo può squalificare il tiratore che usa munizioni da lui ritenute pericolose.

## SVOLGIMENTO GARA

All'arrivo sul campo il tiratore dovrà recarsi in segreteria per l'espletamento burocratico dell'iscrizione alla gara al termine della quale provvederà ad indossare cuffia e occhiali di protezione senza le quali non potrà circolare all'interno del campo di tiro o nelle zone limitrofe.

Il tiratore dovrà presentarsi sul campo di gara con l'arma conservata nell'apposita custodia, raggiungerà la **ZONA DI SICUREZZA** indicata, dove potrà indossare la buffetteria e inserire la propria arma nella fondina e non **DOVRA'** effettuare il caricamento di munizioni nei caricatori **PENA LA SQUALIFICA DALLA GARA.**

Se dispone del porto di difesa personale o appartiene a corpi militarmente organizzati, l'arma dovrà essere custodita nell'apposita fondina e potrà essere maneggiata dal tiratore, solo in presenza dell'Ufficiale di campo.

Il tempo a disposizione per ultimare gli scenari per il giorno di Sabato è dalle ore 09,00 alle ore 16,00 e per il giorno di Domenica dalle ore 9,00 alle ore 13,00.

Nell'eventualità che non sia prevista **UNA ZONA DI SICUREZZA**, il tiratore si presenterà presso il primo scenario da lui scelto e dovrà avere l'arma inserita nell'apposita custodia; a quel punto attenderà le disposizioni da parte dell'Ufficiale di campo.

Il tiratore se non chiaramente prescritto, potrà scegliere la sequenza degli scenari previsti. Potrà circolare nel campo di tiro con l'arma nella fondina senza il caricatore inserito.

**EVENTUALI MANEGGI DELL'ARMA FUORI DALLO SCENARIO O DALLE ZONE DI SICUREZZA SARANNO RITENUTE VIOLAZIONI SULLA SICUREZZA E PASSIBILI DI SQUALIFICA IMMEDIATA DALLA COMPETIZIONE.**

Il cambio del caricatore potrà essere effettuato ovunque ed anche in movimento.

Da quest'anno, in alcuni scenari, si dovrà effettuare il recupero del caricatore durante il cambio dello stesso. Praticamente il caricatore non dovrà toccare il terreno e dovrà essere nella disponibilità del tiratore.

## ORDINATIVI DI GARA

Al tiratore, nel momento in cui accede nello scenario, verranno spiegati l'esecuzione e lo svolgimento dell'esercizio. Lo stesso si porterà quindi, nella base di partenza e dovrà ascoltare tutti gli ordinativi dell'Ufficiale di campo, senza prendere iniziative di alcun genere. Indosserà quindi la

cuffia e gli occhiali necessari, come previsto per questo Sport, impugnerà l'arma, inserirà il caricatore, specificando se dovrà camerare una cartuccia, e riporrà l'arma in fondina.

Nelle rotative si introdurranno le cartucce in tutte le camere del tamburo.

Quando l'Ufficiale di campo chiederà: " **SEI PRONTO?** " se la risposta sarà positiva lo stesso continuerà " **IN ATTESA !** ". A questo punto l'Ufficiale di campo azionerà il timer o il cronometro per il rilevamento del tempo.

Al segnale sonoro il tiratore estrarrà l'arma dalla fondina senza impegnare, con il vivo di volata, nessuna parte del suo corpo orientando l'arma verso il parapalle; assumerà quindi la posizione prevista dall'esercizio e lo svolgerà come spiegato in precedenza dall'Ufficiale di campo.

Il tiratore nel caso di un inceppamento, dovrà risolvere da solo l'inconveniente; se non riuscisse in questo, chiederà l'intervento dell'Ufficiale di campo, con le parole " **INCIDENTE DI TIRO** ", tenendo l'arma rivolta verso il parapalle e alzando la mano opposta all'impugnatura ben aperta .

Quando viene accertato dall'Ufficiale di campo e dall'Ufficiale di Gara, che l'arma presenta un malfunzionamento dovuto alle parti meccaniche della stessa, non risolvibili in quella sede, ma di cui necessita l'intervento di personale specializzato (armaiolo), lo scenario può essere ripetuto, con un'altra arma della stessa categoria. Non sono considerati malfunzionamenti quelli relativi al ciclo funzionale dell'arma, quando è determinato dall'inefficienza del munizionamento, in questo caso l'esercizio potrà essere ripetuto solo se è stato sparato un unico colpo.

Terminato lo scenario, l'Ufficiale di campo darà l'ordinativo " **TOGLI IL CARICATORE, ESEGUI IL DOPPIO CONTROLLO DI SICUREZZA, ABBATTI IL CANE** (questa operazione verrà effettuata con il vivo di volata rivolto verso il parapalle), **RIPONI L'ARMA IN FONDINA, AI PUNTEGGI** ".

Ogni manovra di scarico dell'arma ritenuta dall'Ufficiale di campo pericolosa potrà incidere sul punteggio come penalità o addirittura come squalifica.

L'Ufficiale di campo rileverà il punteggio, che sarà calcolato " **RISULTATO DIVISO TEMPO** " o come scritto nelle specifiche dello scenario. Lo annoterà sulla scheda di gara e archiverà la striscia di controllo. Al tiratore o se necessario ad i precedenti tiratori, può essere dato il compito di chiudere i buchi sulla sagoma.

**E' vietato** l'ingresso di altri tiratori che non abbiano effettuato l'esercizio all'interno dello scenario, durante lo svolgimento della gara e durante il controllo del punteggio.

A questo punto il tiratore sarà libero di andare negli altri scenari.

Quando il tiratore avrà ultimato l'ultimo scenario, l'Ufficiale di campo farà scaricare e riporre l'arma nell'apposita custodia, il tiratore si recherà nella **ZONA DI SICUREZZA** ( senza munizionamento nei caricatori).

## **PENALITA'**

**E' vietato** stare con un piede o entrambi fuori dalla base, sarà applicata una penalità per ogni colpo sparato in questa posizione.

**E' obbligatorio** togliere il dito dal grilletto durante gli spostamenti.

Ove indicato **è obbligatorio** togliere il dito dal grilletto durante l'ingaggio di bersagli distanti fra loro dai 2 mt . Salvo specifica esenzione **è vietato** sparare sui bersagli durante i trasferimenti.

( seduto – in piedi) (in piedi –sdraiato al suolo)

Se il colpo sparato in estrazione e non evidentemente verso il bersaglio comporta pericolo verrà applicata la **PENALITA'** o la **SQUALIFICA** a discrezione dell'Ufficiale di campo. Se si supera il numero di colpi imposti sul bersaglio oltre ad applicare la **PENALITA'** si detrae il punteggio maggiore dal bersaglio dove è presente il colpo in più. Ogni colpo mancante sulla sagoma. Se il caricatore cade a terra, quando nello scenario è invece previsto il recupero ( se non viene recuperato, lo scenario darà PUNTEGGIO 0 ). Bersagli metallici, non colpiti, quando viene specificato all'inizio dello scenario.

**Ogni penalità comporta una detrazione di 10 punti sul punteggio del bersaglio.**

## SQUALIFICA

- ✓ Se il tiratore non termina la gara entro il tempo previsto.
- ✓ Se tiratore perde la scheda di gara
- ✓ Se il tiratore manomette la scheda di gara.
- ✓ Se il tiratore impugna o manipola le armi senza la presenza dell'Ufficiale di campo.
- ✓ Se il tiratore rivolge il vivo di volata in direzione opposta al parapalle, verso il pubblico o, comunque, in direzione non giudicata sicura dall'Ufficiale di campo.
- ✓ Caduta dell'arma durante l'esecuzione dell'esercizio.
- ✓ Arma carica fuori dallo scenario.
- ✓ Maneggio dell'arma fuori dai luoghi consentiti.
- ✓ Spostamento durante l'esercizio con il dito sul grilletto (grave recidiva, a discrezione dell'Ufficiale di campo).
- ✓ Sparo accidentale.
- ✓ Munizioni ritenute pericolose.
- ✓ Estrazione con dito sul grilletto mentre l'arma non ha raggiunto il piano orizzontale.
- ✓ Posizione dell'arma ritenuta pericolosa durante le operazioni di cambio caricatore .
- ✓ Posizione dell'arma ritenuta pericolosa durante spostamento o durante l'estrazione .
- ✓ Dito sul grilletto quando la volata non è in direzione di sicurezza. Per direzione di sicurezza si intende che la volata è puntata in direzione del parapalle
- ✓ La volata della pistola carica è in direzione degli spettatori
- ✓ Un colpo finisce oltre il parapalle.
- ✓ Un colpo colpisce il terreno entro 2mt dal tiratore.
- ✓ Comportamento non rispettoso delle regole.
- ✓ Rifiuto di riconoscere l'autorità dell'ufficiale di campo
- ✓ Dito sul grilletto durante il caricamento, il ricaricamento e lo scarico dell'arma.
- ✓ Dito sul grilletto quando la pistola non è puntata su un bersaglio.
- ✓ La mancata osservanza dei comandi impartiti dell'ufficiale di campo

**E' TASSATIVAMENTE VIETATO PROVARE IN BIANCO L'ESERCIZIO O SOLAMENTE SIMILARNE I PASSAGGI. TALE PRATICA VIENE CONSIDERATA COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO E SANZIONATO CON LA SQUALIFICA DELLO SCENARIO DOVE SI E' VERIFICATO L'ACCADUTO**

## **PUNTEGGIO 0 (zero)**

Se il tiratore esplose un colpo in più di quelli previsti su più di 2 sagome, lo scenario darà PUNTEGGIO 0 (zero).

Se l'esercizio prevede il cambio del caricatore, quest'ultimo si dovrà effettuare mentre si misura il tempo; quindi non prima di aver sparato il colpo, né dopo aver sparato l'ultimo colpo, altrimenti lo scenario darà PUNTEGGIO 0 (zero).

Se il caricatore cade a terra in uno scenario in cui è previsto il recupero e non viene raccolto, lo scenario darà PUNTEGGIO 0 (zero).

## **CONTEGGIO PUNTI**

Il conteggio dei punti verrà effettuato nel seguente modo: SOMMA NUMERICA DEI PUNTI OTTENUTI (le penalità verranno detratte in questa fase) DIVISO IL TEMPO IMPIEGATO PER ESEGUIRE L'ESERCIZIO. La cifra ottenuta, trascritta con 3 decimali, sarà il punteggio dell'esercizio. Il colpo che impatta sul bersaglio sulla linea di demarcazione, darà il risultato superiore.

La somma dei punteggi degli esercizi darà il punteggio di gara.

## **BERSAGLI**

Potranno essere utilizzati tutti i tipi di bersaglio che il mercato mette a disposizione.

A discrezione degli organizzatori si potranno utilizzare le sagome di cui sopra, ma tagliate a metà, e rivolte verso l'alto o verso il basso.

Bersagli metallici, se colpiti, daranno un punteggio che potrà variare nei vari scenari. Se non vengono colpiti, a seconda dello scenario può o non dare luogo a penalità.

### **Bersaglio "No Target"**

Definito in sede di briefing e ben riconoscibile.

Se ingaggiato si riceverà una penalità di 5 sec. a prescindere da quante volte colpito.

Se ingaggiato si annullerà il risultato o punteggio sul bersaglio che ostruiva

## **CATEGORIE TIRATORI**

Potranno essere create categorie per tiratori :

- over 55
- over 60
- diversamente abili
- lady

## **ESCLUSIONI**

Per instaurare un clima sportivo e non puramente agonista alla ricerca del protagonismo individuale, non potranno essere iscritti o gareggiare anche fuori classifica tiratori professionisti o agonisti provenienti da FITDS- IPDA- FIAS- FITTS.

## ASSEGNAZIONE DEI PUNTI IN CAMPIONATO INDIVIDUALE

Il risultato della gara è dato dalla somma dei risultati in ogni esercizio. Nel campionato italiano verranno assegnati i punti nel modo che segue:

1°	punti 25
2°	punti 20
3°	punti 15
4°	punti 14
5°	punti 13
6°	punti 12
7°	punti 11
8°	punti 10
9°	punti 9
10°	punti 8
11°	punti 7
12°	punti 6
13°	punti 5
14°	punti 4
15°	punti 3
16°	punti 2
Dal 17° al 40°	punti 1

In caso di pareggio a fine campionato si ricorrerà ad una prova alternativa che consiste: bersaglio a distanza metri 25 posizione lento mirato, due mani 5 colpi **RISULTATO DIVISO TEMPO**.

Esercizio bersagli abbattibili o non **RISULTATO DIVISO TEMPO**.

Il campionato si articolerà su un minimo di 5 gare, di cui verranno presi i migliori quattro risultati e quindi 3 dovranno essere scartati.

## CAMPIONATO A SQUADRE

Il campionato Italiano a squadre è aperto solo alla categoria standard di arma corta. Le squadre saranno composte da nr. 3 tiratori e potranno iscriversi a detto campionato in qualunque momento.

I primi dieci classificati nel campionato, non potranno essere nella stessa squadra ma, i primi 5 classificati potranno formare 5 squadre scegliendo tra i classificati dalla decima posizione verso il basso. I punteggi assegnati alle squadre saranno gli stessi del campionato individuale e verranno scartati i tre risultati peggiori. Se in gara dovessero mancare, nella squadra, uno o due concorrenti, si considererà comunque il risultato dei presenti. La somma dei tre risultati di gara stabilirà la classifica.

I tiratori non potranno guardare i risultati di gara degli altri concorrenti; presso la direzione avranno solo informazioni sul loro risultato e classifica, inoltre non potranno sapere se un concorrente partecipa alla gara prima delle ore 13,00 della domenica.

Detti risultati saranno visti solo dal Direttore di gara e dall'Ufficiale di campo addetto.

## CAMPIONATO ITALIANO

Chi a fine campionato, avrà sommato più punti, sarà campione italiano.

Ogni campo di tiro affiliato organizzerà una gara nazionale.

Solo per la categoria standard ci sarà un campionato a squadre.

## COPPA ITALIA

Dopo l'ultima gara di campionato verrà disputata la coppa Italia, tutti vi possono partecipare.