

NORME PER IL TIRO RAPIDO SPORTIVO

PER IL TIRO CON L'ARMA CORTA

Tratto dal regolamento Ipsc e adattato al tiro Uits

SEZIONE 1 – Gestione del Campo di tiro	4
1. I Funzionari di gara	4
1.1 Direttori di linea o Range Officer (RO)	4
1.2 Il Direttore di tiro o Range Master (RM)	4
1.3 Il Direttore di Gara o Match Director (MD)	4
1.4 Nomina dei Funzionari di gara	4
SEZIONE 2 – Progettazione, realizzazione e modifica degli esercizi	6
2.0 Principi generali	6
2.1 Sicurezza	6
2.2 Qualità	6
2.3 Equilibrio	6
2.4 Tipologia degli esercizi	6
2.5 Realizzazione degli esercizi	7
2.6 Angoli di sicurezza	7
2.7 Distanze di sicurezza	7
2.8 Terreno di gara	7
2.9 Ostacoli	7
2.10 Tiro in contemporanea	8
2.11 Disposizione dei bersagli	8
2.12 Criteri di realizzazione degli esercizi	8
2.13 Attrezzature dell'esercizio	8
2.14 Modifiche alla realizzazione di un esercizio	9
2.15 Aree di sicurezza	9
2.16 Briefing scritti degli Esercizi	10
SEZIONE 3 – Attrezzatura del campo di tiro	11
3.0 Bersagli – Principi generali	11
3.1 Bersagli approvati – Bersagli di carta	11
3.2 Bersagli approvati – Bersagli metallici	11
3.3 Sistemazione dell'attrezzatura del campo di tiro o della sua superficie	12
3.4 Malf funzionamento dell'attrezzatura del campo di tiro ed altro	12
3.5 Errata disposizione dei bersagli	13
SEZIONE 4 – Equipaggiamento dei tiratori	14
4.0 Le Categorie	14
4.1 Categoria Open	14
4.2 Categoria Semiauto	14
4.3 Categoria .22 lr	14
4.4 Categoria Revolver Standard	14
4.5 Sicurezza dell'attrezzatura	15
4.6 Porto e trasporto	15
4.7 Abbigliamento adeguato	16
4.8 Occhiali e protezioni auricolari	16
4.9 Comportamento antisportivo	16
4.10 Munizionamento e relativo equipaggiamento	16
4.11 Malfunzionamenti – Equipaggiamento del tiratore	17
SEZIONE 5 – Svolgimento dell'esercizio	18
5.0 Condizioni di pronto dell'arma	18
5.1 Revolvers	18
5.2 Pistole semi-automatiche	18
5.3 Posizione di "pronto"	18
5.4 Comandi di gara	19
5.5 Ricaricamento	20
5.6 Spostamenti	20
5.7 Assistenza ed interferenza	21
5.8 Traguardare i bersagli e Ricognizione dell'esercizio	21
SEZIONE 6 – La strutturazione di una gara	22
6.0 Principi Generali	22
6.1 Squadre	22

6.2 Orario di tiro	22
SEZIONE 7 – Punteggio.....	23
7.0 Avvicinamento ai bersagli	23
7.1 Toccare i bersagli.....	23
7.2 Bersagli anticipatamente ripristinati	23
7.3 Bersagli non ripristinati	23
7.4 Impenetrabilità.....	23
7.5 Metodi di conteggio dei punti	24
7.6 Punti e penalità	26
7.7 Conteggio dei punti.....	26
7.8 Verifica del punteggio e contestazioni.....	27
7.9 Statini di gara.....	28
7.10 Responsabilità dei punteggi.....	28
7.11 Punteggio dei bersagli mobili	29
7.12 Tempo ufficiale.....	29
7.13 Programmi di calcolo.....	29
SEZIONE 8 – Penalità.....	30
8.0 Penalità per Errori di procedura – Regole Generali	30
8.1 Penalità per Errori di procedura – Esempi Specifici	30
8.2 Penalità Speciale.....	31
8.3 Squalifica – Regole generali	31
8.4 Squalifica – Sparo Accidentale	32
8.5 Squalifica – Maneggio non sicuro dell’arma	32
8.6 Squalifica – comportamento antisportivo	34
8.7 Squalifica – uso di sostanze proibite.....	34
SEZIONE 9- Arbitraggio ed interpretazione delle regole.....	35
9.0 Amministrazione.....	35
9.1 Ammissione	35
9.2 Ricorso.....	35
9.3 Compilazione del ricorso	35
9.4 Doveri dei funzionari di gara	35
9.5 Doveri del Match Director.....	35
9.6 Doveri del Comitato di Arbitraggio.....	35
9.7 Composizione Comitato di Arbitraggio.....	36
9.8 Limiti di tempo e sequenza	36
9.9 Tasse	36
9.10 Interpretazione del regolamento	36
SEZIONE 10 – Appendici varie.....	37
10.0 Appendici.....	37
10.1 Declinazione di responsabilità	37
10.2 Genere.....	37
10.3 Bersagli di carta: il Classic Target.....	37
10.5 Pepper e mini pepper	38
10.6 Calibrazione dei Pepper	38

SEZIONE 1 – Gestione del Campo di tiro

1. I Funzionari di gara

Per l'attività di tiro rapido sportivo sono previsti diversi responsabili con attribuzioni specifiche, chiamati in altre parti del presente regolamento "giudici":

1.1 Direttori di linea o Range Officer (RO)

Il Range Officer impartisce i comandi per lo svolgimento di un esercizio, assicura che i tiratori osservino le disposizioni riguardanti l'esercizio e segue da vicino il tiratore per verificare il rispetto delle norme di sicurezza. Egli inoltre rileva il tempo, il punteggio e le penalità assegnati a ciascun tiratore e verifica che questi vengano correttamente trascritti sullo statino del tiratore.

1.2 Il Direttore di tiro o Range Master (RM)

Il Range Master ha autorità su tutte le persone presenti, sulle attività che si svolgono sul campo di gara, (inclusa la sicurezza del campo stesso), sullo svolgimento degli esercizi e sull'applicazione generale del presente regolamento. Tutte le squalifiche dalla gara ed i ricorsi al Comitato di Arbitraggio devono essere portati alla sua attenzione. Il Range Master di solito viene nominato dal Direttore di Gara o Match Director e lavora in collaborazione con questi

1.3 Il Direttore di Gara o Match Director (MD)

Il Match Director gestisce l'amministrazione della gara nel suo complesso, ivi compresa la definizione dei gruppi, dei turni di tiro, la costruzione degli esercizi, il coordinamento di tutto lo staff di supporto e l'erogazione dei servizi. La sua autorità e le sue decisioni saranno definitive in qualsiasi ambito eccetto che nell'applicazione del presente regolamento, che è prerogativa del Range Master. Il Match Director viene nominato dall'organizzazione di gara e lavora in collaborazione con il Range Master. Il Range Master che arbitra la gara ha autorità su tutti i funzionari di gara eccettuato il Match Director, ed è responsabile dei provvedimenti in materia di condotta e disciplina dei giudici.

1.4 Nomina dei Funzionari di gara

L'organizzazione di gara, prima dell'inizio della competizione, deve nominare un Match Director ed un Range Master per garantire il puntuale rispetto del presente regolamento. Il Range Master incaricato dovrebbe essere preferibilmente il giudice di gara più competente e con maggior esperienza tra quelli presenti. I riferimenti del presente regolamento ai giudici di gara (ad es. Range Master, Range Officer, etc.) si intendono a personale ufficialmente nominato dall'organizzazione della gara per arbitrare la competizione in veste ufficiale. Persone che siano giudici di gara con brevetto ma che partecipino alla competizione in veste di tiratori normali, non avranno alcuna autorità come giudici di gara per la competizione in questione. A tali persone dovrebbe pertanto

essere sconsigliato di partecipare alla competizione qualora indossino la divisa da giudice di gara.

SEZIONE 2 – Progettazione, realizzazione e modifica degli esercizi

I principi generali per la progettazione degli esercizi, di seguito elencati, stabiliscono i criteri, le responsabilità e le restrizioni che regolano l'operato dei progettisti degli esercizi.

2.0 Principi generali

2.1 Sicurezza

Le gare di tiro rapido devono essere progettate, realizzate e condotte mantenendo sempre come obiettivo principale la sicurezza dei tiratori, dei giudici e del pubblico.

2.2 Qualità

Il valore delle gare di tiro rapido è dato dalla qualità degli esercizi che dovranno essere progettati principalmente per saggiare le capacità dei tiratori specificatamente legate al tiro rapido, e non le loro capacità fisiche.

2.3 Equilibrio

Precisione e velocità sono elementi paritetici nel tiro rapido. Un esercizio ben equilibrato si basa principalmente sulla natura delle difficoltà presentate; in ogni caso gli esercizi e le gare di tiro rapido devono essere realizzati in modo da valutare questi due elementi in eguale misura.

2.4 Tipologia degli esercizi

Le gare di tiro rapido possono prevedere i seguenti tipi di esercizi:

- “*Esercizi corti*”: non dovranno richiedere più di nove colpi per essere completati e non dovranno prevedere più di due postazioni di tiro.
- “*Esercizi medi*”: non dovranno richiedere più di sedici colpi per essere completati e più di tre postazioni di tiro. Il progetto e la costruzione dell'esercizio non dovranno dare l'opportunità di sparare più di nove colpi su bersagli che assegnano punti da una qualsiasi singola posizione di tiro o prospettiva, e non dovranno permettere ai tiratori di eliminare una postazione di tiro dall'esercizio semplicemente ingaggiando tutti i bersagli disponibili da una postazione o prospettiva di tiro iniziale.
- “*Esercizi lunghi*”: non dovranno richiedere più di trentadue colpi per essere completati. Il progetto dell'esercizio non dovrà dare l'opportunità di sparare più di nove colpi su bersagli che assegnano punti da una qualsiasi singola posizione di tiro o prospettiva, e non dovranno permettere ai tiratori di eliminare una postazione di tiro dall'esercizio semplicemente ingaggiando tutti i bersagli disponibili da una postazione o prospettiva di tiro iniziale.
- “*Shoot-Off*”: sono gare ad eliminazione diretta tra due concorrenti. Non dovranno richiedere più di nove colpi per essere completati, e dovranno includere un ricaricamento obbligatorio.

2.5 Realizzazione degli esercizi

Considerazioni di sicurezza nel progetto e nella realizzazione, ed il rispetto dei requisiti per qualsiasi tipo di esercizio, sono sotto la diretta responsabilità degli organizzatori.

Deve essere presa ogni ragionevole precauzione per prevenire qualsiasi possibilità di lesione ai tiratori, ai giudici o agli spettatori durante lo svolgimento di una gara. La progettazione di un esercizio dovrebbe sempre prevenire azioni involontarie non sicure. Si deve prestare attenzione alla disposizione di ogni esercizio per garantire una sufficiente visuale ai giudici durante lo svolgimento dell'esercizio da parte di un tiratore.

2.6 Angoli di sicurezza

La realizzazione degli esercizi deve sempre prendere in considerazione gli angoli di sicurezza. In particolare si deve prestare attenzione alla realizzazione dei bersagli e dei loro supporti ed ai possibili angoli di rimbalzo.

Qualora sia possibile, deve essere parte integrante della progettazione e realizzazione degli esercizi, la corretta dimensione del parapalle, dei divisorii laterali, nonché la loro efficacia.

2.7 Distanze di sicurezza

Ogni qualvolta in un esercizio vengono impiegati bersagli metallici, si deve prestare la dovuta attenzione affinché i tiratori ed i funzionari di gara osservino una distanza minima di sette 7 metri dai bersagli metallici quando un tiratore sta effettivamente sparando contro tali bersagli. Qualora sia possibile, ciò dovrebbe essere realizzato per mezzo di barriere fisiche. Se vengono utilizzate delle "Linee di fallo" per limitare l'avvicinamento ai bersagli metallici, queste devono essere posizionate ad almeno 8 metri dai bersagli, in modo che un tiratore che oltrepassi inavvertitamente la linea, si trovi ancora ad una distanza superiore a quella limite di 7 metri.

2.8 Terreno di gara

Quando possibile, il terreno dovrà essere preparato o modificato prima della gara, e tenuto ragionevolmente sgombro da eventuali detriti durante tutta la gara, per garantire una adeguata sicurezza ai tiratori ed ai giudici. Si deve prestare attenzione alle conseguenze delle intemperie e delle azioni dei tiratori. I giudici di gara possono riportare, per motivi di sicurezza, ghiaia, sabbia od altro materiale sulla superficie compromessa di un esercizio. I tiratori non possono contestare queste misure di manutenzione del campo di tiro.

2.9 Ostacoli

La disposizione e l'utilizzo di ostacoli naturali o artificiali in un esercizio, dovrà ragionevolmente proporre a tiratori di differente costituzione fisica, un eguale grado di difficoltà, garantendo ai tiratori, ai funzionari di gara ed agli spettatori che la sicurezza non venga compromessa.

2.10 Tiro in contemporanea

Gli esercizi, in cui diversi tiratori sparino contemporaneamente da una linea di tiro comune (esercizi tipo “Shoot Off”), dovranno prevedere che ogni tiratore sia distanziato di almeno 1,5 metri dal successivo qualora non si utilizzino le delimitazioni delle linee di tiro della struttura.

2.11 Disposizione dei bersagli

Bisogna prestare attenzione alla disposizione dei bersagli di carta affinché i colpi che li attraversano non colpiscano altri bersagli. La disposizione dei bersagli dovrebbe essere segnata chiaramente sui supporti per garantire un costante riposizionamento degli stessi nelle operazioni di sostituzione durante lo svolgimento dell'intera gara. I supporti dovrebbero essere saldamente fissati nella loro posizione, o altrimenti la loro posizione dovrebbe essere marcata in maniera inequivocabile sul terreno di gara per garantire il loro costante riposizionamento.

Inoltre, i bersagli dovrebbero essere specificati ed identificati sui relativi supporti prima dell'inizio della gara, in modo da assicurare che bersagli che assegnano punti non vengano scambiati con bersagli non validi o che assegnano penalità, dopo l'inizio della gara. Qualora bersagli di carta e metallici vengano posizionati vicini tra loro, in uno stesso esercizio, dovrà essere posta particolare attenzione al rischio di schegge proiettate da parte dei bersagli metallici. Quando in un esercizio vengono utilizzati Peppers, si dovrà prestare la massima attenzione affinché la loro disposizione ed il basamento su cui vengono disposti sia in grado di rimanere uniforme e garantire un costante funzionamento per tutta la durata della gara.

2.12 Criteri di realizzazione degli esercizi

Nella realizzazione di un esercizio, è possibile utilizzare diverse barriere per limitare i movimenti del tiratore e per aumentare la competitività, come segue.

La possibilità di movimento del tiratore può essere limitata o obbligata con l'impiego di *linee di fallo* che possono essere realizzate in modi vari e con materiali diversi purché siano facilmente identificabili da parte del tiratore. Si possono utilizzare assicelle di legno fissate al terreno, transenne di vario tipo, nastro o corda tesi tra opportuni supporti ad altezza varia. E' importante che questi elementi non costituiscano possibilità di inciampo o pericolo per il tiratore.

2.13 Attrezzature dell'esercizio

Quando queste attrezzature sono necessarie per aiutare un tiratore negli spostamenti o nell'ingaggio dei bersagli, esse devono essere realizzate avendo come priorità massima la sicurezza del tiratore e dei funzionari di gara. Si deve tenere in considerazione che i funzionari di gara devono poter controllare in sicurezza il tiratore durante tutta la sua azione. I sostegni devono essere sufficientemente robusti da sopportare il loro utilizzo da parte di tutti i tiratori.

2.14 Modifiche alla realizzazione di un esercizio

I funzionari di gara possono, per qualsiasi motivo, modificare la costruzione o la procedura di un determinato esercizio, purché tali cambiamenti vengano approvati in anticipo dagli organizzatori. Qualsiasi cambiamento o aggiunta all'esercizio pubblicato dovrebbe essere sempre fatta prima dell'inizio della gara. Tutti i tiratori devono essere avvisati delle modifiche sopravvenute nel più breve tempo possibile. Come minimo, devono ricevere una notifica verbale dal giudice assegnato all'esercizio modificato durante le operazioni di briefing. Qualora gli organizzatori approvino qualsiasi cambiamento a gara iniziata, dovranno:

- Permettere che l'esercizio continui con le modifiche che interessano i soli tiratori che non hanno ancora eseguito l'esercizio. Se la causa delle modifiche è stata un'azione di un tiratore, quel tiratore dovrà ripetere l'esercizio con le modifiche apportate.
- Se possibile, richiedere a tutti i tiratori di ripetere l'esercizio modificato, eliminando per ciascuno il relativo risultato precedentemente conseguito.
- Qualora un tiratore si rifiuti di ripetere un esercizio (in base a questa o qualsiasi altra sezione del regolamento) quando gli viene richiesto da un giudice di gara, l'esercizio in questione dovrà essere conteggiato a zero per quel tiratore, senza tenere conto di qualsiasi risultato precedentemente conseguito.

Qualora gli organizzatori o il Range Master stabiliscano che i cambiamenti (di natura fisica o procedurale) diano luogo ad una mancanza di equità nella gara, e risulti impossibile per tutti i tiratori ripetere l'esercizio modificato, oppure l'esercizio modificato risulti inadatto o non efficiente, allora tale esercizio dovrà essere depennato dalla gara.

In questo caso, tutti i punteggi acquisiti dai tiratori in quello specifico esercizio dovranno essere depennati dai risultati di gara.

Per cause meteorologiche avverse, gli organizzatori potranno ordinare di proteggere i bersagli di carta con sacchetti di plastica trasparente e/o tettoie.

Tale decisione non potrà essere oggetto di appello da parte dei tiratori. Tali protezioni dovranno essere applicate, e dovranno restare posizionate, su tutti i bersagli in questione per lo stesso periodo di tempo, sino a quando gli organizzatori non revochino l'ordine.

2.15 Aree di sicurezza

L'organizzazione di gara deve predisporre delle aree di sicurezza per lo svolgimento della gara. Queste aree dovrebbero essere situate in posti adeguati e facilmente identificabili tramite cartelli. Le aree di sicurezza dovrebbero prevedere un tavolo con direzioni di sicurezza e limiti ben marcati. Le aree di sicurezza dovrebbero prevedere anche apposite strutture per armi lunghe, in quanto tali aree sono da considerare utilizzabili per tutte le discipline del tiro rapido.

Ai tiratori è consentito l'uso delle aree di sicurezza per le seguenti attività, purché essi rimangano all'interno delle suddette aree, l'arma sia puntata in una direzione sicura e ci

sia il controllo da parte di un commissario di tiro preposto. Violazioni di questa norma renderanno i responsabili passibili di squalifica dalla gara:

- È possibile estrarre e rinfoderare armi scariche per metterle e toglierle nella loro custodia.
- È possibile allenarsi nel cambio caricatore con caricatori vuoti, e/o scarrellare l'arma.
- È possibile ispezionare, smontare, pulire, effettuare riparazioni o manutenzioni dell'arma, dei suoi componenti o di altri accessori.
- Munizionamento inerte (inclusi colpi inerti per allenamento, salva percussori o bossoli vuoti), caricatori carichi, carichini per revolver carichi e munizioni cariche non devono essere maneggiati in un'area di sicurezza per nessun motivo.

2.16 Briefing scritti degli Esercizi

Il tiratore è sempre responsabile dello svolgimento dell'esercizio, ma è ragionevole attendersi ciò solo dopo che il tiratore ha ricevuto il briefing dell'esercizio: esso deve spiegare adeguatamente quali sono le procedure che i tiratori devono seguire. Un briefing scritto dell'esercizio, deve essere esposto all'ingresso di ogni esercizio prima dell'inizio della gara. Il suddetto briefing prevale su qualsiasi altra informazione pubblicata o comunicata ai tiratori prima della gara. Gli organizzatori avranno diritto di modificare il briefing scritto dell'esercizio in qualunque momento per ragioni di chiarezza, di coerenza o di sicurezza. Il Direttore di linea o il Range Officer assegnato ad uno specifico esercizio dovrà leggere il briefing dell'esercizio ad ogni gruppo di tiratori. Dopo che il briefing scritto dell'esercizio è stato letto ai tiratori e il Range Officer o il Direttore di linea ha risposto alle loro domande, ai tiratori deve essere concesso di condurre una ricognizione generale dell'esercizio stesso. La durata della ricognizione deve essere stabilita dal Range Officer o Direttore di linea, e dovrebbe essere la stessa per tutti i tiratori. Se l'esercizio include bersagli mobili o simili, questi dovrebbero essere fatti vedere in azione a tutti i tiratori con la stessa durata e frequenza.

Il briefing deve fornire almeno le seguenti informazioni:

- Metodo di conteggio
- Bersagli (tipo e numero)
- Numero minimo di colpi
- Condizione di pronto dell'arma
- Posizione di partenza
- Segnale di avvio (udibile o visivo)
- Procedura

SEZIONE 3 – Attrezzatura del campo di tiro

3.0 Bersagli – Principi generali

Nelle gare di tiro rapido saranno utilizzati soltanto i bersagli approvati dalla Uits conformi a quanto specificato nel presente regolamento.

I bersagli che assegnano penalità devono essere inequivocabilmente contrassegnati o dipinti di un colore differente dai bersagli che assegnano punti.

I bersagli utilizzati in un esercizio, possono essere occultati interamente o parzialmente per mezzo di “hard cover” o “soft cover” nel modo seguente:

- La copertura utilizzata per riparare interamente o parzialmente i bersagli, sarà considerata “hard cover”.
- La copertura utilizzata unicamente per nascondere alla vista i bersagli sarà considerata “soft cover”. I colpi passati attraverso il “soft cover”, che colpiscono un bersaglio che assegna punti, saranno conteggiati. I colpi passati attraverso il “soft cover”, che colpiscono un bersaglio che assegna penalità, saranno conteggiati come penalità.

3.1 Bersagli approvati – Bersagli di carta

I bersagli di carta riconosciuti sono i “classic target”; devono avere le linee di demarcazione delle zone punti, nonché il bordo della zona a punteggio nullo, inequivocabilmente tracciate sulla loro superficie.

I bersagli di carta non dovranno mai essere colpiti più di dodici volte (da 12 tiratori) prima che vengano conteggiati e ripristinati.

Quando la zona punti di un bersaglio debba essere parzialmente nascosta, i progettisti degli esercizi devono simulare ostacoli “hard cover” in uno dei modi seguenti:

- Nascondendo effettivamente una parte del bersaglio.
- Tagliando il bersaglio per rimuovere la parte da ritenersi nascosta dall’“hard cover”. Sul bersaglio deve quindi essere ripristinato il bordo della zona a punteggio nullo, che dovrà estendersi per l’intera lunghezza della zona punti tagliata.
- Dipingendo o coprendo con nastro la porzione di bersaglio da ritenersi nascosta dall’“hard cover” con un colore uniforme e contrastante con quello del bersaglio.
- Le barriere “hard cover” non dovranno coprire totalmente la zona a punteggio più alto dei bersagli di carta.

3.2 Bersagli approvati – Bersagli metallici

I tipi di bersagli metallici approvati e utilizzabili in gare di tiro rapido di pistola sono i seguenti:

- I Peppers sono bersagli metallici che dovranno essere calibrati in accordo con quanto descritto in Appendice.

- Mini Peppers, che dovranno essere calibrati in accordo con quanto descritto in Appendice. Tali versioni sono utilizzate per simulare Pepper di dimensioni regolari collocati a distanze superiori.
- Pepper e Mini Pepper possono essere inclusi nello stesso esercizio.
- Possono essere utilizzati vari tipi di piatti metallici. I bersagli metallici dovranno necessariamente essere colpiti e cadere o capovolgersi per essere conteggiati. Bersagli metallici che si girino di taglio o lateralmente, o che a giudizio dei giudici di gara siano caduti o si siano girati a causa di un colpo andato a segno sull'apposito sostegno, o per qualsiasi altra ragione accidentale, verranno considerati come malfunzionamento dell'attrezzatura dell'esercizio. Per le armi in calibro .22 LR è sufficiente che il bersaglio metallico sia colpito; in questo caso è indispensabile che tutti i bersagli metallici siano colorati prima dell'esecuzione dell'esercizio da parte di ciascun concorrente. A differenza dei Peppers, i piatti metallici non sono soggetti a calibrazione o verifiche di calibrazione. Pertanto, qualora un piatto metallico sia stato adeguatamente colpito, ma non cada o si capovolga, gli organizzatori potranno considerare il fatto come malfunzionamento dell'attrezzatura, e richiedere al tiratore di ripetere l'esercizio, dopo che il piatto difettoso sia stato riparato. E' prevista l'eccezione per le armi calibro .22 LR.
- Bersagli metallici che assegnano penalità, progettati in modo da cadere o capovolgersi quando colpiti, che si girino di taglio o lateralmente, dovranno essere considerati come malfunzionamento dell'attrezzatura dell'esercizio. Bersagli metallici che assegnano penalità, progettati in modo da restare in piedi quando colpiti, devono essere ripinturati dopo che ciascun tiratore abbia terminato l'esercizio; qualora ciò non avvenga, i tiratori successivi non dovranno essere penalizzati per colpi visibili sulla loro superficie.

3.3 Sistemazione dell'attrezzatura del campo di tiro o della sua superficie

Il tiratore non deve interferire in qualsiasi momento con il terreno, la vegetazione naturale, le strutture o qualsiasi altra attrezzatura del campo di tiro (inclusi bersagli, supporti e attivatori di bersagli mobili). Violazioni a questa regola potranno essere oggetto di penalizzazioni (in quantità commisurata all'evento) per errore di procedura, a discrezione degli organizzatori.

Il tiratore può richiedere che i giudici di gara intraprendano azioni atte a garantire la costanza nel tempo del terreno, del posizionamento dei bersagli e/o qualsiasi altro componente dell'esercizio. Al Direttore di gara o Match Director spetta la decisione finale su tutte le sopramenzionate questioni.

3.4 Malfunzionamento dell'attrezzatura del campo di tiro ed altro

L'attrezzatura del campo di tiro dovrà essere tale da consentire una imparziale competitività fra tutti i tiratori. I malfunzionamenti dell'attrezzatura del campo di tiro includono (ma non si limitano a quanto elencato) l'errata disposizione dei bersagli di carta, l'azionamento anticipato dei bersagli metallici o mobili, il malfunzionamento di

mezzi meccanici o elettrici, ed il cedimento di strutture varie, quali aperture, feritoie e divisori.

Un tiratore, che sia impossibilitato a terminare un esercizio a causa di un malfunzionamento dell'attrezzatura del campo di tiro, od al quale non sia stato ripristinato un bersaglio metallico o mobile prima dell'inizio dell'esercizio, dovrà obbligatoriamente ripetere il medesimo dopo che siano state completate le necessarie azioni di ripristino.

3.5 Errata disposizione dei bersagli

Se il Range Officer rileva che la posizione di un bersaglio di carta o metallico è variata, rendendo differente lo svolgimento dell'esercizio rispetto ai precedenti tiratori, al tiratore dovrà essere richiesto di ripetere l'esercizio.

Il malfunzionamento cronico dell'attrezzatura di un esercizio può essere motivo di annullamento dell'esercizio dalla gara.

SEZIONE 4 – Equipaggiamento dei tiratori

4.0 Le Categorie

Le armi sono classificate in Categorie e in ogni caso gli esercizi devono essere uguali per tutti.

Categorie Riconosciute

Prima dell'inizio della competizione, ciascun tiratore dovrà dichiarare una Categoria di appartenenza per rientrare in classifica, ed i funzionari di gara dovrebbero controllare la conformità dell'equipaggiamento del tiratore con i requisiti della Categoria dichiarata, prima che il tiratore stesso inizi un qualsiasi esercizio.

Queste le categorie ammesse:

4.1 Categoria Open

1. Calibro minimo 9x19 (9 Luger)
2. Massima capacità del caricatore secondo quanto indicato nel catalogo nazionale delle armi comuni da sparo.
3. Possibilità di utilizzo delle Ottiche di puntamento Si
4. Possibilità di utilizzo dei Compensatori Si
5. Possibilità di utilizzo dei Fori di compensazione Si sulla canna

Munizioni fuori omologazione – spiegare con tabella

4.2 Categoria Semiauto

1. Calibro minimo 9x19 (9 Luger)
2. Massima capacità del caricatore secondo quanto indicato nel catalogo nazionale delle armi comuni da sparo.
3. Possibilità di utilizzo delle Ottiche di puntamento: No
4. Possibilità di utilizzo dei Compensatori: No
5. Possibilità di utilizzo dei Fori di compensazione: No

4.3 Categoria .22 lr

1. Unico calibro consentito .22 long rifle
2. Massima capacità del caricatore secondo quanto indicato nel catalogo nazionale delle armi comuni da sparo.
3. Possibilità di utilizzo delle Ottiche di puntamento: No
4. Possibilità di utilizzo dei Compensatori: No
5. Possibilità di utilizzo dei Fori di compensazione: No

4.4 Categoria Revolver Standard

1. Calibro minimo 9x 19 (9 Luger)
2. Massima capacità del tamburo: No
3. Possibilità di utilizzo delle Ottiche di puntamento: No
4. Possibilità di utilizzo dei Compensatori: No
5. Possibilità di utilizzo dei Fori di compensazione sulla canna: No

Qualora, a giudizio del Range Master, non sia possibile classificare il tiratore in nessuna Categoria riconosciuta, questi non potrà disputare la gara fuori classifica.

La squalifica in cui dovesse incorrere un tiratore in qualsiasi momento della gara, dovrà impedire la continuazione della partecipazione alla gara, anche nel caso in cui il tiratore squalificato sia iscritto in altre Categorie. Tuttavia questa non è una norma retroattiva. Qualunque precedente risultato completo di gara, ottenuto dal tiratore in un'altra Categoria, dovrà essere incluso nella graduatoria finale di quella Categoria anche per l'assegnazione di eventuali premi.

L'appartenenza di un tiratore ad una specifica Categoria non dovrà precludere la successiva appartenenza ad un'altra Categoria.

4.5 Sicurezza dell'attrezzatura.

Qualora non sia specificato dai requisiti di una Categoria, non vi saranno limitazioni al peso dello scatto dell'arma. In ogni caso il meccanismo di scatto dovrà funzionare in maniera sicura. I grilletti di larghezza superiore alla guardia del grilletto sono espressamente vietati.

Le armi dovranno essere efficienti e sicure. I Direttori di linea o Range Officers avranno il diritto di richiedere un esame dell'arma o dell'attrezzatura ad essa correlata di un tiratore, in qualunque momento, per controllarne il corretto funzionamento. Nel caso in cui un'arma o l'attrezzatura siano giudicate non efficienti o non sicure da un Range Officer, queste dovranno essere ritirate dalla gara sino a quando, a giudizio del Direttore di tiro o Range Master, esse non siano state ripristinate nel loro corretto funzionamento.

In gara un tiratore dovrà utilizzare la stessa arma e lo stesso tipo di mire per tutti gli esercizi. Comunque, nel caso in cui l'arma o le mire originali di un tiratore divengano inutilizzabili o non sicure nel corso della gara, egli potrà chiedere l'autorizzazione al Direttore di tiro o Range Master di utilizzare una seconda arma o un altro set di mire, purché:

- L'arma in sostituzione di quella originale soddisfi i requisiti della Categoria dichiarata dal tiratore ad inizio gara.
- Il tiratore non tragga alcun vantaggio agonistico dall'utilizzo della seconda arma.

Un tiratore che sostituisca o modifichi significativamente la propria arma durante la gara, senza aver ottenuto l'approvazione preventiva del Direttore di tiro o Range Master, sarà soggetto a squalifica.

Un tiratore non dovrà mai utilizzare, o avere indosso, più di un'arma durante lo svolgimento di un esercizio.

Armi con calcioli e/o impugnature anteriori supplementari di qualsiasi tipo sono vietate.

4.6 Porto e trasporto

I tiratori devono trasportare le armi in apposite custodie o borse, eccettuato quando si trovino all'interno di una safety area o sotto la supervisione ed il diretto comando di un Direttore di linea o Range Officer.

4.7 Abbigliamento adeguato

È fortemente sconsigliato l'utilizzo di abbigliamento mimetico, o di altri tipi simili di vestiario militare o di polizia. Fanno eccezione tiratori che siano appartenenti alle forze armate o di polizia ma solo per quanto riguarda il vestiario in effettiva dotazione. Il Match Director è l'autorità a cui spetta la decisione finale in materia di scelta dell'abbigliamento ammesso per i tiratori.

4.8 Occhiali e protezioni auricolari

Si precisa che il corretto uso di occhiali e protezioni auricolari è nell'interesse dei tiratori ed è di massima importanza per prevenire lesioni alla vista ed all'udito. Si raccomanda vivamente l'utilizzo di protezioni auricolari ed occhiali a chiunque, durante la permanenza all'interno del campo di tiro. Gli organizzatori di gara possono imporre l'utilizzo di tali protezioni a chiunque si trovi all'interno del campo di tiro. In tal caso, i giudici di gara dovranno compiere ogni sforzo possibile per assicurare che i giudici stessi, gli spettatori ed i tiratori indossino tali protezioni.

Nel caso in cui un giudice di gara si accorga che un tiratore, durante un esercizio, abbia perso o mal indossato protezioni auricolari od occhiali, oppure abbia iniziato un esercizio senza indossarle, tale giudice di gara dovrà immediatamente fermare il tiratore, il quale dovrà quindi ripetere l'esercizio dopo aver correttamente indossato le protezioni. Un tiratore che perda involontariamente le protezioni visive od auricolari durante lo svolgimento di un esercizio, o inizi un esercizio senza averle indossate, avrà diritto di fermarsi, puntare l'arma in una direzione sicura, ed indicare il problema al giudice di gara: in questo caso si applicherà la stessa procedura descritta al paragrafo precedente. Qualora un Range Officer giudichi che il tiratore, che si appresta ad iniziare un esercizio, indossi protezioni auricolari e visive inadeguate, questi potrà richiedere al tiratore di modificare o sostituire le proprie protezioni, prima di permettere al tiratore di svolgere regolarmente l'esercizio.

4.9 Comportamento antisportivo

Qualsiasi tentativo di trarre vantaggio dalla rimozione di protezioni auricolari ed occhiali dopo che l'esercizio è stato iniziato, dovrà essere considerato comportamento antisportivo. Al Range Master spetterà la decisione finale.

4.10 Munizionamento e relativo equipaggiamento

I partecipanti ad una competizione sono gli unici responsabili della sicurezza del munizionamento impiegato per la competizione. La Uits, la Giuria di Gara, il poligono organizzatore e i Direttori di Tiro non accettano alcuna responsabilità in merito, né per danni materiali né per danni a persone (comprese lesioni, lesioni gravi e morte), derivanti dall'utilizzo, legale od illegale, di tale munizionamento.

Caricatori e carichini per revolver dovranno essere conformi alle regole della Categoria dichiarata dal tiratore. Caricatori di scorta o altri sistemi per il ricaricamento, perduti involontariamente o abbandonati da un tiratore dopo il segnale di avvio, possono essere

recuperati in sicurezza. In ogni caso, il recupero dovrà avvenire sempre secondo le norme di sicurezza previste per quello specifico esercizio.

È vietato l'utilizzo di munizionamento perforante, tracciante od incendiario.

Tutto il munizionamento utilizzato da un tiratore dovrà rispettare i requisiti della Categoria dichiarata.

Qualsiasi munizionamento, che sia giudicato non sicuro dal Range Officer, dovrà essere immediatamente ritirato dalla gara.

4.11 Malfunzionamenti – Equipaggiamento del tiratore

Nel caso di inceppamento dell'arma di un tiratore, dopo il segnale di inizio, egli potrà tentare di risolvere l'inconveniente in sicurezza e continuare l'esercizio. Durante tutta l'operazione di risoluzione del malfunzionamento, il tiratore dovrà tenere la volata dell'arma puntata in maniera sicura verso il parapalle frontale. Il tiratore non potrà utilizzare mezzi artificiali come supporti, bacchette od altro per correggere il mal funzionamento. La violazione di questa norma (riguardante l'utilizzo di mezzi artificiali) darà luogo alla squalifica dall'esercizio.

Durante l'operazione di risoluzione del malfunzionamento, qualora questa lo renda necessario, il tiratore potrà abbassare l'arma dalla posizione di puntamento, e dovrà in questo caso mantenere le dita al di fuori della guardia del grilletto.

Nel caso in cui il mal funzionamento non possa essere risolto dal tiratore entro due minuti, questi dovrà puntare la volata dell'arma in maniera sicura verso il parapalle frontale ed avvertire il Range Officer. Il Range Officer dovrà terminare l'esercizio secondo la normale procedura. L'esercizio dovrà essere valutato normalmente, conteggiando quindi tutte le appropriate miss e gli errori di procedura.

In nessun caso dovrà essere permesso ad un tiratore di lasciare l'esercizio con un'arma carica.

Nel caso in cui si sia verificato un mal funzionamento del tipo descritto sopra, al tiratore non dovrà essere permesso di ripetere l'esercizio.

Nel caso in cui un Range Officer interrompa un tiratore, durante un esercizio, perché sospetta che il tiratore stia utilizzando un'arma o munizionamento non sicuri (ad esempio nel caso di munizioni senza polvere), il Range Officer dovrà compiere tutte le successive operazioni necessarie per riportare sia il tiratore che il campo di tiro in condizioni di sicurezza. Il Range Officer dovrà quindi ispezionare l'arma e le munizioni e procedere nel modo seguente:

- Se il Range Officer avrà la prova di quanto sospettato, il tiratore non avrà diritto a ripetere l'esercizio, e dovrà correggere il problema che ha causato l'interruzione dell'esercizio. Sullo statino del tiratore verranno annotati il tempo segnato all'ultimo colpo sparato, ed i punteggi fatti registrare fino al momento dell'interruzione, comprese le appropriate "miss" ed errori di procedura.
- Se il Range Officer dovesse riscontrare che non sussiste alcun problema di sicurezza, al tiratore dovrà essere richiesto di ripetere l'esercizio.

SEZIONE 5 – Svolgimento dell'esercizio

5.0 Condizioni di pronto dell'arma

Le normali condizioni di pronto delle armi impiegate in gara saranno elencate di seguito. In ogni caso, qualora un tiratore non metta in camera di cartuccia un colpo prima di iniziare l'esercizio quando il briefing lo permetta, sia che ciò avvenga volutamente o involontariamente, il Range Officer non dovrà intraprendere alcuna azione, dal momento che il tiratore è sempre il solo responsabile del maneggio della propria arma.

5.1 Revolvers

Singola azione: cane completamente abbattuto su una camera vuota o, se è presente una monta di sicurezza, cane abbattuto su una camera carica (fanno eccezione i revolver muniti di "transfer bar").

Doppia azione: cane completamente abbattuto, tutte le camere possono essere cariche. Revolver non tradizionali (ad esempio revolver con funzionamento semiautomatico) sono soggetti alle regole seguenti e/o altri requisiti stabiliti dal Range Master.

5.2 Pistole semi-automatiche

Singola azione: camera di cartuccia carica, cane armato, sicura manuale inserita.

Doppia azione: camera di cartuccia carica, cane completamente abbattuto o disarmato.

Azione mista: camera di cartuccia carica, cane completamente abbattuto; oppure camera di cartuccia carica, cane armato e sicura manuale inserita.

Gli esercizi possono richiedere condizioni di pronto dell'arma differenti da quelle sopra elencate. In tal caso, queste condizioni devono essere chiaramente indicate nel briefing scritto dell'esercizio. Ad eccezione del rispetto dei requisiti di Categoria, un esercizio non dovrà imporre un numero di colpi definito da caricare nell'arma o da utilizzare per il ricaricamento. I briefing degli esercizi potranno soltanto imporre quando l'arma può essere caricata, o quando dovrà essere effettuato il ricaricamento.

Relativamente alle pistole utilizzabili in una competizione di tiro rapido, si forniscono le seguenti definizioni:

Singola Azione: quando l'azionamento del grilletto causa una singola reazione, nella fattispecie l'abbattimento del cane o lo sgancio del percussore lanciato.

Doppia Azione: quando l'azionamento del grilletto causa più di una singola reazione, nella fattispecie l'armamento del cane o del percussore lanciato ed il loro successivo rilascio.

Azione Mista: quando, per il primo colpo, l'arma può essere adoperata indifferentemente in Singola o Doppia Azione.

5.3 Posizione di "pronto"

La posizione di "pronto" prevede una condizione in cui, sotto il diretto comando del Range Officer:

- L'arma viene preparata come richiesto dal briefing dell'esercizio e rispetta i requisiti della Categoria di appartenenza.
- Il tiratore assume la posizione di partenza specificata dal briefing scritto dell'esercizio. Qualora non altrimenti specificato, il tiratore dovrà essere in posizione eretta, rilassata, con le braccia e le mani normalmente lungo i fianchi.

5.4 Comandi di gara

I comandi approvati e la loro sequenza sono specificati come segue:

“Carica”

Questo comando indica l'inizio dell'esercizio. Sotto la diretta supervisione del Range Officer, il tiratore dovrà rivolgersi verso il parapalle di fondo o verso una direzione sicura indicata dal Range Officer, dovrà indossare protezioni auricolari ed occhiali, e preparerà l'arma secondo quanto stabilito dal briefing scritto dell'esercizio. Il tiratore dovrà assumere la posizione di partenza richiesta. A questo punto il Range Officer potrà proseguire.

“Pronto?”

La mancata risposta negativa da parte del tiratore indica che questi ha pienamente capito i requisiti dell'esercizio ed è pronto per iniziare. Qualora il tiratore non sia pronto, alla domanda del Range Officer “Pronto?”, egli dovrà rispondere a voce alta “No”. Si suggerisce che quando il tiratore è pronto per la partenza, questi assuma la posizione di pronto come specificato dal briefing, indicando così al Range Officer di essere realmente pronto.

“Attenzione”

Questo comando dovrebbe essere seguito, con un intervallo tra uno e quattro secondi, dal segnale di partenza. Una volta che il comando “Attenzione” sia stato impartito, il tiratore non dovrà muoversi dalla sua posizione di partenza prima del segnale di avvio senza la preventiva approvazione, e sotto la diretta supervisione, del Range Officer. La violazione di questa regola darà luogo ad un avvertimento una prima volta, e potrà dare luogo a una penalità per una successiva violazione durante la stessa gara.

“Segnale di partenza”

Il segnale di partenza, indica al tiratore che può iniziare l'esercizio. Se un tiratore non reagisce al segnale di partenza, per qualsiasi ragione, il Range Officer dovrà assicurarsi che il tiratore sia effettivamente pronto ad iniziare l'esercizio e riprenderà la sequenza dei comandi da “Pronto?”.

“Stop”

Qualsiasi Range Officer assegnato in servizio all'esercizio potrà impartire questo comando in qualsiasi momento durante lo svolgimento dell'esercizio stesso. Il tiratore

dovrà immediatamente cessare di sparare e rimanere fermo in piedi in attesa di ulteriori istruzioni da parte del Range Officer, mantenendo l'arma in direzione sicura con il dito lontano dal grilletto.

“Se hai finito, scarica l'arma”

Se il tiratore ha terminato l'azione di fuoco, questi dovrà abbassare l'arma e mostrarla al Range Officer per la verifica con la volata puntata verso il parapalle, senza caricatore, con il carrello bloccato o tenuto in apertura e con la camera di cartuccia vuota. I Revolver dovranno essere presentati con il tamburo basculato e vuoto.

“Se l'arma è scarica abbatti il cane”

Quando viene impartito questo comando, il tiratore non dovrà più riprendere l'azione di fuoco. Continuando a puntare l'arma verso il parapalle di fondo, il tiratore dovrà eseguire un controllo finale riguardo la sicurezza dell'arma come segue:

- *Pistole semi-automatiche*: rilasciare il carrello e abbattere il cane con la sicura prevista o accompagnare il cane premendo il grilletto.
- *Revolvers*: chiudere il tamburo vuoto (senza toccare il cane, qualora sia presente).

Se il controllo di cui sopra avrà dimostrato che l'arma è scarica, il tiratore dovrà riporre l'arma in custodia e l'esercizio si intende così concluso.

Se il controllo di cui sopra non avrà dimostrato che l'arma è scarica, il Range Officer riprenderà la sequenza dei comandi.

“Lo stand è libero”

I tiratori e i giudici di gara, non dovranno muoversi dalla linea di tiro o dalla postazione finale di fuoco sino a che questo comando non sia stato impartito dal Range Officer. Quando questo comando è stato impartito, i giudici ed i tiratori potranno muoversi per le operazioni di conteggio, ripristino dei bersagli, etc.

5.5 Ricaricamento

Durante l'operazione di caricamento, ricaricamento o scaricamento nell'ambito dello svolgimento di un esercizio, l'arma dovrà essere costantemente puntata verso il parapalle di fondo od in altra direzione sicura autorizzata dal Range Officer.

5.6 Spostamenti

Tutti gli spostamenti compiuti dal tiratore devono essere effettuati con il dito visibilmente al di fuori della guardia del grilletto e la sicura manuale dovrebbe essere inserita, ad eccezione del caso in cui il tiratore stia mirando un bersaglio o gli stia sparando. L'arma deve essere sempre puntata in una direzione sicura. Si definisce “spostamento” una qualsiasi delle azioni di seguito descritte:

- Compiere uno o più passi in una qualsiasi direzione.
- Cambiare posizione di tiro (ad esempio dalla posizione in piedi a quella in ginocchio, dalla posizione seduta a quella in piedi, etc.).

5.7 Assistenza ed interferenza

A nessun tiratore potrà essere dato alcun tipo di assistenza od interferenza durante lo svolgimento di un esercizio, fatta eccezione nel caso in cui uno dei Range Officers in servizio in quell'esercizio dia, per motivi di sicurezza, avvertimenti ad un tiratore in qualsiasi momento. Tali avvertimenti non potranno costituire motivo per il tiratore di richiedere la ripetizione dell'esercizio.

Qualsiasi persona che dia assistenza o causi interferenza ad un tiratore durante un esercizio (così come il tiratore che riceva assistenza) può, a discrezione del Range Officer che arbitra l'esercizio, incorrere in una penalità di procedura per quell'esercizio.

Nel caso in cui un involontario contatto fisico tra il Range Officer (od altra fonte esterna) abbia interferito con il tiratore, il Range Officer può offrire al tiratore la possibilità di ripetere l'esercizio. Il tiratore deve accettare o rifiutare l'offerta prima di vedere il tempo o il punteggio ottenuto nella prestazione appena avvenuta. Comunque, nel caso in cui il tiratore commetta una infrazione alle regole di sicurezza durante il contatto fisico con il Range Officer, potranno essere applicate le procedure previste.

Nel caso in cui un tiratore inizi prematuramente la sua azione di fuoco (falsa partenza), il Range Officer dovrà, appena possibile, fermare il tiratore, far ripristinare l'esercizio, ed impartire un nuovo segnale di partenza.

5.8 Traguardare i bersagli e Ricognizione dell'esercizio

E' vietato traguardare i bersagli con l'arma scarica prima dell'inizio dell'esercizio.

Durante la perlustrazione e la ricognizione dell'esercizio ai tiratori è vietato utilizzare qualsiasi mezzo per traguardare i bersagli (ad es. una replica di arma od una qualsiasi parte di questa, incluso qualsiasi accessorio) ad eccezione delle mani nude.

A nessuno è permesso entrare all'interno di un esercizio senza la preventiva approvazione del Range Officer in servizio all'esercizio stesso o del Range Master. I contravventori saranno puniti con un avvertimento per la prima infrazione, ma potranno essere soggetti a ulteriori sanzioni per le successive infrazioni, come previsto in questo regolamento.

SEZIONE 6 – La strutturazione di una gara

6.0 Principi Generali

Nel presente regolamento verranno utilizzate le seguenti definizioni:

Esercizio: esercizio singolo conteggiato con tempo e punteggio a sé stanti.

Gara: la somma dei singoli punteggi degli esercizi sarà utilizzata per dichiarare il vincitore della gara. In gara dovrà essere utilizzato un solo tipo di arma da fuoco (ad esempio pistola, fucile ad anima liscia, carabina).

Campionato: l'insieme di più gare riconosciute aventi le stesse caratteristiche.

Shoot Off: evento condotto separatamente dalla gara. I tiratori qualificatisi competono gli uni contro gli altri ingaggiando contemporaneamente ciascuno la propria serie di bersagli metallici (uguali per tutti i tiratori) secondo un sistema ad eliminazione diretta.

6.1 Squadre

I punteggi di un singolo tiratore potranno essere utilizzati da una sola squadra.

Le squadre potranno essere composte da un massimo di quattro tiratori, in ogni caso soltanto i tre punteggi più alti saranno conteggiati per calcolare i risultati della squadra.

Nel caso in cui un componente di una squadra si ritiri durante la gara per una qualsiasi ragione prima di aver completato tutti gli esercizi, i punteggi ottenuti da quel tiratore dovranno continuare a far parte dei risultati di squadra. La squadra in questione non potrà provvedere alla sostituzione del tiratore che si è ritirato.

Un tiratore che non sia in grado di iniziare la gara può essere sostituito prima dell'inizio da un altro tiratore, previa approvazione degli organizzatori.

Se un componente di una squadra viene squalificato dalla gara, tutti i suoi punteggi dovranno essere azzerati per tutti gli esercizi. La squadra non potrà sostituire un suo componente squalificato.

6.2 Orario di tiro

I tiratori dovranno gareggiare secondo la tabella stabilita degli orari e dei gruppi. Un tiratore che non si presenti in tempo ad un esercizio, secondo il proprio orario di tiro, non potrà iniziare quell'esercizio senza lo specifico consenso degli organizzatori, altrimenti il suo punteggio per quell'esercizio sarà zero.

SEZIONE 7 – Punteggio

7.0 Avvicinamento ai bersagli

Durante le operazioni di conteggio dei punti, i tiratori od i loro delegati non dovranno avvicinarsi ai bersagli ad una distanza inferiore di un metro senza l'autorizzazione del Range Officer. La violazione di questa regola darà luogo ad un avvertimento per la prima infrazione, successivamente, per ciascuna violazione durante la medesima competizione, potrà essere assegnata al tiratore, o al suo delegato, una penalità per errore di procedura.

7.1 Toccare i bersagli

Durante le operazioni di conteggio dei punti, i tiratori od i loro delegati non dovranno toccare, calibrare od interferire in alcun modo con i bersagli senza l'autorizzazione del Range Officer. Qualora il Range Officer dovesse riconoscere che un tiratore o un suo delegato ha influenzato o modificato la procedura di determinazione dei punteggi, egli può:

- Calcolare il bersaglio in questione come non colpito, oppure
- Imporre penalità per ciascun bersaglio che dà penalità oggetto dell'azione di interferenza.

7.2 Bersagli anticipatamente ripristinati

Se un bersaglio viene anticipatamente ripristinato, prima che possa essere determinato il punteggio, il Range Officer dovrà richiedere al tiratore di ripetere l'intero esercizio.

7.3 Bersagli non ripristinati

Se, al termine di un esercizio da parte di un precedente tiratore, uno o più bersagli non siano stati opportunamente ripristinati per il tiratore per il quale si sta calcolando il punteggio, o qualora siano presenti sui bersagli colpi in sovrannumero, oppure siano presenti colpi dubbi su un bersaglio che assegna penalità, ed al Range Officer non sia evidente quali siano i colpi del tiratore per il quale si sta calcolando il punteggio, quest'ultimo dovrà ripetere l'esercizio.

7.4 Impenetrabilità

L'area punti di tutti i bersagli che assegnano sia punti, sia penalità si intende impenetrabile. Se:

- Un colpo, il cui foro ricada completamente nell'area che assegna punti di un bersaglio di carta, prosegue il suo percorso colpendo l'area che assegna punti di un secondo bersaglio di carta, il colpo a segno sul secondo bersaglio non dovrà assegnare punti o penalità a secondo dei casi.
- Un colpo, il cui foro ricada completamente nell'area che assegna punti di un bersaglio di carta, prosegue il suo percorso abbattendo un bersaglio metallico,

questo dovrà essere considerato come malfunzionamento dell'equipaggiamento del campo di tiro; in questo caso il tiratore dovrà ripetere l'esercizio dopo che quest'ultimo sia stato correttamente ripristinato.

- Un colpo, il cui foro ricada parzialmente nell'area che assegna punti di un bersaglio di carta o metallico, prosegue il suo percorso e colpisce l'area che assegna punti di un secondo bersaglio, il colpo a segno sul secondo bersaglio dovrà assegnare ulteriori punti o penalità a seconda dei casi.
- Un colpo, il cui foro ricada parzialmente nell'area che assegna punti di un bersaglio di carta o metallico, prosegue il suo percorso e abbatte (o colpisce l'area che assegna punti di un secondo bersaglio metallico), l'abbattimento del (o il colpo a segno sul) secondo bersaglio metallico dovrà assegnare ulteriori punti o penalità a seconda dei casi.

Qualora non esplicitamente dichiarato come "Soft Cover" nel briefing scritto dell'esercizio, tutte le strutture, muri, barriere, od altri ostacoli sono da considerarsi "Hard Cover". Se:

- Un colpo impatta per intero su di un Hard Cover e continua il suo percorso colpendo bersagli di carta che assegnano punti o penalità, tale colpo non darà luogo a punti o penalità.
- Un colpo impatta per intero su di un Hard Cover, e continua il suo percorso colpendo od abbattendo un bersaglio metallico, questo dovrà essere considerato come malfunzionamento dell'equipaggiamento del campo di tiro; in questo caso il tiratore dovrà ripetere l'esercizio dopo che quest'ultimo sia stato correttamente ripristinato.
- Un colpo impatta parzialmente su di un Hard Cover, e continua il suo percorso colpendo la zona punti di un bersaglio di carta che assegna punti o penalità, tale colpo andato a segno darà luogo a punti o penalità a seconda dei casi.
- Un colpo impatta parzialmente su di un Hard Cover, prosegue il suo percorso ed abbatte (o colpisce l'area che assegna punti di un bersaglio metallico), l'abbattimento del (o il colpo a segno sul) bersaglio metallico dovrà assegnare ulteriori punti o penalità a seconda dei casi.

7.5 Metodi di conteggio dei punti

Il briefing scritto di ogni esercizio dovrà specificare uno dei seguenti metodi di conteggio dei punti:

"Comstock"

Tempo illimitato che si arresta all'ultimo colpo sparato, numero illimitato di colpi che possono essere sparati, numero fissato di colpi che devono essere messi a segno su ogni singolo bersaglio per essere conteggiati.

Il punteggio di un tiratore è così calcolato: si sommano i valori più alti per i colpi previsti, si sottraggono le eventuali penalità e si divide per il tempo di esecuzione (registrato con due cifre decimali), ottenendo per ciascun tiratore un "hit factor".

I punteggi definitivi di un esercizio si otterranno assegnando al tiratore che avrà fatto registrare l'“hit factor” più alto il punteggio massimo teorico previsto per quell'esercizio.

A tutti gli altri tiratori verrà assegnato il punteggio sulla base della percentuale di ciascun “hit factor” rispetto a quello del vincitore dell'esercizio.

“Virginia Count”

Tempo illimitato che si arresta all'ultimo colpo sparato, numero limitato di colpi che possono essere sparati, numero fissato di colpi che devono essere messi a segno su ogni singolo bersaglio per essere conteggiati.

Il punteggio di un tiratore è calcolato sommando il valore più alto del numero stabilito di colpi andati a segno per ciascun bersaglio, a cui vanno sottratte le penalità, diviso per il tempo totale (registrato con due cifre decimali) impiegato dal tiratore per terminare l'esercizio, in questo modo si giungerà ad un “hit factor” per ciascun tiratore. I punteggi complessivi di un esercizio si otterranno assegnando al tiratore che avrà fatto registrare il più alto “hit factor” il punteggio massimo teorico previsto per quell'esercizio.

A tutti gli altri tiratori verrà assegnato il punteggio sulla base della percentuale di ciascun “hit factor” rispetto a quello del vincitore dell'esercizio.

“Fixed Time”

Tempo limitato, numero limitato di colpi che possono essere sparati, numero fissato di colpi che devono essere messi a segno su ogni singolo bersaglio per essere conteggiati.

Il punteggio di un tiratore è calcolato sommando il valore più alto del numero stabilito di colpi a segno per ciascun bersaglio, a cui vanno sottratte le penalità. I punteggi complessivi di un esercizio non verranno espressi in percentuale del vincitore, ma si otterranno assegnando a ciascun tiratore il proprio punteggio totale.

Per il metodo di conteggio Fixed Time devono essere utilizzati unicamente bersagli di carta, e questi ultimi dovrebbero essere, qualora possibile, bersagli a scomparsa.

Il metodo di conteggio Fixed Time deve essere impiegato unicamente per Esercizi Standard, Esercizi di Classificazione o Short Courses.

Gli esercizi a conteggio Fixed Time non assegnano penalità per mancato ingaggio o miss.

I risultati di un esercizio devono classificare i tiratori appartenenti alla medesima Categoria in ordine decrescente di punteggio, calcolato con 4 cifre decimali.

I risultati di gara devono classificare i tiratori appartenenti alla medesima Categoria in ordine decrescente di punteggio, calcolato con 4 cifre decimali.

Se, a giudizio del Match Director, debba essere risolta una situazione di parità, i tiratori alla pari dovranno eseguire uno o più esercizi, scelti o creati dal Match Director, sino a che la condizione di parità sia risolta. Il risultato di tali esercizi di spareggio sarà utilizzato soltanto per decidere la posizione finale in classifica dei tiratori che erano alla pari, mentre i loro punteggi finali di gara rimarranno inalterati. Condizioni di parità non dovranno mai essere risolte affidandosi alla fortuna.

7.6 Punti e penalità

I punteggi sui bersagli dovranno essere conteggiati secondo quanto stabilito nel presente regolamento.

Tutti i colpi visibili sulla superficie di un bersaglio di carta che assegna penalità dovranno essere penalizzati dell'equivalente del doppio del massimo punteggio ottenibile da un singolo colpo su una sagoma che assegna punti, sino ad un massimo di due penalità per bersaglio.

Tutti i colpi visibili sulla superficie di un bersaglio metallico che assegna penalità dovranno essere penalizzati dell'equivalente del doppio del massimo punteggio ottenibile da un singolo colpo su una sagoma che assegna punti, sino ad un massimo di due penalità per bersaglio, a prescindere dal fatto che il bersaglio metallico sia stato progettato per abbattersi o meno.

Tutte le miss saranno penalizzate con il doppio del massimo punteggio ottenibile da un singolo colpo su quel bersaglio, eccetto nel caso di bersagli a scomparsa totale.

In un esercizio conteggiato con metodo “Virginia Count” o “Fixed Time”:

I colpi in sovrannumero (ovvero i colpi sparati in eccesso rispetto al numero specificato per la string o per l'esercizio) dovranno essere conteggiati con un errore di procedura per ogni colpo in eccesso. In aggiunta, durante il conteggio dei punti, dovranno essere conteggiati soltanto il numero di colpi specificato ed i più alti punteggi dei colpi andati segno.

I colpi a segno in sovrannumero (ovvero i colpi, a segno sulla superficie che assegna punti dei bersagli di carta che assegnano punti, in eccesso rispetto al numero totale specificato per l'esercizio) dovranno essere conteggiati con un errore di procedura per ogni colpo in eccesso. Si noti che colpi a segno su Hard Cover e/o bersagli che assegnano penalità non devono essere considerati colpi a segno in sovrannumero.

I colpi in accumulo (ovvero quando il tiratore spara il corretto numero di colpi in una string, ma spara ad un numero di bersagli inferiore rispetto a quello specificato nella string) dovranno essere conteggiati con un errore di procedura per ogni colpo in accumulo. Questa penalità non verrà applicata nel caso in cui il briefing scritto dell'esercizio autorizzi specificamente i colpi in accumulo.

In un esercizio a conteggio “Fixed Time” i colpi sparati oltre il limite massimo di tempo (ovvero i colpi sparati dopo che sia stato dato il segnale di cessare il fuoco) verranno penalizzati con il massimo del punteggio ottenibile da un colpo a segno su quel bersaglio, ad eccezione del caso di bersagli a scomparsa.

7.7 Conteggio dei punti

Se non diversamente specificato nel briefing scritto dell'esercizio, tutti i bersagli di carta che assegnano punti dovranno essere ingaggiati con un minimo di due colpi, e riportare un massimo di due colpi conteggiabili ai fini del punteggio. I bersagli metallici per essere conteggiati dovranno essere ingaggiati con un minimo di un colpo ciascuno ed essere abbattuti.

Se il diametro del foro di un qualsiasi colpo su un bersaglio che assegna punti, tocca la linea di demarcazione delle zone con differente punteggio, o se attraversa più zone punti, il colpo dovrà essere conteggiato con il punteggio della zona di maggior valore.

Se il diametro del foro, di un qualsiasi colpo a segno, tocca entrambe le zone punti di un bersaglio che assegna punti e di un bersaglio che assegna penalità, al colpo dovrà essere assegnato il punteggio del primo bersaglio più la penalità per il secondo.

Strappi che si diramano in direzione radiale dal foro del proiettile non dovranno essere tenuti in considerazione per l'assegnazione di punti o penalità.

Il punteggio minimo realizzabile in un esercizio o in una string è zero.

Se un tiratore non spara ad ogni bersaglio (che assegna punti) dell'esercizio con almeno un colpo, egli dovrà ricevere un errore di procedura per ciascun bersaglio al quale non ha sparato, oltre alle penalità per le miss sul bersaglio.

7.8 Verifica del punteggio e contestazioni

Una volta che il Range Officer ha dato il comando "Lo stand è libero", il tiratore od il suo delegato potrà accompagnare il giudice responsabile della lettura del punteggio per la verifica.

Il giudice di gara responsabile di un esercizio può stabilire che il procedimento di lettura del punteggio inizi mentre il tiratore deve ancora terminare l'esercizio. In tal caso, il delegato dal tiratore potrà accompagnare il giudice responsabile della lettura per la verifica del punteggio. I tiratori dovranno essere avvisati della procedura durante il briefing dell'esercizio.

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 dovrà essere contestata dal tiratore, o dal suo delegato, al Range 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 Range Officer mantenga la propria opinione sulla lettura del punteggio o delle penalità, ed il tiratore non concordi su ciò, egli potrà fare appello al Range Master.

La decisione del Range Master dovrà essere definitiva. Non saranno ammesse ulteriori possibilità di appello o di contestazione sulla decisione finale riguardante il punteggio.

Durante la contestazione di un punteggio, i bersagli oggetto della contestazione non dovranno essere oggetto di interferenza o ripristinati in alcun modo fino a che la contestazione non sia stata risolta. Il Range Officer potrà 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 Range 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 di carta dovranno essere utilizzati soltanto calibri approvati dal Range Master, se e quando richiesto.

7.9 Statini di gara

Il Range Officer dovrà assicurarsi che tutte le informazioni (incluse le ammonizioni date) siano trascritti sullo statino di gara di ciascun tiratore prima di firmarlo. Dopo che il Range Officer ha firmato lo statino di gara, il tiratore provvederà a firmare a sua volta lo statino nell'apposito spazio. Per registrare i punteggi o le penalità dovranno essere utilizzati i numeri in cifre. Il tempo fatto registrare dal tiratore per completare l'esercizio dovrà essere registrato con due cifre decimali nell'apposito spazio.

Nel caso si rendessero necessarie correzioni allo statino di gara, queste dovranno essere chiaramente indicate sull'originale e sulle altre copie dello statino del tiratore. Il tiratore ed il Range Officer dovrebbero siglare qualsiasi correzione.

Se, per qualsiasi motivo, un tiratore dovesse rifiutarsi di firmare o siglare uno statino, il fatto dovrà essere riferito al Range Master. Se il Range Master ritiene che l'esercizio sia stato svolto e conteggiato correttamente, lo statino non firmato dal tiratore verrà 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 Range Officer dovrà 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 vale come documento definitivo e, ad eccezione del doppio consenso del tiratore e del Range Officer firmatari, o della decisione su un ricorso, dovrà essere cambiato soltanto per correggere errori di calcolo o per aggiungere penalità di procedura. Se uno statino riporta una quantità di dati in difetto o in eccesso, oppure se il tempo non è stato trascritto, al tiratore sarà ordinato 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 dovrà essere assegnato un punteggio uguale a zero per quell'esercizio.
- Nel caso in cui lo statino riporti un numero insufficiente di colpi o di miss, quelli effettivamente registrati dovranno essere considerati definitivi.
- Nel caso in cui lo statino riporti un numero eccessivo di colpi o di miss, dovranno essere presi in considerazione soltanto i colpi riportati con il più alto valore.
- Le penalità per errori di procedura riportate sullo statino dovranno essere considerate complete e definitive.
- Qualora sullo statino non sia stata riportata l'identità del tiratore, la questione dovrà essere riferita al Range Master, che dovrà intraprendere qualsiasi azione correttiva ritenga necessaria a risolvere il problema.

7.10 Responsabilità dei punteggi

Ciascun tiratore è responsabile del mantenimento di una accurata registrazione del proprio punteggio per la verifica con i tabulati pubblicati dal giudice computerista.

Quando tutti i tiratori hanno terminato la gara, i risultati provvisori per ciascuno esercizio dovrebbero essere pubblicati ed esposti dal giudice computerista in un luogo facilmente accessibile, per permettere ai tiratori la verifica.

Se un tiratore rileva un errore nei risultati provvisori alla fine della gara, questi dovrà redigere un ricorso scritto nei confronti del giudice computerista entro mezz'ora dal momento in cui i risultati vengono esposti. Nel caso in cui tale ricorso non venga redatto entro il tempo limite fissato, i punteggi provvisori verranno considerati definitivi, e nessun reclamo dovrà essere accettato.

7.11 Punteggio dei bersagli mobili

I bersagli mobili dovranno essere conteggiati come segue:

- Bersagli mobili che presentino almeno una parte della zona punti più alta una volta giunti in posizione di fermo, oppure che appaiano e scompaiano ad intermittenza, dovranno sempre dare luogo a penalità per il mancato ingaggio e per miss.
- Bersagli mobili che non rientrino nelle categorie di cui alla regola precedente, non daranno luogo a penalità per il mancato ingaggio o miss, ad eccezione del caso specificato nella regola seguente.
- I bersagli mobili dovranno sempre prevedere penalità per il mancato ingaggio e per le miss nel caso in cui un tiratore non azioni il meccanismo che li attiva.

7.12 Tempo ufficiale

Soltanto il timer utilizzato da un Range Officer è abilitato alla registrazione del tempo impiegato dai tiratori per lo svolgimento di un esercizio. Se un timer non risultasse perfettamente funzionante, il tiratore, il cui esercizio non può essere accreditato di un tempo correttamente misurato, dovrà ripetere l'esercizio.

Se a giudizio del Comitato di Arbitraggio il tempo assegnato ad un tiratore per lo svolgimento dell'esercizio risultasse non realistico, il tiratore in questione dovrà ripetere l'esercizio. Un tiratore che reagisca al segnale di avvio, ma per qualsiasi motivo non prosegua lo svolgimento dell'esercizio, rendendo impossibile la registrazione di un tempo ufficiale da parte del timer (ovvero non spari alcun colpo), riceverà tempo e punteggio a zero per quell'esercizio.

7.13 Programmi di calcolo

I programmi di calcolo approvati sono il Match Scoring System (MSS) ed il Windows® Match Scoring System (WinMSS). Nel caso in cui vengano utilizzati l'MSS o il WinMSS, dovranno essere utilizzate le versioni più recenti.

SEZIONE 8 – Penalità

8.0 Penalità per Errori di procedura – Regole Generali

Le penalità per errori di procedura vengono applicate quando un tiratore non ha rispettato le procedure previste dal briefing dell'esercizio. Il Range Officer che assegna tali penalità dovrà annotare in maniera chiara il numero e la motivazione per cui vengono assegnate sullo statino di gara.

Le penalità per errori di procedura devono essere conteggiate come il doppio del valore del massimo punteggio applicabile ad un singolo colpo su un bersaglio di carta di tiro rapido. Se il massimo punteggio, applicabile ad un singolo colpo su un bersaglio di carta, è pari a cinque punti, ciascuna penalità per errore di procedura dovrà essere conteggiata sottraendo dieci punti al punteggio complessivo.

Un tiratore, che contesti l'assegnazione o il numero di penalità per errori di procedura, può fare appello contro la decisione al Range Master. Nel caso in cui la contestazione non venga risolta, il tiratore potrà fare ricorso al Comitato di Arbitraggio.

8.1 Penalità per Errori di procedura – Esempi Specifici

- Un tiratore che spara uno o più colpi mentre una qualsiasi parte del suo corpo tocca il suolo al di là di una linea di fallo dovrà essere penalizzato con un errore di procedura. Qualora il tiratore si sia avvantaggiato significativamente nel commettere l'infrazione, al tiratore sarà assegnata una penalità per ciascun colpo sparato invece di una singola penalità. Non dovranno essere assegnate penalità per errori di procedura qualora il tiratore oltrepassi una linea di demarcazione senza sparare alcun colpo.
- Se un tiratore non rispetta le procedure specificate nel briefing dell'esercizio, egli dovrà essere penalizzato per ciascuna procedura non rispettata. In ogni caso, qualora il tiratore si sia avvantaggiato significativamente nel commettere l'infrazione, al tiratore potrà essere assegnata una penalità per ciascun colpo sparato invece di una singola penalità. (ad es. sparare più colpi non rispettando la posizione o l'impostazione di tiro richiesta).

Qualora vengano assegnate penalità multiple, come nei casi sopra esposti, queste non dovranno essere in numero superiore al numero massimo di colpi conteggiabili che il tiratore può mettere a segno sui bersagli. Ad esempio, se un tiratore dovesse trarre vantaggio dal superare una linea di fallo da cui sono visibili quattro bersagli metallici, egli dovrà essere penalizzato con un errore di procedura per ciascun colpo sparato superando la linea, sino ad un massimo di quattro penalità per errori di procedura, indipendentemente dal numero di colpi effettivamente sparati dopo il superamento della linea.

- Un tiratore che non effettua il cambio di caricatore obbligatorio dovrà essere penalizzato con una penalità per ogni colpo sparato nella string in svolgimento dopo aver superato il punto in cui era richiesto il cambio, fino all'effettuazione del cambio stesso.

- Se un tiratore anticipa la partenza (movimenti delle mani verso l'arma o i caricatori) o si muove fisicamente per ottenere una posizione, postura od impostazione più vantaggiosa dopo il comando di Attenzione e prima del segnale di partenza, questi dovrà ricevere una penalità per errore di procedura. Qualora il Range Officer possa fermare in tempo il tiratore, a questi sarà assegnato un avvertimento per la prima infrazione e gli verrà concesso di ripetere la partenza.
- Se un tiratore non spara ad ogni bersaglio che assegna punti con almeno un colpo, a questi dovrà essere assegnata una penalità per ciascun bersaglio al quale non ha sparato, oltre al relativo numero di penalità per le miss.

Se un esercizio stabilisce l'uso della sola mano forte o debole, un tiratore non potrà essere penalizzato per aver utilizzato entrambe le mani per aver azionato la sicura manuale, per aver ricaricato, o per aver risolto un inceppamento in sicurezza. Comunque, al tiratore verrà assegnata una penalità per errore di procedura per ciascuna delle seguenti azioni:

- Toccare l'arma con l'altra mano mentre vengono sparati i colpi.
- Usare l'altra mano per sorreggere l'arma, il polso o il braccio che impugna l'arma mentre vengono sparati i colpi.
- Usare l'altra mano per sorreggersi ad una barricata od altra struttura per incrementare la stabilità mentre vengono sparati i colpi.
- Una volta che il tiratore abbandona una posizione di tiro, può ritornarvi per sparare nuovamente ai bersagli dalla stessa posizione, purché l'azione venga eseguita in sicurezza. In ogni caso, il briefing scritto dell'esercizio per Esercizi Standard può proibire tali azioni: in tal caso verrà assegnato un errore di procedura per ogni colpo sparato.

8.2 Penalità Speciale

Un tiratore, che non sia in grado di eseguire per intero una qualsiasi parte di un esercizio, a causa di inabilità o di ferite, potrà, prima di effettuare l'esercizio, richiedere che il Range Master gli assegni una penalità in luogo della parte di esercizio che non è in grado di eseguire.

Se la richiesta viene approvata dal Range Master, al tiratore verrà sottratto (dal suo risultato finale) da un minimo di una penalità per errore di procedura, sino ad un massimo del 20% dei punti ottenuti dal tiratore (arrotondato al numero intero superiore). Ad esempio, in un esercizio in cui sia possibile ottenere al massimo 100 punti, ed il tiratore ne ottenga 90 nel suo tentativo, la penalità speciale potrà consistere in una deduzione fino a 18 punti (20% di 90 punti).

8.3 Squalifica – Regole generali

Un tiratore che commette una infrazione alle regole di sicurezza, verrà squalificato dalla gara e gli verrà proibito di eseguire qualsiasi altro esercizio in quella stessa competizione.

Quando viene inflitta una squalifica dalla gara, il Range Officer dovrà riportare chiaramente e per esteso le motivazioni della squalifica, la data e l'ora della medesima, sullo statino di gara del tiratore. Il Range Master dovrà esserne informato tempestivamente.

I punteggi di un tiratore, che sia stato squalificato non dovranno essere depennati dai risultati della gara, ed i risultati stessi della gara non dovranno essere dichiarati definitivi dal Match Director, sino a quando il limite di tempo stabilito non sia trascorso, purché non sia stato presentato al Range Master (o al suo delegato) alcun ricorso od altra argomentazione.

8.4 Squalifica – Sparo Accidentale

Un tiratore che causi uno sparo accidentale dovrà essere fermato dal Range Officer il più presto possibile. Si definisce sparo accidentale quanto segue:

- Un colpo che venga sparato in una qualsiasi direzione che l'organizzazione di gara abbia indicato come non sicura nel briefing scritto dell'esercizio.
- Un proiettile che impatti il terreno entro tre metri dal tiratore, eccetto quando sparato contro un bersaglio di carta più vicino di tre metri dal tiratore. La definizione di sparo accidentale non si applica nel caso di caduta ravvicinata del proiettile partito da una cartuccia difettosa.
- 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 trasferimento dell'arma da una mano all'altra.
- Uno sparo che avvenga durante il movimento, ad eccezione di quando il tiratore stia effettivamente sparando contro i bersagli.
- Un colpo sparato contro un bersaglio metallico da una distanza inferiore a 7 metri misurati dalla superficie del bersaglio alla parte più vicina del corpo del tiratore a contatto con il terreno.

Eccezione: quando è possibile stabilire che la causa dello sparo accidentale sia dovuta alla effettiva rottura di un componente dell'arma, ed il tiratore non abbia commesso alcuna infrazione alle regole di sicurezza elencate in questa sezione, il tiratore non verrà squalificato dalla competizione, comunque, il punteggio del tiratore per l'esercizio in questione sarà zero. L'arma dovrà essere immediatamente presentata al Range Master od al suo delegato, che condurrà sull'arma una ispezione e tutti i test necessari a stabilire che l'attuale rottura di un componente abbia causato lo sparo accidentale.

Un tiratore non potrà in seguito fare ricorso contro una squalifica per sparo accidentale adducendo la rottura di un componente dell'arma, qualora non consegna l'arma per l'ispezione prima di lasciare l'esercizio.

8.5 Squalifica – Maneggio non sicuro dell'arma

Esempi di maneggio non sicuro includono:

- Maneggiare un'arma in qualsiasi momento, eccetto che all'interno di un'area di sicurezza designata, oppure sotto la supervisione ed in risposta ad un comando diretto di un Range Officer.
- Se in un qualsiasi momento dell'esercizio, un tiratore punta la volata della propria arma all'indietro, cioè oltre 90 gradi dalla mediana che diparte dal parapalle frontale, oppure, nel caso di assenza del parapalle frontale, il tiratore punta la volata dell'arma dalla parte opposta della linea di fuoco indipendentemente dal fatto che l'arma sia carica o meno.
- Se per qualsiasi motivo durante un esercizio, o durante il caricamento, il ricaricamento o lo scaricamento, un tiratore lascia cadere la sua arma, carica o meno. Si noti che un tiratore che, per qualsiasi motivo durante lo svolgimento di un esercizio, appoggi intenzionalmente, ed in maniera sicura, l'arma a terra o su un oggetto stabile, non dovrà essere squalificato purché: a) il tiratore mantenga il contatto fisico con l'arma sino a quando sia posizionata stabilmente sul terreno od altro oggetto sicuro rimanga entro un raggio di 1 metro dall'arma per tutto il tempo, b) una pistola semi-automatica sia senza caricatore ed abbia il carrello bloccato in apertura, oppure un revolver abbia il tamburo aperto e vuoto.
- Puntare la volata di un'arma carica contro una qualsiasi parte del corpo del tiratore durante un esercizio.
- Puntare la volata di un'arma carica all'indietro, al di fuori di un'area con raggio di 1 metro dai piedi del tiratore.
- Portare indosso, od utilizzare, più di un'arma in qualsiasi momento durante lo svolgimento di un esercizio.
- Non tenere le dita fuori della guardia del grilletto durante la risoluzione di un inceppamento, qualora il tiratore abbassi chiaramente l'arma dalla linea di mira dei bersagli.
- Non tenere il dito fuori della guardia del grilletto durante il caricamento, il ricaricamento o lo scaricamento dell'arma.
- Non tenere il dito fuori della guardia del grilletto durante gli spostamenti.
- Maneggiare munizionamento carico od inerte (inclusi colpi inerti per allenamento, salva percussori o bossoli vuoti), caricatori e carichini per revolver carichi in un'area di sicurezza.
- Avere un'arma carica eccetto quando specificatamente ordinato dal Range Officer. Un'arma si definisce carica quando una munizione è stata inserita in camera di cartuccia, oppure quando un caricatore contenente almeno un colpo carico viene inserito nella pistola.
- Raccogliere un'arma lasciata cadere. Le armi lasciate cadere devono sempre essere recuperate da un Range Officer che, dopo aver verificato e/o scaricato l'arma, la riporrà direttamente nella fondina, borsa o scatola del tiratore. La caduta di un'arma scarica al di fuori di un esercizio non è di perse un'infrazione, in ogni caso un tiratore che raccolga un'arma lasciata cadere sarà squalificato dalla gara.

8.6 Squalifica – comportamento antisportivo

Un tiratore sarà squalificato da una competizione per aver tenuto una condotta che, a giudizio di un giudice di gara, sia antisportiva. Esempi di condotta antisportiva includono, ma non si limitano a: imbrogliare, comportarsi in modo disonesto, non attenersi alle ragionevoli direttive di un funzionario di gara, o tenere qualsiasi altro comportamento che possa arrecare discredito allo sport. Il Range Master ne dovrà essere informato il più presto possibile.

Altre persone possono essere espulse dal campo di tiro per condotta ritenuta inaccettabile da parte di un Range Officer. Esempi di condotta inaccettabile includono, ma non si limitano a: non attenersi alle ragionevoli direttive di un giudice di gara, interferire con la conduzione di un esercizio e/o lo svolgimento di quest'ultimo da parte di un tiratore, o tenere qualsiasi altro comportamento che possa arrecare discredito allo sport.

Un tiratore che a giudizio del Range Officer si sia tolto, o abbia causato, intenzionalmente la perdita di protezioni auricolari o degli occhiali cercando di ripetere l'esercizio ottenendo un vantaggio nella competizione, dovrà essere squalificato dalla gara per comportamento antisportivo.

8.7 Squalifica – uso di sostanze proibite

In una gara tutte le persone dovranno essere in perfetta forma fisica e psicologica durante lo svolgimento della gara.

Si considera l'abuso di sostanze alcoliche, l'uso di farmaci non essenziali se non dietro prescrizione medica, l'uso di droghe illegali o che aumentano le prestazioni, indipendentemente dalle modalità di assunzione, come un reato gravissimo.

Fatta eccezione per sostanze utilizzate a scopi terapeutici, i tiratori ed i giudici che partecipano ad una competizione non devono essere sotto l'influenza di sostanze stupefacenti (alcool incluso) di qualsiasi genere durante lo svolgimento della gara. Chiunque a giudizio del Range Master sia visibilmente sotto l'influenza di sostanze come quelle descritte sopra, verrà squalificato dalla gara e potrà essere allontanato dal campo di tiro.

Per quanto non contemplato, valgono le norme Uits in materia di doping.

SEZIONE 9- Arbitraggio ed interpretazione delle regole

9.0 Amministrazione

In qualsiasi attività competitiva soggetta a regolamenti, sono inevitabili delle controversie occasionali. È comprensibile che ai più alti livelli di agonismo, sia molto importante per il tiratore il risultato finale. In ogni caso una efficiente pianificazione ed amministrazione della gara sarà in grado di prevenire la maggior parte delle controversie.

9.1 Ammissione

I ricorsi potranno essere sottoposti al giudizio del Comitato di Arbitraggio in accordo con le sezioni seguenti, per qualsiasi motivazione eccetto quando specificamente non permesso dalle regole. Ricorsi riguardanti una squalifica per infrazione alle regole di sicurezza, potranno essere accettati unicamente per determinare se circostanze eccezionali consentano il riesame della squalifica. In ogni caso l'aver compiuto una azione così come descritta dal giudice di gara non può essere contestato o appellato.

9.2 Ricorso

Le decisioni sono prese inizialmente dal Range Officer. Se chi ha reclamato è in disaccordo con la decisione presa, potrà richiedere il giudizio del Range Master.

Se chi reclama si trova ancora in disaccordo con la decisione presa, potrà appellarsi al Comitato di Arbitraggio presentando ricorso in prima persona. Il richiedente dovrà informare il Range Master della sua intenzione di fare ricorso al Comitato di Arbitraggio, e può richiedere che i giudici conservino tutti i documenti relativi per l'audizione. Nastri audio e/o videoregistrazioni non saranno accettati come prova.

9.3 Compilazione del ricorso

Il richiedente è responsabile della compilazione e della consegna del ricorso scritto e della presentazione della relativa tassa. Entrambe devono essere consegnate al Range Master entro il termine prestabilito.

9.4 Doveri dei funzionari di gara

Ogni funzionario di gara, ricevendo una richiesta di ricorso, dovrà informarne il Range Master senza indugio, e dovrà annotare l'identità di tutti i testimoni ed i giudici coinvolti, riferendo queste informazioni al Range Master.

9.5 Doveri del Match Director

Il Match Director dovrà, al ricevimento del rapporto circa un ricorso da parte del Range Master, convocare il Comitato di Arbitraggio in sede privata non appena possibile.

9.6 Doveri del Comitato di Arbitraggio

Il Comitato di Arbitraggio è tenuto ad osservare ed applicare il regolamento in vigore ed a prendere decisioni in accordo con esso. Qualora il regolamento richieda una

interpretazione, o qualora un evento non sia specificamente previsto dal presente regolamento, il Comitato di Arbitraggio esprimerà il proprio miglior giudizio nello spirito di questo regolamento.

9.7 Composizione Comitato di Arbitraggio

La composizione del Comitato di Arbitraggio dovrà rispettare le seguenti regole:

- Presidente della sezione del Tiro a Segno, od un suo delegato, od un giudice di gara abilitato scelto dal Direttore di gara (Match Director) come moderatore del Comitato, senza diritto di voto.
- Tre Membri del Comitato nominati dal Direttore di gara (Match Director), ciascuno con diritto ad un voto.
- Quando ciò sia possibile, i membri del Comitato dovrebbero essere tiratori partecipanti alla competizione, e dovrebbero essere giudici di gara abilitati.
- In nessun caso il Moderatore, o qualsiasi altro membro del Comitato, dovrà essere una delle parti in causa nella decisione iniziale, o nei successivi appelli che hanno condotto ad una richiesta di arbitrato.

9.8 Limiti di tempo e sequenza

Le richieste scritte di ricorso devono essere sottoposte al Direttore di tiro (Range Master) entro un'ora dall'evento che ha generato la richiesta. La presentazione della documentazione richiesta fuori dal limite di tempo annullerà la validità della richiesta stessa, e non verrà intrapresa alcuna azione successiva.

Il Comitato deve giungere ad una decisione entro 24 ore dalla presentazione del ricorso, oppure entro la pubblicazione dei punteggi finali di gara, a seconda di quale evento si verifichi per primo. Nel caso in cui il Comitato non raggiunga una decisione entro i limiti di tempo stabiliti, in seguito ad un ricorso correttamente presentato, esso sarà automaticamente accolto e la tassa per la presentazione del ricorso sarà restituita.

9.9 Tasse

La tassa per presentare ricorso dovrà essere pari al triplo della tassa di iscrizione alla gara. Un ricorso al Comitato di Arbitraggio presentato dal Direttore di tiro (Range Master) relativamente ad una questione di gara non sarà soggetto al pagamento della tassa. Nel caso in cui il Comitato ritenga giusto quanto sostenuto da colui che ha presentato ricorso, la tassa versata per la presentazione verrà restituita. In caso contrario, il verbale con la decisione finale e la tassa verranno trattenute dall'organizzazione.

9.10 Interpretazione del regolamento

L'interpretazione del presente regolamento è di competenza del Consiglio Direttivo dell'Uits. Persone che richiedano un chiarimento di una qualsiasi regola, dovranno sottoporre la loro richiesta per iscritto al responsabile incaricato dall'Uits tramite lettera, fax o email.

SEZIONE 10 – Appendici varie

10.0 Appendici

Tutte le appendici incluse nel presente regolamento ne costituiscono parte integrante.

10.1 Declinazione di responsabilità

I tiratori e tutte le altre persone che assistono ad una competizione di tiro rapido sono le uniche e sole responsabili dell'equipaggiamento che portano sul campo di tiro, della conformità dell'equipaggiamento a tutte le leggi applicabili all'area geografica e politica in cui si svolge la competizione.

La Uits, le organizzazioni affiliate, i giudici di queste organizzazioni, non accettano responsabilità di qualsiasi genere in merito a qualsiasi perdita, danneggiamento, ferimento (fino alle estreme conseguenze di morte) che possa venire arrecata a qualsiasi persona od altra entità dall'utilizzo legale od illegale del sopra citato equipaggiamento.

10.2 Genere

I riferimenti fatti nel presente regolamento al genere maschile sono da intendersi riferiti anche al genere femminile.

10.3 Bersagli di carta: il Classic Target

Zona A = 5 punti

Zona C = 3 punti

Zona D = 1 punto

0,5 cm di bordo intorno al bersaglio rappresenta la zona dove il punteggio è nullo.

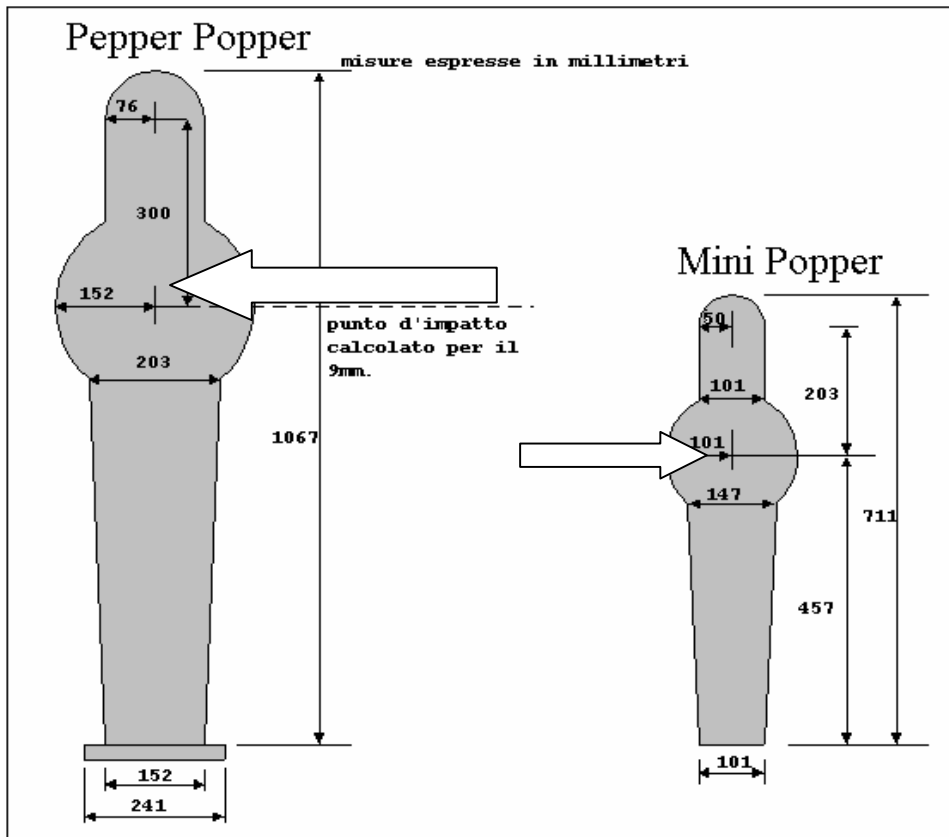


10.4 Piatti metallici

- Piatto Rotondo: diametro 20 cm
- Piatto Quadrato: dimensione 15 cm per lato
- Punteggio 5 punti

Nota alla realizzazione: un piccolo listello di legno, di sezione approssimativamente di 2cm x 2cm e di lunghezza, pari circa alla base del piatto, dovrebbe essere fissato di fronte al piatto stesso per impedire che quest'ultimo si giri quando colpito.

10.5 Pepper e mini pepper



10.6 Calibrazione dei Pepper

1. Il Direttore di tiro (Range Master) deve individuare un lotto di munizioni commerciali in cal. 9x21 e l'arma che verrà utilizzata come attrezzatura ufficiale di calibrazione, da giudici da lui autorizzati ad espletare la calibrazione stessa.
2. Il Direttore di tiro (Range Master) deve disporre la calibrazione di ciascun Pepper prima dell'inizio della competizione, ed ogniqualvolta, durante il suo svolgimento, questa venga richiesta.
3. Per la calibrazione iniziale, ciascun Pepper deve essere predisposto in modo da cadere quando colpito, all'interno della zona di calibrazione, da un singolo colpo del munizionamento di calibrazione, sparato in un'arma predisposta per la calibrazione. Il colpo deve essere sparato dalla più lontana locazione dell'esercizio da cui è ingaggiabile il Pepper oggetto della calibrazione. Le zone di calibrazione sono indicate nei diagrammi contenuti nelle pagine successive.
6. Se, durante lo svolgimento di un esercizio, un Pepper non cade quando colpito, il tiratore ha tre alternative:
 - (a) Il Pepper viene ripetutamente ingaggiato e colpito sino a quando non cade. In questo caso non è richiesta alcuna ulteriore azione, e l'esercizio viene conteggiato così come eseguito.

(b) Il Pepper viene lasciato in piedi, ma il tiratore non contesta la calibrazione.

In questo caso non è richiesta alcuna ulteriore azione, e l'esercizio viene conteggiato così come eseguito, assegnando al tiratore un Pepper miss.

(c) Il Pepper viene lasciato in piedi, ed il tiratore contesta la calibrazione.

In questo caso il Pepper e l'area circostante il suo basamento non deve essere toccato od essere oggetto di interferenza da alcuna persona. Se un funzionario di gara viola questa norma, il tiratore dovrà ripetere l'esercizio. Se il tiratore o qualsiasi altra persona viola questa norma, il Pepper verrà conteggiato come miss ed il resto dell'esercizio verrà conteggiato così come eseguito.

7. In assenza di interferenze, un giudice di calibrazione dovrà condurre una verifica di calibrazione del Pepper in oggetto (quando richiesta secondo le modalità del punto 6 (c) di cui sopra), dal punto più vicino possibile a quello utilizzato dal tiratore per ingaggiare il Pepper; dopodiché:

(a) Se il primo colpo sparato dal giudice di calibrazione colpisce la zona di calibrazione, ed il Pepper cade, il Pepper verrà considerato come correttamente calibrato, e verrà conteggiato come Pepper miss.

(b) Se il primo colpo sparato dal giudice di calibrazione colpisce la zona di calibrazione, ed il Pepper non cade, il Pepper verrà considerato come erroneamente calibrato, ed il tiratore dovrà ripetere l'esercizio una volta che il Pepper sia stato correttamente calibrato.

(c) Se il primo colpo sparato dal giudice di calibrazione colpisce al di sopra od al di sotto della zona di calibrazione, la verifica di calibrazione verrà giudicata non corretta, ed il tiratore dovrà ripetere l'esercizio.

(d) Se il primo colpo sparato dal giudice di calibrazione non colpisce il Pepper, dovrà essere sparato un nuovo colpo, sino a quando non si verifichi il caso (a), (b) o (c).

8. Si noti che i piatti metallici autorizzati non sono soggetti a calibrazione o verifica di calibrazione.