

# TIRO DIFENSIVO SPORTIVO (TDS)

## Regolamento Sportivo

### APPENDICE A

#### RIFLE

## Ver. 1.0 alpha

Anno 2023

### **1. PRINCIPI FONDAMENTALI**

La Presente appendice non sostituisce in alcun modo i dettami contenuti nel regolamento Sportivo e nel Regolamento Tecnico del Tiro Difensivo Sportivo.

Tutte le regole racchiuse nella presente appendice sono relative all'uso di carabine semiautomatiche che questa appendice denominerà "RIFLE" e non sono estendibili ad altre armi ammesse dai regolamenti del TDS. I Regolamenti sportivo e tecnico si applicano in quanto compatibili alle carabine semiautomatiche per come sotto meglio definite.

#### **1.1 DEROGA**

Le regole racchiuse nella presente appendice si applicano ANCHE in deroga a quelle del regolamento sportivo e regolamento tecnico quando incompatibili e sempre limitatamente all'uso delle carabine semiautomatiche per come di seguito definite.

#### **1.2 DEFINIZIONE**

Sono definiti Rifle dalla presente appendice, tutte le Carabine Semiautomatiche camerate nei calibri ammessi..

#### **1.3 LINEE GUIDA**

Salvo ove diversamente specificato, i Rifles seguono le regole delle PCC (Pistol Caliber Carabine).

### **2. I COMANDI**

I Seguenti comandi, applicabili anche alle PCC in quanto compatibili, sostituiscono quelli previsti per le pistole:

#### **2.1 MUZZLE DOWN:**

con questo comando, l'SO invita il tiratore e porre l'arma in posizione verticale. L'arma potrà essere dotata o meno (in base alle regole di sicurezza del campo) di bandierina di camera vuota.

Questa chiamata sostituisce il comando "**HOLSTER**".

**2.2** Esplosione un colpo in questa fase o posizionare il dito all'interno della guardia del grilletto determina l'assegnazione delle rispettive penalizzazioni.

### **3. RESTRIZIONI SULL'USO DELLE MANI**

Le seguenti regole sono applicabili alle PCC in quanto compatibili

#### **3.1 STRONG HAND**

Il CoF può richiedere che uno o più bersagli facenti parte di un medesimo gruppo siano ingaggiati con la sola mano forte (dominante, STRONG HAND).

- 1.** È intesa come mano dominante quella utilizzata dal tiratore per firmare lo statino di gara. La mano dominante deve rimanere la medesima per tutta la durata della gara.
- 2.** In questa ipotesi, il tiratore, in base alla propria inclinazione (destra o mancina) potrà utilizzare solo la mano dominante per azionare il grilletto e solo la spalla dominante per poggiarvi la calciatura (se presente).
- 3.** Durante la fase di fuoco, e dunque nel momento in cui sarà azionato il grilletto, la mano debole

potra' essere utilizzata per sostenere l'arma.

### **3.2 WEAK HAND**

Il CoF puo' richiedere che uno o piu' bersagli facenti parte di un medesimo gruppo siano ingaggiati con la sola mano debole (WEAK HAND).

1. E' intesa come mano debole quella non utilizzata dal tiratore per firmare lo statino di gara.
2. In questa ipotesi, il tiratore, in base alla propria inclinazione (destro o mancino) potra' utilizzare la sola mano debole per azionare il grilletto e la sola spalla debole per poggiarvi la calciatura (se presente).
3. Durante la fase di fuoco, e dunque nel momento in cui sara' azionato il grilletto, la mano dominante potra' essere utilizzata per sostenere l'arma.

### **4. CONDIZIONE DI PARTENZA**

La condizione di partenza dell'arma, quando non diversamente specificato è CARICA E CHIUSA HIP LEVEL, COLPO NON CAMERATO.

### **5. EQUIPAGGIAMENTO**

I Rifle sono ammessi nei seguenti calibri: 223 Remington – 5,56x45 – 300 blackout – 5,45x39 – 7,62x39 – 7,62x54/R – 308 w (purche' ammessi dalla legislazione vigente).

### **6. MODIFICHE AMMESSE**

E' ammessa ogni modifica all'arma, fatta eccezione per le seguenti:

1. Disattivazione delle sicure.
  2. Fresature che possano compromettere l'integrità dell'arma.
  3. Installazione di contrappesi e modifiche il cui unico scopo sia appesantire l'arma.
- 6.1** Si applicano, inoltre, le seguenti regole specifiche:
1. Nessun limite di peso dell'arma;
  2. L'arma puo' essere dotata di calcio collassabile e/o abbattibile. Se il tiratore affronta uno stage con calcio collassato o abbattuto dovra' mantenerlo in tale posizione per tutta la durata dell'evento o gara. Il calcio dovra' rimanere nella medesima posizione per tutta la durata dell'evento o gara.
  3. L'arma puo' essere dotata di laser, Torcia, Red Dot, Aimpoint, LVPO, Ed ogni tipo di sistema di puntamento anche cumulativamente tra loro.
  4. Sull'arma puo' essere installata una action cam senza alcuna penalita' o divieto.

### **7. I CARICATORI**

Salvo ove differentemente indicato nel Cof, si applicano le seguenti regole:

- 7.1** Al segnale di partenza tutti i caricatori delle armi saranno riforniti con 30 colpi;
- 7.2** Il tiratore si presenterà al segnale di partenza con un numero massimo di 3 (tre) caricatori. (ivi conteggiando i caricatori in buffetteria, quello eventualmente nell'arma e quello o quelli posti sullo stage ove previsto).

### **8. I PORTA CARICATORI**

Si intendono per porta caricatori tutti quei dispositivi atti a trasportare i caricatori in modo da impedirne la caduta. La Seguevole Regola si applica anche alle PCC.

- 8.1.1** Porta caricatori possono essere equipaggiati in una qualsiasi parte del busto compresa tra la cintura ed il collo.
- 8.2.1** Porta caricatori possono anche essere visibili al momento del segnale di inizio dell'esercizio.



comparsa/scomparsa al di sotto le 80 yarde;

6. Il numero di colpi richiesti su bersagli metallici per ogni stringa non può essere superiore a 3.
7. Non vi è limite al numero di colpi richiedibili oltre le 12y;
8. Il numero di bersagli non minacciosi non può eccedere il doppio dei bersagli minacciosi;
9. Durante l'esecuzione dell'esercizio non deve essere richiesto al tiratore di percorrere una distanza superiore a 50y.
10. Negli esercizi STANDARD non può essere richiesto ad un tiratore di ingaggiare sola mano debole oltre le 20y, non v'è limite di distanza per ingaggi solo mano forte;
11. I bersagli cartacei entro le 20y devono presentare un'area 0 ingaggiabile di almeno 155cm<sup>2</sup> continui (pari allo 0 posto sul box piccolo).
12. I bersagli cartacei oltre le 20y devono presentare un'area 0 ingaggiabile di almeno 241cm<sup>2</sup> continui (pari a 2/3 dello 0 posto sul box grande).

