

(TDS)



TIRO DIFENSIVO SPORTIVO

Regolamento Sportivo

APPENDICE B

MULTIGUN

Ver. 1.0

© Giancarlo Fiorillo

1. PRINCIPI FONDAMENTALI

La Presente appendice non sostituisce in alcun modo i dettami contenuti nel regolamento Sportivo, nel Regolamento Tecnico o nelle precedenti appendici del Tiro Difensivo Sportivo.

Tutte le regole racchiuse nella presente appendice sono relative all'uso combinato, durante un medesimo esercizio, di pistole, carabine semiautomatiche e fucili a canna liscia o una combinazione di questi, e non sono estendibili ad altre armi ammesse dai regolamenti del TDS.

I Regolamenti sportivo e tecnico e le appendici si applicano in quanto compatibili.

1.1 DEROGA

Le regole racchiuse nella presente appendice si applicano ANCHE in deroga a quelle del regolamento sportivo, del regolamento tecnico e delle altre appendici quando incompatibili e sempre limitatamente all'uso combinato di pistole, carabine semiautomatiche e fucili a canna liscia.

1.2 DEFINIZIONE

Sono definite pistole e PCC quelle definite nel Regolamento Sportivo del Tiro Difensivo Sportivo;

Sono definiti Rifles quelli definiti dalla appendice A del Regolamento Sportivo.

Sono definiti fucili a canna liscia tutte le armi con canna di lunghezza superiore a 30cm o lunghezza totale dell'arma superiore a 60cm la cui canna sia sprovvista di rigature e Dotati di una o piu' canne.

Per i fucili dotati di una combinazione di canne lisce e rigate, solo le canne lisce saranno utilizzabili ai fini competitivi.

1.3 LINEE GUIDA

Salvo ove diversamente specificato, i fucili a canna liscia seguono le regole dei RIFLES ove compatibili.

2. I COMANDI

I Seguenti comandi, applicati alle PCC ed ai RIFLES in quanto compatibili, sostituiscono per i fucili a canna liscia quelli previsti per le pistole:

2.1 MUZZLE DOWN:

con questo comando, l'SO invita il tiratore e porre l'arma in posizione verticale con volata al suolo. L'arma potrà essere dotata o meno 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 previste per PCC e RIFLES sono applicabili ai fucili a canna liscia per quanto compatibili

3.1 STRONG HAND

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

- a. E' 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.
- b. In questa ipotesi, il tiratore, in base alla propria inclinazione (destro o mancino) potra' utilizzare solo la mano dominante per azionare il grilletto e solo la spalla dominante per poggiarvi la calciatura (se presente).
- c. Durante la fase di fuoco, e dunque nel momento in cui sara' 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).

- a. E' intesa come mano debole quella non utilizzata dal tiratore per firmare lo statino di gara.
- b. 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).
- c. 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

- a. La condizione di partenza dell'arma lunga (RIFLE o fucile a canna liscia), quando non diversamente specificato è CARICA E CHIUSA HIP LEVEL, COLPO NON CAMERATO.
- b. Per i fucili a canna liscia non dotati di caricatore o serbatoio (Es. doppiette e sovrapposti), la condizione di partenza dell'arma, quando non diversamente specificato e' CARICA E APERTA HIP LEVEL.

4.1 LE ARMI

- a. Il Tiratore al momento del segnale di partenza e' ammesso ad equipaggiare, oltre all'arma corta, un'arma lunga di sua scelta.
- b. Il CoF puo' richiedere che il Tiratore equipaggi, alla partenza, una o piu' armi specifiche ma mai piu' di una oltre la pistola (Es. Il CoF puo' richiedere di equipaggiare solo la pistola, solo il RIFLE; Pistola+RIFLE etc).
- c. I CoF che prevedano l'uso di una o entrambe le armi lunghe oltre la pistola, devono prevedere almeno un punto per ciascuna arma lunga, ove il tiratore possa riporla e prenderla durante il make ready e l'esecuzione dell'esercizio (punto di pick-up).
- d. Al Tiratore e' SEMPRE concesso di equipaggiare una sola arma tra quelle previste dal CoF alla partenza, il CoF dovra' SEMPRE prevedere dei punti di pick-up per tutte le armi non equipaggiate.
- e. Quando il CoF non specifichi la corrispondenza tra arma e punto di pick-up, il tiratore sara' ammesso a deporvi un'arma di sua scelta tra quelle che non e' obbligato ad equipaggiare alla partenza.

4.2 IMBRACCIARE ED EQUIPAGGIARE

- a. L'arma o le armi si considerano equipaggiate quando si trovano indosso al tiratore.
- b. La pistola si considera equipaggiata quando riposta in fondina, priva di caricatore e carrello in hold-open.
- c. Le armi lunghe si considerano equipaggiate quando si trovano legate alla tracolla, prive di caricatore, otturatore aperto (e in hold_open se provviste) e volata rivolta verso il basso.
 - 1. I RIFLE privi di hold-open non sono ammessi all'uso nelle competizioni multigun;

- 2. I RIFLE che per mantenere l'otturatore in hold-open necessitano di caricatore pieno inserito, potranno essere equipaggiati con otturatore aperto e caricatore vuoto inserito..
- d. Le armi a canne basculanti si considerano equipaggiate quando si trovano legate alla tracolla con bascula aperta e camere di cartuccia vuote.
- e. Un'arma si considera imbracciata quando rispetti le condizioni di partenza.
- f. Il tiratore non e' ammesso ad imbracciare piu' di un'arma per volta, tranne che in condizione di partenza quando il CoF specifichi altrimenti e, in ogni caso, mai piu' di un arma con colpo camerato.

4.3 MUNIZIONI & CARICATORI

Al Segnale di Partenza, tranne quando espressamente specificato dal CoF, Tutti i caricatori e le munizioni di tutte le armi saranno poste in buffetteria dal tiratore, ad eccezione di quelle inserite nell'arma imbracciata.

4.4 RIPORRE UN'ARMA

Le armi riposte su di un punto di pick-up dovranno avere la volata diretta al parapalle di fondo o al suolo, otturatore aperto e caricatore disinserito (o camere di cartuccia vuote o ancora, serbatoio vuoto) (salvo quanto indicato dal CoF).

- a. Armi prive di hold-open che necessitano di caricatore vuoto inserito per mantenere l'otturatore aperto potranno presentare il caricatore vuoto inserito.
- b. Violare una delle suindicate disposizioni comporta l'assegnazione di una PE.
- c. La verifica della presenza o meno dell'hold-open sull'arma dovra' essere fatta eseguire dall'SO incaricato, a cura del tiratore, PRIMA dei comandi di partenza.
 - 1. In caso di mancata verifica, l'arma sara' considerata dotata di hold-open ai fini del regolamento.
- d. In qualsiasi momento, durante l'esecuzione di uno stage, il tiratore e' ammesso a riporre un'arma in uno dei punti di pick-up indicati dal CoF.
 - 1. il CoF potra' indicare punti di pick-up specifici per ogni arma lunga ma SEMPRE almeno 1 (uno) per ogni arma lunga.
 - 2. l'arma riposta dal tiratore durante l'esecuzione di uno stage dovra' rispettare la regola 4.4.1.

5. EQUIPAGGIAMENTO

I fucili a canna liscia sono ammessi nei seguenti calibri e correlate versioni magnum: 12,20 (purche' ammessi dalla legislazione vigente).

- 1. Possono essere, o non essere, dotati di caricatori prismatici o serbatoio. Il munizionamento usato puo' essere slug o spezzato in base a quanto descritto dal CoF.
 - a. Possono essere, o non essere, dotati di strozzatori. Il tiratore dovra' utilizzare il medesimo strozzatore per tutta la durata della competizione.
 - b. Possono essere o non essere dotati di bascula.
 - c. Possono essere o non essere dotati di estrattori automatici.

5.2 MUNIZIONAMENTO

Il Munizionamento spezzato delle armi a canna liscia non dovra' superare il peso di 28,3g (1 oz) per ogni cartuccia;

- a. Il munizionamento spezzato dovra' utilizzare pallini tra 0.071" e 0.001" (ndr pallini tra il 7 e l'8 compresi) con velocita' dichiarata dal produttore inferiore a 1300 fps (piedi al secondo), per un Power Factor massimo di 568 ed un minimo di 480.
- b. Il munizionamento a palla asciutta dovra' avere un Power Factor compreso tra 480 e 590, calcolato sulla base della velocita' della munizione dichiarata dal produttore.

5.3 IL FATTORE

Il calcolo del fattore per le armi lunghe che facciano uso di munizionamento commerciale, e' calcolato sulla base dei dati ufficiali forniti dal produttore che, il tiratore, dovra' fornire all'SO incaricato della misurazione mediante link o schermata della pagina del produttore o altro atto o e-mail ufficiale ovvero scatola del munizionamento usato. In difetto si procedera' alla misurazione al cronografo.

6. MODIFICHE AMMESSE

E' ammessa ogni modifica ai fucili a canna liscia, fatta eccezione per le seguenti:

- a. Disattivazione delle sicure.
- b. Fresature che possano compromettere l'integrità dell'arma. (la valutazione e' fatta dall'SO addetto al check con la conferma da parte dell'MD).
- c. Installazione di contrappesi e modifiche il cui unico scopo sia appesantire l'arma.
- d. Taglio o accorciamento della lunghezza della canna.

6.1 Si applicano, inoltre, le seguenti regole specifiche:

- a. Nessun limite di peso dell'arma;
- b. 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.
- c. L'arma puo' essere dotata di laser, Torcia, Red Dot, Aimpoint, LVPO, Ed ogni tipo di sistema di puntamento anche cumulativamente tra loro.
- d. 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:

1. Alcune arma utilizzata, potra' alloggiare munizioni, di alcun tipo, che non si trovino in caricatori, camere di cartuccia e serbatoi.
2. Il tiratore si presenterà al segnale di partenza con un numero illimitato di caricatori, ciascuno caricato a discrezione del tiratore, e con un numero complessivo di munizioni non superiore a 20, (venti) per arma liscia, 45 (quarantacinque) per RIFLE e 45 (quarantacinque) per pistola (ivi conteggiando le munizioni in buffetteria, quelle nei caricatori e quelle eventualmente nell'arma oltre quelle poste sullo stage ove previsto). Le munizioni poste sullo stage saranno sempre poste all'interno di un caricatore quando l'arma sia in grado di farne uso.

8. I PORTA CARICATORI

Si intendono per porta caricatori e porta cartucce tutti quei dispositivi idonei a trasportare i caricatori o le cartucce, singolarmente o in gruppi, in modo da impedirne la caduta. La Seguevole Regola rivolta a PCC e RIFLE si applica a tutte le armi utilizzate per le competizioni multigun in quanto compatibili. I Porta caricatori e i porta cartucce possono essere equipaggiati in una qualsiasi parte del busto compresa tra la cintura ed il collo.

1. I Porta caricatori ed i porta cartucce possono anche essere visibili al momento del segnale di inizio dell'esercizio.
2. E' fatto di vietato di utilizzare qualsiasi sistema che consenta di accoppiare i caricatori.

9. IL CAMBIO CARICATORE ED IL RIFORMIMENTO

E' inteso come cambio caricatore l'azione o l'insieme di azioni occorrenti ad espellere il caricatore contenuto nell'arma e sostituirlo con altro caricatore o, nel caso di fucili ad anima liscia privi di

caricatori prismatici, espellere le cartucce (se presenti) e rifornire il serbatoio o le camere di cartuccia con altre cariche.

1. il cambio caricatore e' ammesso ed ha inizio compiendo una delle seguenti azioni:
 - a. Estraendo un caricatore o una cartuccia (carichino o lunetta) pieno o carica dalla buffetteria;
 - b. Sganciando il caricatore contenuto nell'arma (aprendo il cilindro per i revolver o aprendo la bascula per i fucili ad anima liscia se presente).
2. Il cambio caricatore e' concluso al verificarsi di una delle seguenti azioni:
 - a. Chiusura del cilindro per i revolver o della bascula per i fucili ad anima liscia che ne sono dotati;
 - b. Chiusura del carrello o dell'otturatore e cameramento del colpo se l'arma aveva la camera di cartuccia vuota;
 - c. Inserimento del caricatore o cartuccia carica se l'arma aveva camera di cartuccia piena.

10. IL CAMBIO ARMA

Il CoF non puo', MAI ed IN ALCUN MODO, imporre un cambio arma al tiratore.

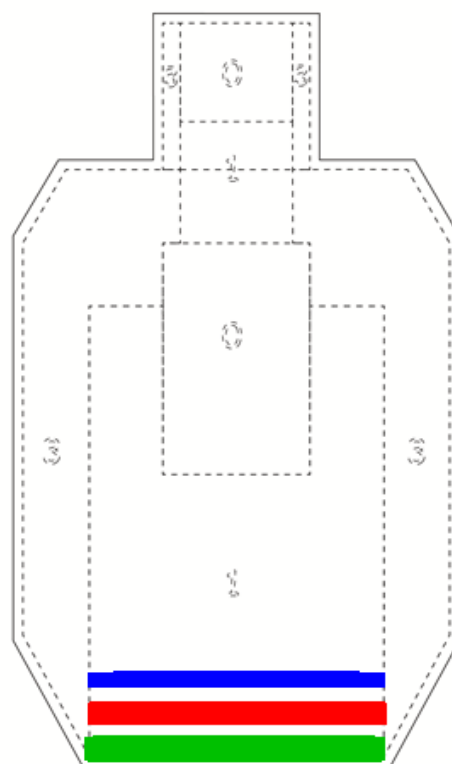
- 10.1. E' inteso come cambio arma, l'azione o l'insieme di azioni occorrenti ad imbracciare un'arma equipaggiata ed equipaggiare un'arma imbracciata.
- 10.2. il cambio arma e' ammesso ed ha inizio compiendo una delle seguenti azioni:
 - a. Ponendo in fondina l'arma priva di caricatore, con camera di cartuccia vuota e carrello in hold-open;
 - b. Ponendo l'arma lunga con canna verso il suolo ed agganciata alla cinghia di ritenzione, che sia priva di caricatore o con caricatore vuoto (per le armi prive di hold-open che necessitano di caricatore inserito per mantenere l'otturatore aperto) ed abbia camera di cartuccia vuota ed otturatore aperto (o in hold open se provviste);
 - c. Ponendo l'arma lunga a canna liscia dotata di bascula, con canna o canne verso il suolo ed agganciata alla cinghia di ritenzione, che abbia tutte le camere di cartuccia vuote e bascula aperta.
- 10.3. Il cambio arma e' concluso al verificarsi di una delle seguenti azioni:
 - a. Quando la volata della pistola impugnata sia fuori dalla fondina;
 - b. Quando il tiratore impugni con entrambe le mani l'arma lunga o impugni l'arma lunga con una sola mano e inizi un cambio caricatore;

11. ABBIGLIAMENTO OCCULTANTE

Durante gli esercizi che prevedono l'uso combinato di due o piu' armi, non puo' essere richiesto ai tiratori di fare uso di abbigliamento occultante.

12. IL PUNTEGGIO MULTIGUN

1. Il punteggio del tiratore e' calcolato mediante la somma dei punteggi dei singoli stage(s).
2. Il punteggio del singolo stage e' dato dalla somma del tempo totale, identificato come quel tempo intercorrente tra il segnale di start e l'ultimo colpo, ed il totale dei punti down, cui sono aggiunte le penalita', il tutto secondo l'equazione $TIME=RAW+PD+PE$.
3. Il CoF indichera' i bersagli validi per ogni tipologia di arma che

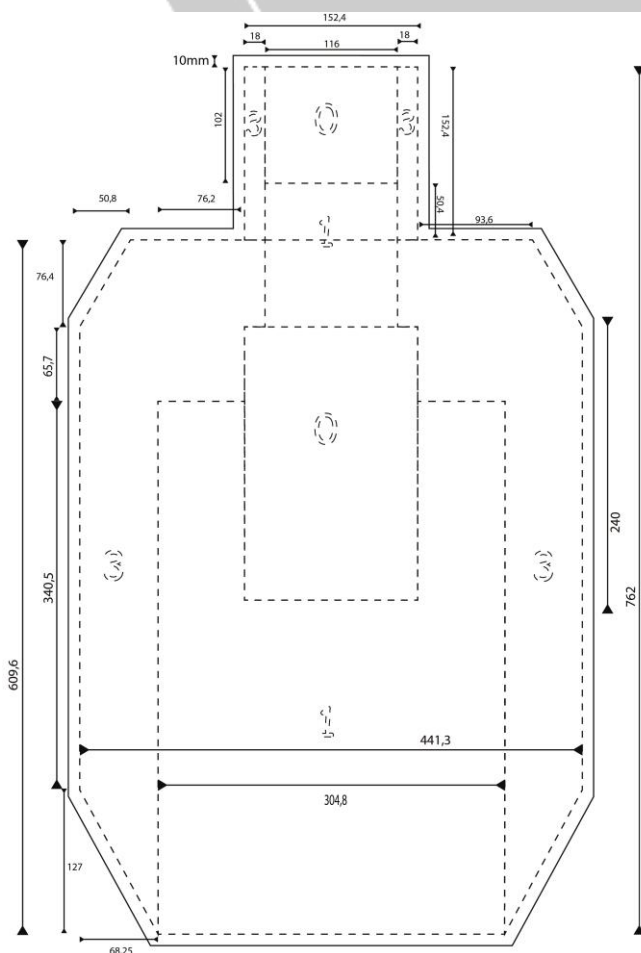


OFFICIAL TDS TARGET

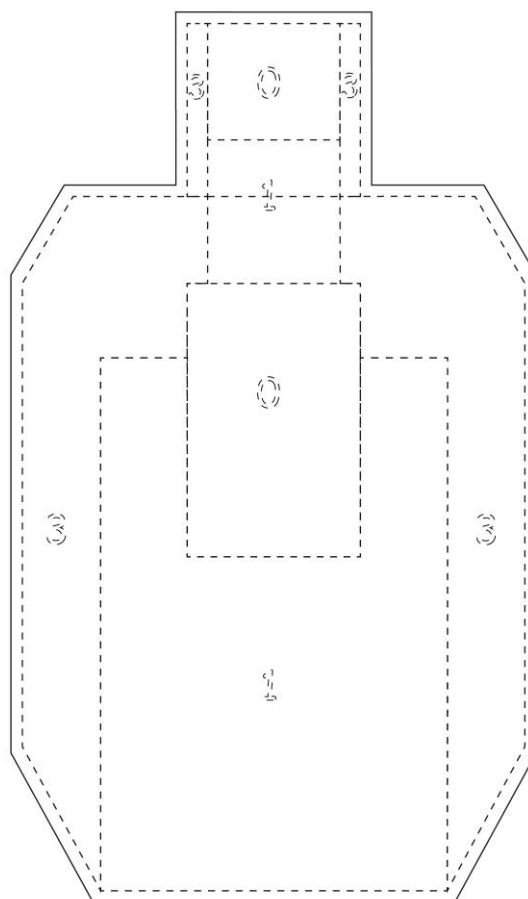
saranno identificati, sullo stage, mediante l'apposizione di uno o più colori distintivi chiaramente visibili dal tiratore secondo la seguente regola:

- I. **BLU**: canna liscia
- II. **ROSSO**: RIFLE
- III. **VERDE**: Pistola

4. Ingaggiare con un'arma un bersaglio non valido comporta l'assegnazione al tiratore di 1 warning (W).
5. Se il tiratore ingaggia uno o più bersagli oltre il primo che facciano parte di un gruppo di bersagli a meno di 2y tra loro, al tiratore e' comminata anche una penalita' (PE).
6. Per ogni bersaglio o gruppo di bersagli oltre il primo (gruppo) e' comminata una penalita' (PE).
7. Un bersaglio non valido ingaggiato e' considerato non ingaggiato ai fini del regolamento.
8. Per ogni bersaglio non valido ingaggiato, e successivamente validamente ingaggiato, saranno conteggiati i peggiori colpi minimi richiesti dal CoF e visibili sulla carta. (Es. su bersaglio per cui sono richiesti 2 colpi minimi che presenti 3 fori di 223r e 2 fori di 9mm, saranno conteggiati i 2 risultati peggiori indipendentemente dal calibro dei fori.)



OFFICIAL TDS TARGET



OFFICIAL TDS TARGET

13. INGAGGI A SORPRESA

Dinanzi ai bersagli a sorpresa e' possibile effettuare un cambio arma unicamente se durante l'ingaggio l'arma resta scarica (aperta o meno ma con camera di cartuccia vuota e caricatore vuoto).

14. COMANDI

FINGER

Quando il tiratore imbraccia un RIFLE, Il comando e' altresì dato, quando l'arma non si trovi in sicura (sicura inserita) mentre il tiratore non sta traguardando almeno un bersaglio fanno eccezione i seguenti casi:

- a. a meno che il tiratore non sia fermo e stia effettuando un cambio caricatore.
- b. A meno che l'otturatore non sia in hold-open.

15. GLI ESERCIZI

Nel progettare un esercizio e' necessario rispettare le seguenti regole:

1. Sono applicabili in quanto compatibili le regole di cui al Regolamento Sportivo e l'appendice A RIFLE;
2. Gli esercizi STANDARD non possono richiedere complessivamente un numero di colpi minimi superiore a 50;
3. Gli esercizi CHALLENGE non possono richiedere complessivamente un numero di colpi minimi superiore a 30;
4. Non e' possibile richiedere ingaggi con RIFLE su bersagli cartacei al di sotto delle 15y;
5. Gli ingaggi con fucile a canna liscia su bersagli cartacei non possono essere richiesti:
 - a. con munizione spezzata
 - b. Con munizione a palla asciutta a distanza inferiore alle 15 yarde e superiore a 70 yarde
6. Gli ingaggi con fucile a canna liscia su bersagli frangibili non possono essere richiesti a distanze inferiori di 15 yarde.
7. Non e' possibile richiedere con RIFLE, ingaggi su bersagli metallici, attivatori metallici e bersagli a comparsa/scomparsa al di sotto le 70 yarde;
8. Gli ingaggi con fucile a canna liscia su bersagli ed attivatori metallici non possono essere richiesti:
 - a. con munizione spezzata a distanze inferiori di 6 yarde e superiori a 20 yarde
 - b. con munizione a palla asciutta a distanze inferiori a 45 yarde e superiori a 70 yarde
 - c. Il CoF dovra' identificare i bersagli metallici che dovranno essere ingaggiati a palla asciutta, questi dovranno essere identificati sul campo da un colore o simbolo che consenta di distinguerli.
9. Non c'e' limite al numero di colpi richiesti su bersagli metallici purché almeno il 20% dei bersagli totali sia cartaceo.
10. Non vi e' limite al numero di colpi richiedibili oltre le 12y;
11. Il numero di bersagli non minacciosi non può eccedere il doppio dei bersagli minacciosi;
12. Durante l'esecuzione dell'esercizio non deve essere richiesto al tiratore di percorrere una distanza superiore a 50y.
13. Negli esercizi STANDARD non può essere richiesto ad un tiratore di ingaggiare sola mano debole oltre le 10y per le pistole e 20y per le altre armi, può essere richiesto ad un tiratore di ingaggiare sola mano forte oltre le 12y per le sole pistole;
14. I bersagli cartacei entro le 20y devono presentare un'area 0 ingaggiabile di almeno 155cm² continui (pari allo 0 posto sul box piccolo).
15. I bersagli cartacei oltre le 20y devono presentare un'area 0 ingaggiabile di almeno 241cm² continui (pari a 2/3 dello 0 posto sul box grande).
16. Esercizi singoli e competizioni, possono richiedere l'uso di una sola arma lunga in combinazione con l'arma corta, purché le competizioni richiedano l'uso della medesima arma lunga in tutti gli esercizi.

16. SANZIONI ED ESONERO

1. Sono esonerati dalle sanzioni a cio' relative tutti quei tiratori che: utilizzando un'arma a canna liscia basculante, sprovvista di caricatore o serbatoio che accolga i colpi, durante un rifornimento (altrove identificato come cambio caricatore) pongano o passino le canne dell'arma aperta su di una parte qualsiasi del proprio corpo.
2. Sono esonerati dalle sanzioni a cio' relative tutti i tiratori che, con arma lunga equipaggiata, pongano o passino la volata di quell'arma su di una parte qualsiasi del proprio corpo o con quell'arma violino gli angoli di 180 gradi.
3. Sparare in direzione di una Hard Cover metallica o bersaglio metallico con munizionamento spezzato da una distanza inferiore a 6yarde comporta squalifica (DQ).
4. Equipaggiare un'arma che presenti una o piu' delle seguenti condizioni comporta la squalifica (DQ):
 - a. otturatore chiuso
 - b. Caricatore pieno (contenente anche 1 solo colpo)
5. La chiusura accidentale dell'otturatore di un'arma equipaggiata non comporta squalifica.
6. Equipaggiare un'arma dotata di hold-open con caricatore vuoto inserito comporta l'assegnazione di una penalita' (PE)

17. DIVISIONI

Per le competizioni multigun sono previste tre divisioni.

1. I Risultati ottenuti dal tiratore in queste divisioni non fanno cumulo con quelle relative alle competizioni per sola arma corta o per solo RIFLE.
2. Le divisioni previste sono le seguenti:
 - a. **MULTICANNA**
Divisione in cui sono ammesse armi a canna liscia dotate di due o piu' canne funzionanti, indipendentemente dal numero di canne che il tiratore intenda usare durante la competizione.
(qualora l'arma sia dotata di canna rigata, quest'ultima canna rigata non potra' essere utilizzata nelle competizioni).
 - b. **SEMIAUTO**
Divisione in cui sono ammesse armi a canna liscia dotate di riarmo semiautomatico o misto semiautomatico/manuale, indipendentemente dal tipo di riarmo usato dal tiratore.
 - c. **STANDARD**
Divisione in cui sono ammesse armi a canna liscia non rientranti nelle precedenti divisioni.
3. Le armi corte utilizzate nelle competizioni multigun dovranno rispettare le condizioni previste per la Divisione "MODIFIED".
4. I RIFLE utilizzati nelle competizioni multigun potranno rispettare le condizioni previste per le Divisioni "FLAT" o "OPTIC" a discrezione del tiratore.