

TIRO DIFENSIVO SPORTIVO (TDS)

Regolamento Sportivo

REGOLE DI GARA, EQUIPAGGIAMENTO, PUNTEGGI E COMPETIZIONI

Ver. 1.0 alpha

© Giancarlo Fiorillo 1.9.2023 n. 14 45 cb 58

1. PRINCIPI FONDAMENTALI

il Tiro Difensivo Sportivo è la naturale “trasformazione” del classico Tiro Operativo, derivazione del Tiro Realistico, finalizzato a comprendere la propria CAPACITÀ DI REAZIONE AD UNA AZIONE ESTERNA, analizzando il comportamento fortemente condizionato dallo STATO EMOTIVO generato dalla necessità di ricorrere all’uso reale dell’arma da fuoco per i professionisti, contro una sagoma/bersaglio (anche in movimento), in questo caso nello Sport, quale veicolo formativo e propedeutico.

Trattare con il proprio stato psicofisico, anticipare oppure esitare si dimostra sempre una scelta complessa che, nello Sport, può essere ridefinita e classificata nei “tempi di reazione”, ad esempio, in una gara a cronometro e precisione.

Chi gestisce meglio il proprio stato psicofisico sa benissimo che ha la maggior probabilità di successo. In sintesi, possiamo definire il Tiro Difensivo Sportivo ideato da Opes, quale un tiro realistico “Sportivo”, ovvero, una Disciplina sportiva performante, propedeutica se vogliamo, per chi del Tiro ne fa anche una professione (fuori dall’Ente) e per chi, nell’Ente, ne vuole fare una attività fisica d’azione in gare cronometrate, di precisione, in gruppo o in solitaria.

Oggi tutti dobbiamo prestare attenzione all’ambiente circostante e adottare una particolare condizione mentale che ci consenta di reagire condizionati dallo stress e nella nostra nuova concezione del Tiro Difensivo Sportivo, sarà possibile divertirsi con i criteri di una risposta verso un bersaglio che, solo mentalmente, ci impegna di più che in una già esasperata condizione Dinamica verso una classica sagoma di cartone.

1.1 OBIETTIVI

Il Tiro Difensivo Sportivo (TDS) si prefigge di:

- I. Promuovere l’uso sicuro e consapevole delle armi da fuoco;
- II. Offrire uno sport che incoraggi a sviluppare abilità e responsabilità nel maneggio delle armi;
- III. Offrire un “terreno di gioco” che ponga tutti i partecipanti sullo stesso piano, premiando le abilità e capacità individuali;
- IV. Offrire scenari di “gioco” verosimili che richiedano ai tiratori di mettere in pratica il proprio bagaglio di abilità ed esperienze;

1.2 LINEE GUIDA

- I. Il TDS è un tiro di impronta difensiva e, pertanto, tutte le regole qui riportate devono essere lette in chiave difensivo/realistica.
- II. È scoraggiato il tentare di ricercare i limiti del regolamento estremizzando in maniera sportiva quelle che sono le regole ed i limiti da essi imposti al fine di ottenere un vantaggio sportivo.
- III. L’equipaggiamento utilizzato, seppur nei limiti del regolamento, dovrà essere pratico ed utilizzabile in ipotesi difensive. Non dovrà ostacolare i movimenti del tiratore nei passaggi stretti e alla guida di veicoli. È esplicitamente ammesso l’equipaggiamento d’ordinanza.
- IV. È espressamente vietato, a chiunque non faccia parte delle FF.OO., l’uso di abbigliamento che ne imiti o ne simuli la foggia ed i colori.

- V. Il regolamento non pretende di essere esaustivo e deve essere interpretato secondo buon senso. In ipotesi di dubbio interpretativo, e' da intendersi che "tutto cio' che non e' permesso e' vietato".

1.3 TERMINOLOGIA

Il presente regolamento fa uso dei seguenti termini:

- a. **TIRATORE:** l'atleta che partecipa ad un evento o una competizione;
- b. **STAGE:** l'insieme degli esercizi installati in un medesimo Bay che il tiratore deve eseguire tra il segnale di inizio e quello di fine;
- c. **BAY:** Il campo all'interno del quale e' montato un ostage;
- d. **CoF:** Illustrazione cartacea o informatica dello STAGE montato in un Bay;
- e. **STAGE OFFICER (SO):** l'arbitro adibito al controllo e la gestione di un preciso Stage;
- f. **MATCH DIRECTOR (MD):** Il direttore del Match che ha la responsabilita' dell'evento, oltre che quella di guidare e coordinare gli Stage Officers;
- g. **COPERTURA:** arredo scenico che occulta (copre) il tiratore e/o uno o piu' bersagli, solitamente delimitata da una Fault Line;
- h. **FAULT LINE (FL o PL):** riferimento visivo e/o tattile, che delimita una posizione di copertura o simula un ostacolo invalicabile;
- i. **PoC:** Posizione di copertura, ovvero quell'area delimitata da una copertura e una Fault Line dalla quale e' richiesto al tiratore di ingaggiare uno o piu' bersagli
- j. **BARRIERA:** Un ostacolo visivo che non offre copertura, sempre penetrabile (es. cespugli, stoffa, reti e tende).
- k. **GRUPPO DI CARTE:** due o piu' carte che si trovino a meno di 2y tra loro.

2. REGOLE DI SICUREZZA

Al fine di promuovere l'uso SICURO e responsabile delle armi da fuoco, il TDS impone il rispetto delle seguenti regole di sicurezza:

2.1 PRINCIPI DI SICUREZZA

- I. I principi ispiratori cui attenersi sempre e senza eccezione sono le quattro regole di Cooper che possono essere riassunte come di seguito:
 - a) Le armi sono sempre cariche;
 - b) Non rivolgere la volata verso qualcosa che non hai intenzione di distruggere;
 - c) Tieni il dito lontano dal grilletto finche' non hai intenzione di fare fuoco;
 - d) Identifica sempre il tuo bersaglio e cio' che si trova alle sue spalle.
- II. L'applicazione di questi principi consente, nel 90% dei casi, di tenere un comportamento rispettoso delle regole di sicurezza del TDS. La violazione di principi di sicurezza determina Squalifica (DQ).

2.2 COMPORAMENTI VIETATI

E' espressamente vietato, sotto pena di squalifica (DQ):

- a. Rivolgere la volata di un'arma su di una parte del proprio colpo o su di un'altra persona o animale indipendentemente dal fatto che sia carica o scarica);
- b. Estrarre un'arma dalla fondina al di fuori delle zone del campo espressamente indicate come "Safety Area" o a seguito del comando ricevuto da un membro dello staff arbitrale;

- c. Far cadere un'arma per terra. In questo caso l'arma DEVE essere raccolta da un membro dello staff;
- d. Esplosione intenzionalmente un colpo contro qualsiasi cosa non sia un bersaglio;
- e. Esplosione accidentalmente un colpo;
- f. Esplosione un colpo oltre l'altezza del parapalle;
- g. Esplosione un colpo durante un cambio caricatore e/o con arma priva di caricatore;
- h. Esplosione un colpo mentre si sposta l'arma da una mano all'altra;
- i. Esplosione un colpo mentre si estrae l'arma;
- j. Esplosione un colpo mentre si recupera l'arma da una superficie;
- k. Esplosione un colpo mentre si carica o si scarica l'arma;
- l. Puntare la volata oltre il piano di sicurezza di 180 gradi ovvero oltre gli angoli di sicurezza indicati nello stage;
- m. Manomettere volontariamente il proprio equipaggiamento ovvero interferire con l'SO al fine di ottenere un reshoot.

2.3 SICUREZZA DELLA VOLATA

La sicurezza della volata e' conseguita allorquando la volata dell'arma si trova in direzione di un parapalle. Ogni Stage puo' far uso di una delle seguenti regole:

- a. **PRINCIPIO GENERALE:** La volata non deve mai essere rivolta oltre il limite di volata che, in assenza di demarcatori fisici, e' inteso come il piano orizzontale che attraversa lo stage parallelamente al parapalle di fondo e perpendicolarmente ai parapalle laterali e passa per il tiratore
- b. **PUNTI DI DEMARCAZIONE:** Lo Stage puo' fare uso di indicatori di demarcazione (es. bandierine, coni) chiaramente visibili per ridurre il piano di 180 gradi. In questo caso il limite di volata e' determinato dalla posizione dei segnalatori.
- c. **AREE DI ESCLUSIONE:** Sono aree verniciate di colore rosso, solitamente in corrispondenza di porte e/o finestre, all'interno delle quali la volata NON DEVE MAI ESSERE INDIRIZZATA mentre vi si trova la mano del tiratore, anche se questo non determina uno sweeping.

La violazione delle regole di sicurezza della volata determina la squalifica (DQ) del tiratore.

2.4 2.4 SICUREZZA SUL CAMPO

E' sempre vietato a pena di squalifica (DQ):

- I. Estrarre un'arma al di fuori delle safety area;
- II. Far cadere un'arma carica per terra;
- III. Maneggiare munizioni all'interno di una safety area;
- IV. Maneggiare caricatori all'interno di una safety area ad eccezione della verifica di funzionamento.

2.4.1 REGOLE DEI POLIGONI

Ciascun Poligono ha facolta' di dettare le proprie norme di sicurezza e richiederne l'applicazione durante un evento o una gara.

- I. Il poligono che intenda applicare misure di sicurezza piu' restrittive di quelle riportate sul presente regolamento dovra' farne menzione in locandina.

3. I COMANDI

I comandi sono comunicati dallo Stage Officer (SO) e possono essere divisi in tre sezioni:

- I. Pre esercizio
- II. Fase di Fuoco
- III. Fine esercizio

In ogni caso e con la sola eccezione dei tiratori con disabilità acustiche, è fatto divieto all'SO di toccare il tiratore ad eccezione dei casi in cui vi sia un pericolo imminente.

3.1 PRE ESERCIZIO

I Comandi pre esercizio sono:

- I. **RANGE IS HOT:** È il comando dato dall'SO che identifica l'inizio dell'esercizio ed invita, implicitamente, tutti i presenti ad indossare le protezioni acustiche e visive;
- II. **LOAD AND MAKE READY:** È il comando dato al tiratore invitandolo a predisporre l'arma in condizione di partenza ed a posizionarsi per come da condizione indicata nel CoF;
- III. **ARE YOU READY?** È la richiesta di conferma fatta dall'SO al tiratore. Serve a verificare il funzionamento delle protezioni uditive ed è l'occasione per il tiratore di comunicare eventuali problematiche o anomalie. Nel caso in cui il tiratore non sia pronto gli verranno concessi ulteriori 15 secondi dopodiché verrà ripetuto il comando. Nel caso di un secondo diniego, al tiratore verrà fatta caricare l'arma e sarà invitato ad allontanarsi dallo stage per essere richiamato successivamente.
- IV. **STANDBY:** È l'ultimo avviso dato dall'SO al tiratore per invitarlo a tenersi pronto. Dopo questo comando il tiratore non può muoversi o cambiare posizione se non per fatto accidentale. Questo comando precede di pochi secondi il segnale di inizio stage che sarà, solitamente, sonoro o visivo/tattile per i non udenti.

3.2 FASE DI FUOCO

I seguenti comandi, possono essere dati dall'SO DURANTE l'esecuzione di un esercizio

- I. **FINGER:** Il comando è dato quando il dito del tiratore si trova sul grilletto o all'interno della guardia del grilletto mentre lo stesso non sta traggendo almeno un bersaglio. L'SO è legittimato a chiamare FINGER anche quando non è sicuro della posizione del dito, poiché lo stesso non è EVIDENTEMENTE e VISIBILMENTE al di fuori della guardia del grilletto. L'SO è tenuto ad effettuare la chiamata anche se il tiratore non la sente. La violazione (FINGER) determina l'assegnazione di un WARNING;
- II. **MUZZLE:** Il comando viene dato dall'SO ed ha come scopo l'avvertimento al tiratore di un maneggio dell'arma potenzialmente pericoloso ma ancora non in violazione delle regole di sicurezza. Nello specifico, la chiamata MUZZLE viene eseguita quando la volata dell'arma si avvicina ai punti di volata senza oltrepassarli. La Chiamata MUZZLE determina un WARNING. L'SO è tenuto ad effettuare la chiamata anche se il tiratore non la sente.
- III. **STOP:** Il comando STOP è dato dall'SO ogni qualvolta sia imperativo che il tiratore interrompa prontamente l'esercizio. Può essere dato per avvisare il tiratore di un malfunzionamento pericoloso dell'arma o di un malfunzionamento dello stage con conseguente reshoot. Può essere chiamato per interrompere il tiratore in caso di comportamento pericoloso e violazione delle regole di sicurezza. Il tiratore, al comando, deve interrompersi senza scaricare l'arma e senza spostarsi dalla propria posizione o ruotare l'arma, posizionando il dito fuori dal grilletto e attendendo ulteriori istruzioni. Nel caso in cui il tiratore non senta la chiamata, l'SO è ammesso ad interagire fisicamente con lo stesso.

3.3 FINE ESERCIZIO

I seguenti comandi, riguardano la fase finale dell'esercizio e guidano il tiratore allo scarico dell'arma:

- I. **IF FINISHED UNLOAD AND SHOW CLEAR:** Se il tiratore ha terminato il proprio esercizio e' invitato a scaricare l'arma e mostrare la camera di cartuccia vuota all'SO. Quest comando non determina la fine dell'azione di fuoco ed il tiratore ha facolta' di continuarla a propria discrezione. In questo caso il comando sara' ripetuto successivamente. Durante l'operazione di scarica, l'arma dovra' essere tenuta con la volata in direzione del parapalle di fondo ed il dito visibilmente lontano dal grilletto. In questa fase e' ancora possibile assegnare squalifiche e Finger per le violazioni delle misure di sicurezza. La partenza di un colpo accidentale o volontario durante la fase di scaricamento, che inizia con l'espulsione del caricatore o l'apertura del cilindro, determina squalifica (DQ). Il tiratore e' ammesso a reinserire il caricatore e continuare l'esercizio.
- II. **IF CLEAR PULL THE TRIGGER:** Il tiratore, accertatosi del fatto che l'arma sia scarica, SE scarica e' invitato a chiudere il carrello/cilindro e premere il grilletto in direzione del parapalle di fondo per verificare che l'arma sia effettivamente scarica. L'esplosione di un colpo in questa fare o l'indirizzamento della volata oltre il parapalle determina squalifica (DQ).
- III. **HOLSTER:** con questo comando, l'SO invita il tiratore e riporre l'arma in fondina. Esplosione un colpo in questa fare o posizionare il dito all'interno della guardia del grilletto determina l'assegnazione delle rispettive penalizzazioni.
- IV. **RANGE IS CLEAR:** Il comando e' rivolto a tutti i presenti, che possono rimuovere i dispositivi di sicurezza acustici e visivi ed avvicinarsi allo stage per procedere al conteggio dei punti.

4. LE AZIONI

Le azioni compiute da un tiratore durante l'esecuzione di un esercizio possono essere di due tipi:

- a. Azioni di tiro
- b. Azioni non di tiro.

4.1 AZIONI NON DI TIRO

Sono definite azioni NON di tiro tutte le azioni compiute dal tiratore che non prevedano l'esplosione di un colpo con l'arma. Queste possono essere identificate, a mero titolo esemplificativo, nell'apertura di una porta, apertura di una finestra, azionamento di una leva, trasporto di un oggetto.

- I. Il tiratore NON PUO' IN ALCUN MODO essere obbligato a compiere alcuna delle suddette azioni.
- II. Non compiere un'azione NON di tiro, ancorche' richiesta dal Cof, NON PUO' determinare l'attribuzione di alcun tipo di penalizzazione. (Comportera' l'applicazione di una penalita', invece, il mancato ingaggio di una carta azionata dalla leva non tirata, poiche' ingaggiare il bersaglio, ancorche' azionato da un'azione non di tiro, e' azione di tiro essa stessa).
- III. Qualora lo Stage Designer vorra' che il tiratore compia un'azione non di tiro, dovra' renderla strumentale ad un'azione di tiro.

4.2 AZIONI DI TIRO

Sono definite azioni di tiro tutte le azioni che prevedano di esplodere uno o piu' colpi. A titolo esemplificativo sono azioni di tiro: ingaggiare da proni, ingaggiare solo con mano forte o solo con mano debole, ingaggiare da seduti, ingaggiare i bersagli con un numero di colpi determinato o ad una zona del bersaglio determinata, ovvero in un ordine determinato (BBH).

- I. Il Cof potra' richiedere che il tiratore compia una o piu' azioni di tiro nell'esecuzione di uno

stage.

- II. In ogni caso, lo stage non dovrà eccedere nell'indicare molteplici azioni di tiro differenti, tali da rendere l'esercizio mnemonico.
- III. Per motivi di sicurezza, quando il CoF dovesse richiedere che il tiratore ingaggi uno o più bersagli da prono o sdraiato (ndr con almeno un ginocchio a terra), l'esercizio dovrà essere disegnato in modo tale che suddetta posizione sia l'ultima dello stage. (Il tiratore ha sempre facoltà di eseguire lo stage nell'ordine che ritiene opportuno. La limitazione si applica alle sole richieste del CoF).

4.2.1 INGAGGIARE I BERSAGLI

Ingaggiare i Bersagli e' l'azione che prevedere l'esplosione del numero minimo di colpi previsti contro un bersaglio, cio' non richiede che i colpi vadano a segno.

- I. Per ingaggiare i bersagli a comparsa e' richiesto che questi siano almeno parzialmente visibili.
- II. Ove non diversamente specificato dal CoF, il numero minimo di colpi per ingaggiare ciascun bersaglio cartaceo e' 2 (due);
- III. Il numero minimo per ingaggiare ogni bersaglio metallico e' 1 (uno), cio' non richiede che il bersaglio sia abbattuto;
- IV. Ove non diversamente specificato dal CoF, i colpi minimi possono essere esplosi su qualsiasi parte del bersaglio.
- V. Il Cof Puo' prevedere che uno o piu' colpi minimi debbano essere esplosi verso una zona specifica del bersaglio, purché sia lasciata al tiratore la possibilita' di colpire uno 0 (zero). (Es. Un colpo alla Testa e Due Al Corpo, indicandone o meno l'ordine).
- VI. Il CoF puo' prevedere che una carta o un gruppo di carte debba essere ingaggiato in modo differente dai restanti bersagli. In ogni caso le modalita' di ingaggio e la carta o il gruppo di carte differenti dovranno garantire la linearita' dell'esercizio.

4.2.1.1 LA PRIORITA'

- I. Al di fuori delle posizioni di copertura (PoC) i bersagli possono essere ingaggiati in qualsiasi ordine.
- II. Quando il tiratore si trovi ad ingaggiare piu' bersagli da una posizione di copertura, I Bersagli dovranno sempre essere ingaggiati in ordine di apparizione (dal primo visibile che coincidera' con il piu' esterno, per finire al piu' interno secondo il metodo della "fetta di torta" e sempre, in ogni caso, in ordine di apparizione).
- III. Nel caso in cui 2 o piu' bersagli appaiano nello stesso momento, questi avranno tutti pari prioritá ed il tiratore potra' scegliere in che ordine ingaggiarli.
- IV. Nel Caso di bersagli a comparsa che facciano parte del medesimo meccanismo, questi saranno considerati di pari prioritá.
- V. I bersagli a comparsa come Bobber o Slider potranno essere ingaggiati in qualsiasi punto della sequenza rispetto agli altri bersagli ignorando la prioritá'.
- VI. Indipendentemente dalla costruzione dello Stage, il Tiratore E' SEMPRE TENUTO ad ingaggiare tutto ci' che gli e' visibile. Il CoF NON PUO' OBBLIGARE IL TIRATORE AD INGAGGIARE UNA O PIU' CARTE DA UNA DETERMINATA POSIZIONE.

4.2.1.2 IL REINGAGGIO

- I. E' Sempre fatta facolta' al tiratore di ingaggiare un bersaglio con un numero di colpi superiore al numero di colpi minimi (makeup shots).
- II. E' sempre fatta facolta' al tiratore, nel rispetto delle regole sugli angoli di sicurezza e distanza minima per i bersagli metallici e le Hard Cover, di ingaggiare un bersaglio da piu' posizioni diverse nello stage;
- III. Un bersaglio che sia stato gia' ingaggiato in precedenza ignora la prioritá' di ingaggio rispetto agli altri bersagli visibili, potendo essere ingaggiato in qualsiasi punto della sequenza.

4.2.2 RESTRIZIONI SULL'USO DELLE MANI

Azione di tiro tipica e' richiedere l'ingaggio di uno o piu' bersagli. L'ingaggio puo' essere richiesto mediante l'uso di una sola delle mani, sia essa la man dominante (STRONG HAND) o la mano debole (WEAK END). Quando non precisato l'ingaggio e' ammesso in qualunque modo (FREESTYLE) mediante l'uso di una o entrambe le mani a scelta del tiratore.

4.2.2.1 FREESTYLE

- I. Il modo normale di ingaggiare i bersagli e' "FREESTYLE".
- II. L'ingaggio FREESTYLE prevede che il tiratore possa utilizzare, a propria discrezione, una o entrambe le mani per sostenere l'arma ed impugnarla nel modo che ritiene opportuno purché in sicurezza.

4.2.2.2 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) ad una distanza non superiore alle 12y.

- I. E' intesa come mano dominante quella posta dal medesimo lato della fondina.
- II. In questa ipotesi, il tiratore, in base alla propria inclinazione (destro o mancino) potrà utilizzare la sola mano dominante per sorreggere ed azionare l'arma durante la fase di fuoco.
- III. Durante la fase di fuoco, e dunque nel momento in cui sarà azionato il grilletto, la mano debole non dovrà toccare alcun punto dell'arma o del braccio dominante, intendendosi per braccio l'arto anatomico tra la spalla e l'arma.

4.2.2.3 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) ad una distanza non superiore alle 10y.

- I. E' intesa come mano debole quella posta dal lato opposto alla fondina.
- II. In questa ipotesi, il tiratore, in base alla propria inclinazione (destro o mancino) potrà utilizzare la sola mano debole per sorreggere ed azionare l'arma durante la fase di fuoco.
- III. Durante la fase di fuoco, e dunque nel momento in cui sarà azionato il grilletto, la mano dominante non dovrà toccare alcun punto dell'arma o del braccio debole, intendendosi per braccio l'arto anatomico tra la spalla e l'arma.

4.2.2.4 IN RITENZIONE

L'ingaggio in ritenzione puo' essere richiesto dal CoF unicamente per la prima sagoma o il primo gruppo di sagome, NON poste dietro copertura ed ad una distanza inferiore alle 2y.

- I. Il CoF NON PUO' richiedere colpi alla testa di un bersaglio ingaggiato in ritenzione.
- II. Ingaggiare un bersaglio in ritenzione e' inteso allorquando l'avambraccio (sino al gomito escluso) della mano che aziona il grilletto sia a contatto con un qualsiasi punto del fianco posto sullo stesso lato della mano che aziona il grilletto.
- III. L'ingaggio in ritenzione puo' essere eseguito mediante l'uso di una o di entrambe le mani.

5. WALKTHROUGH

Prima di eseguire uno Stage e dopo la lettura del CoF, l'SO consentira' ai tiratori una ricognizione di gruppo.

I Tiratori saranno ammessi (per un tempo orientativamente non eccedente i 2 minuti) a provare le posizioni di tiro e gli spostamenti.

5.1 AZIONI VIETATE

Terminato il tempo concesso ai tiratori e' vietato procedere con ulteriori ricognizioni.

- I. E' fatto espresso divieto di eseguire ricognizioni individuali tra l'esecuzione dell'esercizio di un tiratore e l'altro. Il suddetto fatto e' sanzionato da un WARNING.
- II. Durante l'esecuzione del Walkthrough e' fatto espresso divieto di fare airgunning o mimare in qualsiasi modo il puntamento delle sagome o l'esplosione di colpi. Il Suddetto fatto e' punito con un WARNING. Qualora il tiratore tenti di dissimulare l'azione mediante l'uso di un cellulare o fingendo di fare altro, al WARNING sara' unita una PENALITA'.

5.2 IL RUOLO DELLO STAGE OFFICER

Durante il Walkthrough l'SO indichera' le posizioni di copertura (PoC), le barriere e le fault lines (FL e PL), mostrera' i meccanismi accertandosi che tutti i tiratori li visionino ed indichera' che azioni di tiro richieste dal CoF ed i bersagli o i gruppi di bersagli che richiedano un ingaggio differente.

6. IL CAMBIO CARICATORE

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 revolver, espellere le munizioni (trattenute o meno da una lunetta) e sostituire con altre in possesso del tiratore, anche mediante l'uso di speed loader.

6.1 TIPOLOGIE DI CAMBIO CARICATORE

- a) Sono identificate tre tipologia di cambio caricatore:

- I. Un cambio caricatore che prevede la sostituzione di un caricatore vuoto con uno pieno mediante l'abbandono del primo;
 - II. Un cambio caricatore che preveda la sostituzione di un caricatore con altro pieno mediante la ritenzione del primo (CAMBIO IN RITENZIONE);
 - III. Un cambio caricatore che preveda la sostituzione di un caricatore parzialmente pieno con altro pieno mediante l'abbandono del primo (SPEED RELOAD);
- b) In ciascuna delle suddette circostanze, il cambio caricatore e' ammesso ed ha inizio compiendo una delle seguenti azioni:
- I. Estruendo un caricatore (carichino o lunetta) pieno dalla buffetteria;
 - II. Sganciando il caricatore contenuto nell'arma (aprendo il cilindro per i revolver).
- c) Il cambio caricatore e' concluso al verificarsi di una delle seguenti azioni:
- I. Chiusura del cilindro per i revolver;
 - II. Chiusura del carrello e cameramento del colpo se l'arma aveva la camera di cartuccia vuota;
 - III. Inserimento del caricatore se l'arma aveva camera di cartuccia piena.

6.1.1 PENALITA' APPLICABILI AI CAMBI

- I. Esporsi con un'arma NON CARICA a bersagli non ingaggiati al di fuori di una posizione di copertura determina una PENALITA';
- II. L'Arma e' considerata **carica** quando la camera di cartuccia contenga almeno un colpo inesplosivo ed il carrello/cilindro sia chiuso.
- III. la Penalita' non e' attribuita per rottura o malfunzionamento dell'arma o del caricatore (rottura della leva azionata o inceppamento con conseguenziale mancato cameramento del colpo e chiusura del carrello);
- IV. E' sempre ammesso iniziare ed ultimare il cambio caricatore dinanzi a sagome non ingaggiate anche al di fuori delle posizioni di copertura quando l'arma sia rimasta **scarica** durante un ingaggio al di fuori di una posizione di copertura. (CAMBIO D'EMERGENZA)
- V. L'arma e' considerata **scarica** quando non vi siano colpi nel caricatore/cilindro e la camera di cartuccia sia vuota.
- VI. Il caricatore e' considerato riposto quando conservato in una tasca, in un porta caricatore o tenuto in mano e in ogni caso in qualsiasi luogo dal quale non possa cadere accidentalmente. Il Caricatore puo' essere riposto all'interno della cintura ma non puo' essere tenuto in bocca, sotto un'ascella o in una altra qualsiasi posizione che possa arrecare pericolo o danno per il tiratore o per il pubblico. La violazione di questa regola determina una squalifica immediata (DQ).
- VII. In genere e' sempre ammesso lasciar cadere colpi o caricatori contenenti munizioni a terra.
- VIII. E' sempre ammesso raccogliere e riutilizzare colpi o caricatori lasciati cadere precedentemente a terra.
- IX. Quando il CoF preveda la partenza con caricatori riposti in un punto qualsiasi dello stage, e' a discrezione del Tiratore la scelta se raccogliarli o meno.

7. LE COPERTURE

Per copertura si intende qualsivoglia ostacolo fisico posto tra il tiratore ed uno o piu' bersagli finalizzato a riparare l'uno dagli altri e viceversa.

- a) La copertura e' identificata da una barricata o altro oggetto fisico idoneo a delimitare il movimento del tiratore;

- b) La copertura **puo'** individuare una o piu' posizioni da cui ingaggiare i bersagli visibili;
- c) Tali posizioni sono identificate da una Fault Line che ne identifica visivamente l'estensione;
- d) un tiratore che non abbia oltrepassato la FL si trova all'interno di una Posizione di Copertura (PoC) e si presume, dunque, che sia coperto rispetto ai bersagli visibili.
- e) Le coperture possono essere di due tipi:
 - I. Orizzontali;
 - II. Verticali.

7.1 LE COPERTURE VERTICALI

Le coperture verticali rappresentano oggetti che si estendono verticalmente dal terreno ed implicano che il tiratore debba sporgersi dal lato destro o sinistro per ingaggiare i bersagli disponibili.

- I. Non e' possibile attraversare un'apertura (porta, finestra, spazio aperto) senza prima aver ingaggiato tutte le sagome visibili.
- II. Se e' disponibile una posizione di copertura (PoC), il tiratore dovra' farne uso per ingaggiare i bersagli, a meno che questi non siano stati gia' attinti.

7.2 LE COPERTURE ORIZZONTALI

Le coperture orizzontali rappresentano oggetti che si estendono parallelamente al terreno, lasciando uno spazio vuoto al di sopra e/o al di sotto di essi. In questo caso il tiratore dovra' ingaggiare i bersagli da sopra ovvero da sotto la barricata.

- I. Le finestre NON SONO coperture orizzontali.
- II. Sono coperture orizzontali quelle che scoprono le carte visibili dall'alto verso il basso (coperture basse) o dal basso verso l'alto (coperture alte);
- III. La priorit  di ingaggio e' dettata dalla presenza o meno di una posizione di copertura (PoC).

7.3 LE HARD COVER

Tutte le coperture sono hard cover, ovverossia oggetti non penetrabili attraverso i quali non e' possibile ingaggiare i bersagli.

- I. Esplosione volutamente un colpo contro o attraverso una hard cover comporta squalifica (DQ)
- II. Gli eventuali colpi accidentali che dovessero attraversare o colpire una hard cover per poi rimbalzare sul bersaglio saranno individuati dall'SO ed annullati prima del conteggio dei punti;
- III. L'uso di Hard Cover non penetrabili (legno o metallo) e' obbligatorio per proteggere i meccanismi metallici da spari accidentali. Le hard cover diverse dalle barricate saranno di colore nero e recheranno la scritta HC e saranno evidenziate nei Cof.
- IV. Sparare in direzione di una Hard Cover metallica da una distanza inferiore a 10yarde comporta squalifica (DQ).
- V. Le hard cover metalliche devono essere verniciate di nero ed essere espressamente indicate con la dicitura "HD" sui Cofs e sulla cover stessa.

7.3.1 LE SAGOME PARZIALIZZATE

Il colore nero puo' essere utilizzato per simulare delle hard cover sui bersagli.

- I. Ai bersagli puo' essere asportata una parte in modo da ridurne l'estensione purché almeno il 50% dello 0 centrale resti visibile e possa essere attinto.
- II. Qualora non si voglia tagliare la sagoma, sarà possibile parzializzarla verniciandone una przione continua che non superi il 50% della superficie totale e lasci almeno il 50% dello 0 centrale visibile ed attingibile.
- III. Tutti i colpi che colpiranno il bersaglio sulla parte nera seguiranno le regole delle hard cover e non saranno conteggiati ai fini del punteggio.
- IV. Tutti i colpi che abbiano trapassato una zona parzializzata di un bersaglio e colpiscano un ulteriore bersaglio saranno nulli.

7.4 LE BARRIERE

Le barriere rappresentano ostacoli visivi e **sono sempre penetrabili** come cespugli, tende e teli.

- I. Nella costruzione dello Stage si dovrà aver cura di differenziarle dalle coperture così come nei CoF in modo da non generare errore nei tiratori. (per la costruzione dello stage saranno utilizzate reti o teli di colore IMMEDIATAMENTE distinguibile dalle coperture e le barricate, come ad esempio, arancione, verde, giallo etc)
- II. Le Barriere riporteranno la lettera B ben visibile sia sullo stage che nel CoF.
- III. Le barriere costituiscono ostacoli visivi ma non offrono alcuna copertura. Per tale ragione il tiratore dietro una barriera non potrà eseguire alcun cambio caricatore che non sia conseguenza dell'arma rimasta scarica durante un ingaggio.
- IV. Un esempio tipico di barriera è una maglietta indossata dai bersagli, penetrabile, il cui unico scopo è occultare le aree di punteggio sullo stesso.
- V. Nel caso in cui vengano utilizzate delle magliette sui bersagli, queste dovranno essere tutte a tinta unita ed avere tutte il medesimo colore. Il colore bianco non è ammesso per i bersagli minacciosi.

7.5 INGAGGI A SORPRESA

Tutti i bersagli che non si trovano dietro una posizione di copertura (PoC) o che si trovano dietro una posizione di copertura ma non sono visibili da essa sono a Sorpresa.

- I. Si intendono bersagli a sorpresa quei bersagli che divengono visibili dopo aver aggirato una Copertura o una Barriera opaca.
- II. Dinanzi ai bersagli a sorpresa è possibile effettuare un cambio caricatore unicamente se durante l'ingaggio l'arma resta scarica (aperta o meno ma con camera di cartuccia vuota e caricatore vuoto).

8. LE FAULTI LINES (FL)

Le Fault Lines sono linee che vengono utilizzate per demarcare le posizioni di Copertura (PoC) ovvero per limitare il movimento del Tiratore (proxy).

- I. Le fault lines possono consistere in barriere fisiche ovvero in stecche, adesivi o nastri, purché ben ancorati e non suscettibili di essere inavvertitamente spostati dal tiratore durante l'esecuzione dello stage.

- II. Le FL devono essere posizionate in modo che siano uguali per tutti i tiratori, non agevolino quelli di una determinata statura o corporatura rispetto ad altri e restino uguali per tutta la durata delle competizioni o eventi.
- III. Non devono essere utilizzate per indicare la distanza minima di ingaggio di bersagli metallici e Hard Cover. A Questo fine è possibile utilizzare qualsiasi altro oggetto/segnale.

8.1 LE POC

Le FL sono solitamente utilizzate per delimitare una posizione di copertura (Poc) dietro ad un riparo, in questo caso sono di colore **ROSSO**.

- I. Nel caso delle Coperture verticali, la FL deve partire dalla copertura estendendosi lontano da essa per una distanza tra 1 e 2 yarde, in modo da creare un angolo con la copertura, determinando un'area all'interno della quale si assume che il tiratore sia in copertura rispetto ai bersagli visibili;
- II. E' ammessa una sola FL per ciascuna PoC e quella FL sarà riferita a tutti i bersagli visibili da quella Poc.
- III. Non sono ammesse FL susseguenti che espandano la posizione di copertura a raggiera.
- IV. Le FL non costituiscono di per sé copertura ma delimitano un'area all'interno della quale si assume che il tiratore sia in copertura.

8.2 LE PROXY LINES (PL)

Le Proxy Lines (PL) sono Fault lines utilizzate per simulare un ostacolo e servono a limitare i movimenti del tiratore. Sono di colore **BLU**.

- I. . Le PL non hanno limiti di estensione.
- II. . Simulano ostacoli fisici quando non è possibile farvi ricorso.
- III. . Possono essere utilizzate in numero massimo di 3 per Stage.
- IV. . La PL è costituita da una linea continua, rettilinea non spezzata o curva.

8.3 VIOLARE LE FL

Violare la FL significa toccare il suolo o qualsiasi cosa si trovi oltre la FL con una parte qualsiasi del corpo o dell'equipaggiamento.

- I. Viola la FL un tiratore che tocchi, con una parte del proprio corpo o del proprio equipaggiamento, il suolo o qualsiasi oggetto si trovi oltre il limite di lunghezza della FL.
- II. Un tiratore che violi una PL sarà sanzionato con una PENALITA' ed un WARNING;
- III. Un tiratore che ingaggi uno o più bersagli violando una medesima FL sarà sanzionato con una PENALITA'.
- IV. Non è possibile assegnare più di una penalità per violazione di una medesima FL.

9. LA START POSITION

La start position (SP) è la posizione di partenza del tiratore prima dell'esecuzione di un esercizio.

- I. E' indicata nello stage da un quadrato rosso all'interno del quale sarà fatto partire il tiratore, da una linea rossa o da due segni rossi su cui poggiare i piedi e/o le mani, da una sedia, uno sgabello, un'auto o altro arredo che dovrà essere usato dal tiratore per posizionarsi.

9.1 NELLO STAGE

la SP deve essere uguale per tutti i tiratori e deve rimanere la medesima per tutta la durata di una gara o evento.

- I. la SP deve essere tale da consentire a tutti i tiratori indipendentemente da altezza e corporatura di gareggiare allo stesso modo.
- II. Un esercizio può prevedere più di una SP tra cui il tiratore possa scegliere.
- III. Il Tiratore in SP non deve essere esposto a bersagli ad eccezione di quelli da ingaggiare in ritenzione. (un tiratore in copertura non è esposto a bersagli).

9.2 IL TIRATORE

La condizione di partenza del tiratore è indicata nel CoF.

- I. LA condizione di partenza deve essere tale da consentire a tutti i tiratori indipendentemente dalla loro altezza o corporatura di gareggiare allo stesso modo.
- II. La condizione di partenza di uno stage deve essere uguale per tutti i tiratori.
- III. LA condizione di partenza deve consentire anche ai tiratori portatori di disabilità di eseguirla senza alcuna penalizzazione.
- IV. Per i tiratori con disabilità motorie è ammesso prevedere una posizione di partenza ed una condizione di partenza dedicate.
- V. Indipendentemente dal numero di SP nello Stage, la Start Condition deve essere unica per tutte.
- VI. Quando non diversamente specificato, la condizione di partenza del tiratore sarà in piedi, corpo rilassato, braccia rilassate lungo i fianchi.

9.3 L'ARMA

LA Condizione di partenza dell'arma può variare in base al dettato del CoF.

- I. LA condizione di partenza dell'arma, quando non diversamente specificato è CARICA E CHIUSA in fondina, COLPO NON CAMERATO.
- II. Il Cof può prevedere che la partenza avvenga con arma SCARICA e caricatore non inserito o con arma carica e colpo camerato.
- III. LA partenza con colpo camerato prevede che il tiratore parta con tutti i caricatori alla massima capacità prevista e +1 colpo in camera di cartuccia (normalmente 15+1).
- IV. Le modalità di cameramento del colpo sono a discrezione del tiratore purchè non compromettano la sicurezza dei presenti.
- V. Il CoF può richiedere, altresì, che il tiratore parta con arma e/o caricatori riposti in un punto qualsiasi dello stage.
- VI. Il CoF può anche richiedere ce il tiratore utilizzi tutti i caricatori a disposizione o solo quelli che intenda utilizzare, così lasciando la discrezionalità al tiratore su quanti caricatori utilizzare

nell'esercizio. La scelta errata nel numero di caricatori da utilizzare non può essere motivo di reshoot.

- VII.** Qualora il tiratore scelga di utilizzare solo 2 caricatori, non è tenuto ad indossare i rimanenti né a portarli sullo stage né a recuperarli in un secondo momento durante l'esecuzione dello stage.

10. RESHOOT

Il reshoot è la facoltà concessa al tiratore di ripetere l'esercizio.

- I.** Il reshoot non può essere concesso per un malfunzionamento dell'equipaggiamento o del munizionamento del tiratore, per un calo di concentrazione o per un malessere. Il Tiratore è sempre l'unico responsabile delle condizioni proprie e del proprio equipaggiamento.
- II.** Il reshoot DEVE essere assegnato dopo aver chiamato lo STOP al tiratore per i seguenti motivi:
 - a)* Malfunzionamento dello stage;
 - b)* Start Position o Start Condition del tiratore non conformi (ciò non comprende la condizione di partenza dell'arma, il numero di colpi inseriti nei caricatori ed il numero di caricatori indossati dal tiratore).
 - c)* Mancato uso o perdita durante l'esecuzione dello stage dei dispositivi di protezione uditiva o visiva.

10.1 COME CHIEDERE IL RESHOOT

- I.** Il Tiratore può chiedere il reshoot nei seguenti casi:
 - a)* Un membro dello staff abbia interferito con l'esecuzione dello stage (toccando, rallentando o ostacolando il tiratore);
 - b)* Nel caso in cui un reshoot debba essere assegnato ma non sia stato chiamato lo STOP.
- II.** Nei suddetti casi, in qualsiasi momento prima del comando "Holster" e prima che l'SO comunichi il tempo dell'esercizio, il tiratore può chiedere il reshoot all'SO.
- III.** Nel caso in cui il reshoot richiesto non venga assegnato, al tiratore sarà attribuito il tempo indicato dal timer ed i punti riportati sui bersagli ivi incluse le miss e le PENALITA' per i bersagli non ingaggiati.

11. EQUIPAGGIAMENTO

L'unico responsabile della funzionalità ed efficienza di ogni parte dell'equipaggiamento, incluso sé stesso è il tiratore.

- I.** Tra gli elementi che compongono indefettibilmente l'equipaggiamento si individuano: le armi, le fondine, i caricatori, i porta caricatori, le cinture, l'abbigliamento occultante, le scarpe, le protezioni acustiche e visive, le torce, i capi di abbigliamento accessori.

11.1 LE ARMI

Le armi ammesse nel Tiro Difensivo Sportivo sono tutte quelle armi che risultano essere adatte per un porto occulto o manifesto sia esso personale o professionale e le PCC.

11.1.1 LE DIVISIONI

Al fine di rappresentare il più possibile il mercato e la mole degli appassionati e sportivi; al fine di rendere lo sport il più inclusivo possibile e favorire l'uso di ogni tipo di arma, le armi ammesse a gareggiare sono suddivise in due divisioni ciascuna delle quali stilerà una propria classifica generale.

- I. E' ammissibile indire gare ed eventi aperti unicamente ad una delle due divisioni.
- II. Le armi sono ammesse nei seguenti calibri da pistola: (9x19, 9x21, 38 (tutti), 10mm (tutti), 41AE, 357sig, 357magnum, 44 (tutti), 45 (tutti));

A) STOCK

- I. Ricomprende tutte quelle armi cui non è stata apportata alcuna modifica. L'arma deve apparire come da sito del produttore. Non e' ammessa alcuna modifica all'arma ad accezione delle seguenti:
 - a) Installazione tacca di mira regolabile;
 - b) Installazione tacca di mira e/o mirino al trizio, Fibra ottica o punti di diverso colore;
 - c) Installazione grip tape e/o sostituzione guancette ove rimovibili purchè non comprensive di minigonna;
 - d) Sostituzione pad caricatore con altro NON maggiorato.
- II. L'arma deve, inoltre, rispettare le seguenti limitazioni:
 - a) Peso inferiore ai 1200g. (per il peso è considerato quello effettivo dell'arma portata sul campo);
 - b) L'arma non puo' essere dotata di minigonna. Se l'arma viene venduta dotata di minigonna, questa deve essere rimossa.

B) MODIFIED

- I. Ricomprende tutte le armi alle quali siano state apportate modifiche di ogni genere, dalla semplice accuratizzazione sino al totale stravolgimento. E' ammessa ogni modifica fatta eccezione per le seguenti:
 - a) Disattivazione delle sicure.
 - b) Fresature che possano compromettere l'integrità dell'arma.
 - c) Installazione di contrappesi e modifiche il cui unico scopo sia appesantire l'arma.
- II. L'arma deve, inoltre, rispettare le seguenti limitazioni:
 - a) Peso inferiore ai 1300g. (per il peso è considerato quello effettivo dell'arma portata sul campo)

C) REVOLVER

- I. La divisione Revolver richiede una catalogazione a parte, per via delle caratteristiche intrinsecamente diverse di queste macchine termobalistiche. Sui revolver e' ammessa ogni modifica fatta eccezione per le seguenti:
 - a) Installazione di contrappesi e modifiche il cui unico scopo sia appesantire l'arma.
 - b) Disattivazione delle sicure.
 - c) Fresature che possano compromettere l'integrità dell'arma.
- II. L'arma deve, inoltre, rispettare le seguenti limitazioni:
 - a) Peso inferiore ai 1450g. (per il peso è considerato quello effettivo dell'arma portata sul campo)
 - b) le munizioni usate devono corrispondere al calibro dell'arma con le seguenti eccezioni:
 - 38 special in 357 magnum

- 44 special in 44 magnum
 - 45 auto o 45 gap in 45 acp
 - 45 acp o 45 gap in 45 colt
 - 40sw in 10mm auto
- c) non possono essere usate munizioni accorciate (trimmed).
- d) l'impugnatura non deve eccedere i 13cm di altezza dalla base dell'apertura del cane, 6,5cm di profondità e 4,3cm di spessore.

D) PCC

- I. Visto il crescente apprezzamento del pubblico per le carabine in calibro da pistola, e' stata prevista una divisione dedicata unicamente agli appassionati delle armi lunghe.
- II. Per quanto concerne le modifiche, sulle PCC e' ammessa ogni modifica, fatta eccezione per le seguenti:
- a) Disattivazione delle sicure.
 - b) Fresature che possano compromettere l'integrità dell'arma.
 - c) Installazione di contrappesi e modifiche il cui unico scopo sia appesantire l'arma.
- III. Alle PCC 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.
- IV. Alle PCC, inoltre, si applicano le seguenti deroghe al regolamento:
- a) Impugnare l'arma con mano debole e' inteso come sorreggere l'arma con mano forte, azionando il grilletto con la mano debole e poggiando il calcio (se presente) sulla spalla debole;
 - b) Impugnare l'arma con mano forte e' inteso come sorreggere l'arma con mano debole, azionando il grilletto con la mano dominante e poggiando il calcio (se presente) sulla spalla dominante.

E) MINOR

Per venire incontro alle esigenze dei tiratori piu' giovani e di stazza piu' minuta, la Divisione Minor consente di partecipare utilizzando calibri minori.

- I. Sono ammissibili gare ed eventi dedicati esclusivamente a questa divisione.
- II. Le armi sono ammesse nella divisione **minor** nei seguenti calibri da pistola: (22 (tutti), 30 (tutti), 7,62x25 tokarev, 7,65 (tutti) , 380auto, 9x18 makarov, 32 (tutti), 327 magnum);
- III. Per quanto concerne le modifiche, sulle armi camerate in calibri MINOR e' ammessa ogni modifica, fatta eccezione per le seguenti:
- a) Disattivazione delle sicure.
 - b) Fresature che possano compromettere l'integrità dell'arma.
 - c) Installazione di contrappesi e modifiche il cui unico scopo sia appesantire l'arma.
- IV. Alle armi camerate in calibri MINOR si applicano, inoltre, le seguenti regole specifiche:
- a) Nessun limite di peso dell'arma;

E.1) MINOR PCC

La Divisione Minor si suddivide in MINOR Handgun e MINOR PCC. Le PCC camerate in calibri minor seguono le medesime regole e limitazioni della divisione PCC, fatta eccezione per i calibri ammessi di cui alla Divisione MINOR.

11.1.2 I MALFUNZIONAMENTI

- I. Il tiratore ha la responsabilita' del proprio equipaggiamento e deve assicurarsi, prima di presentarsi sullo stage per la sua esecuzione, che esso sia efficiente e sicuro. L'equipaggiamento del tiratore deve essere sempre mantenuto efficiente.
- II. Qualora una parte dell'equipaggiamento dovesse rivelarsi non sicura, il Match Director potra' chiedere al tiratore di sostituirla o ritirarsi dalla gara.
- III. Qualora, durante l'esecuzione di un esercizio, l'arma dovesse rendersi inservibile o dovesse rendersi impossibile caricarla o scaricarla, il tiratore dovra' avvisare l'SO e seguirne i comandi per mettere in sicurezza l'arma.
- IV. Il guasto dell'arma o il malfunzionamento di una parte di equipaggiamento durante l'esecuzione di uno stage non da diritto al reshoot.
 - a) Se le protezioni acustiche e/o visive si spostano o cadono durante l'esecuzione dell'esercizio. Il tiratore deve essere fermato e gli deve essere concesso il reshoot.
- V. Il tiratore che, a causa di un malfunzionamento che a giudizio **unico ed insindacabile dell'SO** renda l'arma NON SICURA, non possa completare lo stage, andra' in DNF per quello stage.
- VI. Quando l'arma non possa essere riparata, al tiratore, previa autorizzazione del Match Director, sara' consentito continuare la gara con altra arma purché rispetti i requisiti della divisione in cui il tiratore si e' iscritto ed ha partecipato sino a quel momento.

11.2 I CARICATORI

- I. Per caricatori sono intesi tutti i dispositivi di immagazzinamento dei colpi all'interno dell'arma. Per tal via, sono intesi quali caricatori anche i carichini, gli speed loader e le lunette dei revolver.
- II. Salvo ove diversamente indicato nel Cof, si applicano le seguenti regole:
 - a) Al segnale di partenza tutti i caricatori delle armi saranno riforniti con 15 colpi (30 per PCC);
 - b) Se i caricatori in dotazione al tiratore possano contenere un numero massimo di colpi differente, tutti i caricatori saranno caricati alla capacita' del minore.
 - c) il tiratore si presentera' al segnale di partenza con un numero massimo di caricatori variabile in base al numero di colpi che essi sono in grado di contenere; (ivi conteggiando i caricatori in buffetteria, quello eventualmente nell'arma, per i revolver si intende il tamburo pieno, e quello o quelli posti sullo stage ove previsto).

Caricatori da 11+ colpi	Caricatori con 8-10 colpi	Caricatori con 6-8 colpi	Caricatori con 5-colpi
3 caricatori	4 caricatori	5 caricatori	6 caricatori

11.2.1 I PORTA CARICATORI

Si intendono per porta caricatori tutti quei dispositivi atti a trasportare i caricatori in modo da impedirne la caduta.

- I. In luogo dei porta caricatori, i tiratori sono ammessi a conservare e trasportare gli stessi in tasche o nella cintura.
- II. I porta caricatori ed i caricatori non devono essere visibili al momento del segnale di inizio dell'esercizio.
- III. I porta caricatori devono essere indossati nella stessa posizione per tutta la gara o evento.
- IV. Devono trattenere il caricatore o il munizionamento in modo tale che, se capovolti, ne impediscano la caduta.
- V. Non sono ammessi porta caricatori magnetici. I magneti non sono ammessi come sistema di ritenzione dei caricatori.
 - a) I magneti possono essere utilizzati all'interno di tasche per impedire la fuoriuscita di caricatori e munizioni.
 - b) I magneti possono essere utilizzati durante la fase di load and make ready e durante la fase di unload and show clear come ausilio alle operazioni di caricamento e scaricamento.
 - c) i magneti non devono essere visibili al momento del segnale di inizio esercizio.
- VI. I caricatori e le munizioni sono considerati riposti quando inseriti all'interno di un porta caricatore, in tasca o in altro luogo purché non visibili ed in sicurezza. Fanno eccezione i caricatori riposti all'interno della cintura.

11.3 LE FONDINE

Si intende per fondine tutti quei dispositivi atti a conservare, custodire e trasportare in sicurezza le armi.

- I. . Le fondine usate devono essere agganciate alla cintura in vita.
- II. . Qualsiasi parte della fondina e suo sistema di aggancio e ritenzione (fatta eccezione per la cintura in vita) e l' arma non devono essere visibili sino al momento del segnale di inizio dell'esercizio.
- III. . La fondina e l'arma la cui sagoma sia chiaramente visibile attraverso l'abbigliamento e' considerata visibile. *Questa regola deve essere applicata avendo cura e riguardo alle dimensioni dell'arma ed alla corporatura del tiratore.*
- IV. . La fondina deve essere indossata nella stessa posizione per tutta la gara o evento.
- V. . La fondina deve trattenere l'arma in modo tale che, se capovolta, ne impedisca la caduta.
- VI. . La fondina deve essere tale da coprire per intero la guardia del grilletto e, in ogni caso, impedire l'accesso al grilletto.
- VII. . La fondina deve trattenere l'arma in modo tale che la volata sia orientata perpendicolarmente al suolo (un'arma in appendix la cui volata e' orientata approssimativamente poco avanti le gambe del tiratore e' ammessa). *Questa regola deve essere applicata avendo cura e riguardo alle dimensioni dell'arma ed alla corporatura del tiratore.*
- VIII. . Deve restare aperta dopo l'estrazione e garantire che l'arma possa essere riposta con l'uso di una sola mano.
- IX. . Deve coprire il mirino dell'arma in essa contenuta.
- X. . Le sicure e gli strumenti di ritenzione possono essere eliminati ma se presenti devono essere utilizzati.
- XI. . I sistemi di ritenzione non devono essere regolabili senza l'uso di utensili e rimanere inalterati per tutta la durata dell'evento o competizione.
- XII. . La fondina deve mantenere almeno una parte del calcio dell'arma (coda di castore e minigonna non sono considerate a questo fine) ad un'altezza superiore rispetto al bordo superiore della cintura.

11.3.1 LE FONDINE VIETATE

- I. Per ragioni di sicurezza sono vietate le seguenti tipologie di fondine:
 - a) Fondine ad incrocio o cross draw;
 - b) Fondine Ascellari;
 - c) Fondine indossate tra ore 4 e ore 8, intese quali le posizioni sul corpo del tiratore individuate da una vista orizzontale tali da ricadere entrambe sulla sezione posteriore del corpo dello stesso sezionato lungo il piano coronale.
 - d) Fondine Da tasca.
- II. E' altresì vietato l'utilizzo quale fondina di qualsiasi tasca o equipaggiamento non espressamente costruito a tale scopo.

11.4 LA CINTURA

- I. Le fondine usate devono obbligatoriamente essere allacciate alla cintura.
- II. La cintura usata deve passare all'interno di almeno 3 passanti dei pantaloni indossati.
- III. Non sono ammessi passanti modificati.

11.5 L'ABBIGLIAMENTO

L'Abbigliamento del tiratore deve consentire il rispetto di tutte le regole in materia di caricatori, porta caricatori e fondine, occultando gli stessi alla vista.

11.5.1 ABBIGLIAMENTO OCCULTANTE

- I. Per verificare se l'abbigliamento del tiratore sia idoneo all'uso e' sufficiente eseguire il seguente test:
 - a) Tiratore in piedi, piedi uniti e gambe tese, corpo teso e testa rivolta in avanti; braccia tese, distese lateralmente, con i palmi rivolti verso l'alto all'altezza del collo (sopra le spalle) il tutto a formare una T.
 - b) Il tiratore non e' ammesso a chiudere con bottoni o zip l'eventuale giacca, camicia o gilet.
 - c) Con il tiratore nella suddetta posizione, alcuna parte di fondina, arma, caricatori e porta caricatori deve essere visibile, ivi incluse fibbie e cinghie di sostegno fatta eccezione per la cintura in vita.

11.5.2 PROTEZIONI ACUSTICHE E VISIVE

- I. Per protezioni acustiche si intendono, cuffie e tappi siano essi attivi o passivi. Non sono ammessi tappi improvvisati ovvero oggetti non espressamente costruiti allo scopo di difendere l'udito.
- II. Per protezioni visive sono intesi occhiali balistici ed in policarbonato, mascherine ed ogni altro oggetto espressamente costruito quale ausilio alla vista ed idoneo a proteggere gli occhi del

tiratore.

- III. Non sono espressamente considerate protezioni visive i cappelli e protezioni costruite in materiali frangibili come il carbonio, il vetro ed il cristallo.
- IV. L'uso di protezioni visive ed acustiche non e' opzionale ma obbligatorio.
- V. Il tiratore dovra' presentarsi in pedana ed indossare le protezioni acustiche e visive PRIMA del segnale di inizio.
- VI. Quando durante l'esecuzione dell'esercizio, il tiratore o l'SO si accorgano che il tiratore non indossi le protezioni richieste, il tiratore dovra' essere fermato e gli dovra' essere imposto il reshoot.

11.5.3 ABBIGLIAMENTO VARIO

- I. I tiratori appartenenti alla FFOO sono ammessi a partecipare con l'equipaggiamento di servizio al completo che includa: divise, cappelli, stivali, fondine, armi, cinture ed accessori delle stesse senza escluderne alcuno.
- II. I tiratori sono ammessi all'uso di ginocchiere, gomitiere, parastinchi e protezioni di ogni genere purché siano indossati per tutta la durata della gara o evento nella medesima posizione.
- III. L'uso di ogni tipo di guanto e' espressamente ammesso. Guanti che incorporino dispositivi di puntamento o illuminazione devono avere tali dispositivi disattivati.
- IV. Le scarpe dotate di tacchetti dovranno avere tacchetti di un materiale tale da non arrecare danno nel caso di incidente laddove si calpesti la mano di un tiratore. Sono espressamente vietati tacchetti in plastica dura e metallo.

11.6 11.6 LE TORCE

- I. Le torce possono essere utilizzate purché al check equipaggiamento esse o parti di esse e relativi dispositivi di ritenzione non siano visibili al pari di fondine, caricatori e porta caricatori.
- II. Le torce che si intende utilizzare attaccate all'arma o al rail di questa devono essere attaccate all'arma o al rail di questa prima del segnale di inizio e durante il check equipaggiamento.
- III. Le torce che si intende utilizzare montate sulle armi devono trovarsi nella medesima posizione e non possono essere smontate per tutta la durata della gara o evento.
- IV. Ai fini del rispetto delle regole delle divisioni, l'arma e' pesata con torcia montata e accesa e il caricatore pi' pesante vuoto inserito.

11.7 LE MUNIZIONI

- I. Il maneggio delle munizioni e' vietato nelle Safe Area;
- II. Il maneggio delle munizioni e' vietato nello Stage senza l'autorizzazione dell'SO, *fatta eccezione per i cambi caricatore e le risoluzioni degli inceppamenti durante l'esecuzione dell'esercizio.*
- III. Le munizioni possono fare uso di ogni tipo di palla nel pieno rispetto della legge e dei regolamenti del poligono;
- IV. Tutto il munizionamento usato deve essere caricato "a palla" facendo uso di un solo proietto.

11.7.1 IL FATTORE

- I. Il Power Factor minimo da rispettare per ciascuna divisione e' riassunto nella tabella che segue:

DIVISIONE	PF
Stock	125
Modified	125
PCC/Revolver	140
Minor	0

- II. Il fattore e' calcolato moltiplicando la velocita' in piedi del proiettile per il peso espresso in grani arrotondato per eccesso e dividendo il risultato per 1000 arrotondando i decimali all'intero piu' prossimo.

11.7.2 LA PROVA CRONO

La prova crono e' consigliata in ogni competizione ed obbligatoria in ogni competizione dalla provinciale in su.

- I. E' eseguita dall'SO preposto alla presenza del tiratore con l'arma del tiratore.
- II. 7 (sette) munizioni saranno scelte a caso tra quelle in possesso del tiratore in un momento casuale della gara e saranno imbustate indicando: nome, cognome, arma, divisione e peso palla dichiarato e conservate insieme a quelle degli altri tiratori in contenitore termico sino al loro utilizzo.
- III. Il cronografo usato dovra' essere lo stesso per tutti i tiratori partecipanti all'evento o gara.
- IV. Una munizione sara' smontata per verificarne il peso palla a discrezione dell'SO o su richiesta del Tiratore. Il peso risultante sara' arrotondato all'intero piu' prossimo ed utilizzato per il calcolo del power factor di tutte le munizioni al posto di quello dichiarato. Questa operazione sara' compiuta in un momento qualsiasi della prova crono.
- V. Le munizioni prima di essere usate potranno essere battute, inclinate e potra' essere eseguita, purché in sicurezza. Qualsiasi manovra, anche a richiesta del tiratore, che possa migliorare il risultato della prova.
- VI. L'SO misurera' la velocita' del proietto di 3 munizioni ad una distanza approssimativa di 1,5m dalla volata segnandola separatamente e calcolando la velocita' media sommando le tre velocita' tra loro e dividendo il risultato per 3.
- VII. Il fattore sara' calcolato utilizzando la velocita' media cosi' ottenuta arrotondando il fattore all'intero piu' prossimo. (Es. 124,3 = 124; 126,6 = 127)
- VIII. Se il risultato non soddisfera' il Power Factor minimo richiesto, L'SO misurera' la velocita' della quarta munizione, sommandola alle 3 gia' misurate e calcolando la nuova velocita' media dividendo il risultato per 4 e ricalcolando il Power Factor su detta velocita' media.
- IX. Il tiratore le cui munizioni non soddisfino il Power Factor minimo sara' squalificato (DQ) dalla gara .
- X. Nel caso di malfunzionamenti o mancate letture del Chrono, saranno utilizzate le altre munizioni prelevate.
- XI. Se a causa dei malfunzionamenti o delle mancate letture il numero di munizioni disponibili dovesse essere inferiore a 5, ulteriori munizioni saranno prelevate dalla scorta del tiratore in modo casuale.

12. CODICE DI CONDOTTA

Il Tiratore che pratici il Tiro Difensivo Sportivo accetta espressamente e senza alcuna riserva di rispettare i seguenti principi:

- I. Si impegna al rispetto delle regole e regolamenti vigenti nel Tiro Difensivo Sportivo oltre che quelle specifici dei singoli poligoni ospitanti le gare e gli eventi;
- II. Si impegna a sottostare al giudizio dello staff arbitrale, contestandolo con gli strumenti predisposti e sempre nei limiti della sportività, educazione e civiltà;
- III. Si impegna a sottostare alle decisioni del Comitato tecnico in materia di disciplina e appello delle decisioni arbitrali;
- IV. Si impegna ad un uso responsabile delle proprie armi;
- V. Si impegna a non fare uso di alcolici, stupefacenti e sostanze psicotrope in coincidenza all'uso delle armi;
- VI. Si impegna ad avvisare lo staff arbitrale dell'assunzione di farmaci che potrebbero influire sulla concentrazione e/o sulla coordinazione durante gli eventi o gare;
- VII. Si impegna a conoscere il presente regolamento e relative appendici e ad applicarlo responsabilmente;
- VIII. Si impegna a rispettare lo staff arbitrale e gli altri tiratori con la consapevolezza che il proprio comportamento può avere ripercussioni per mezzo dell'applicazione di sanzioni disciplinari;
- IX. Si impegna a seguire con attenzione le spiegazioni e le illustrazioni dello staff arbitrale, a tenersi pronto al proprio turno e dall'astenersi dal compiere qualsiasi azione che possa distrarre gli altri tiratori o lo staff arbitrale.
- X. Comprende e si impegna ad aiutare gli altri tiratori e lo staff arbitrale al ripristino dello stage tra un tiratore e l'altro quando non sia presente personale preposto;
- XI. Comprende che il suo comportamento e tono di voce debbano essere sempre rispettosi, si impegna a non tenere toni di voce ed atteggiamenti aggressivi e a non esprimersi in modo offensivo con gli altri tiratori o con lo staff arbitrale; a rispettare il poligono di tiro e le sue attrezzature; a non violare volutamente le regole per tentare di ottenere un vantaggio o a scapito di un altro tiratore.
- XII. Comprende che le sanzioni per la violazione del codice di condotta possano variare, a discrezione del Match Director ed anche su proposta dello Stage officer, dal semplice WARNING sino alla squalifica dalla gara o evento e sino alla sospensione ed espulsione dalle future competizioni con l'approvazione e/o su impulso del Coordinamento Nazionale, sia a tempo determinato che a tempo indeterminato.
- XIII. Comprende che il suo comportamento al di fuori degli eventi e competizioni dovrà, in ogni caso, essere rispettoso delle autorità, delle leggi e dei regolamenti.

12.1 LE SANZIONI DISCIPLINARI

Le Sanzioni disciplinari sono irrogate dal Match Director o dal Comitato Tecnico per fatti avvenuti durante gli eventi e le competizioni e sono irrogate in qualsiasi momento alla presenza del tiratore fino al momento di redazione della classifica.

- a. Le Sanzioni Disciplinari per violazione del codice di condotta ed atteggiamento giudicato antisportivo durante un evento o competizione sono irrogate dal Match Director su impulso proprio o su segnalazione di un membro dello staff arbitrale;
- b. Il Match Director ha di irrogare le seguenti sanzioni:
 - I. WARNING
 - II. PENALITA'
 - III. SQUALIFICA
- c. Le suindicate sanzioni possono essere irrogate singolarmente o cumulativamente, anche in numero maggiore a 1.
- d. Irrogata la sanzione disciplinare, il Match Director, entro 7 giorni dalla conclusione dell'evento o competizione, dovrà darne comunicazione la Comitato Tecnico ed al tiratore con ogni mezzo che ne

- garantisca la ricezione;
- e. Contro la decisione del Match Director e' ammesso l'APPELLO al Comitato Tecnico da parte del tiratore entro 7 giorni dal ricevimento della comunicazione di cui alla lettera (d);
 - f. Con la comunicazione di cui alla lettera (d), il Match Director ha la possibilita' di richiedere al Comitato Tecnico l'irrogazione della sanzione della sospensione o dell'espulsione del tiratore allegando ogni documento o fatto utile al fine della decisione.
 - g. Contro la richiesta di irrogazione della sospensione o dell'espulsione di cui alla lettera (f), il tiratore e' ammesso a formulare APPELLO entro 7 giorni dal ricevimento della comunicazione con cui il Match Director ne fa richiesta di cui alla lettera (d)

13. LE SANZIONI

Le sanzioni comminabili al tiratore sono: Il WARNING (W), la PENALITA'(PE) e la SQUALIFICA(DQ).

- I. Le sanzioni per violazioni commesse durante l'esecuzione di uno stage devono essere contestate al tiratore al momento della comunicazione del suo tempo finale;
- II. La richiesta di squalifica per la violazione delle regole di sicurezza durante l'esecuzione di uno stage puo' essere avanzata all'MD solo dopo la chiamata di uno STOP, la messa in sicurezza dello stage e la contestazione della violazione al tiratore.
- III. **Il WARNING** rappresenta il semplice avvertimento comminato al tiratore ed ha il valore di ammonizione .
 - a) Puo' essere assegnato anche insieme ad una PE.
 - b) Non puo' essere comminato IN SOSTITUZIONE di un'altra sanzione.
 - c) E' comminato in casi tassativi quali:
 - 1. Quando e' chiamato un FINGER;
 - 2. Quando e' chiamata una MUZZLE;
 - 3. Quando il tiratore ripete una violazione su di un gruppo di carte PUO' essere comminato insieme ad una PENALITA'.
 - 4. Quando il tiratore esegue una ricognizione individuale.
 - 5. Quando il tiratore fa Airgunning.
 - 6. Unitamente ad una PENALITA' quando il tiratore viola una PL.
 - d) Il Tiratore, cui sia comminato un terzo warning nell'arco dell'evento o competizione e' automaticamente ed immediatamente SQUALIFICATO dall'evento.
 - e) Il WARNING e' comminato dallo Stage Officer;
 - f) Avverso il Warning e' ammesso appello verbale al Match Director.
 - g) Ogni WARNING deve essere immediatamente comunicato al Match Director, che ne tiene traccia, unitamente al numero della squadra ed al nominativo del tiratore.
 - h) Quando sia comminata una SQUALIFICA per triplo WARNING, il Match Director si reca dal tiratore per dargliene notizia.
 - i) Non e' ammesso l'appello contro la SQUALIFICA per triplo WARNING. E', invece, ammesso l'appello avverso il singolo warning.
- IV. **La PENALITA'**, e' la sanzione che viene comminata al tiratore che non esegue le istruzioni contenute nel CoF o che viola il presente regolamento.
 - a) La PENALITA' comporta l'assegnazione di 5 punti che confluiranno sul tempo totale del singolo Stage del Tiratore.
 - b) Per una medesima violazione non e' possibile comminare piu' di una PENALITA' per ogni gruppo di carte ma e' possibile comminare **fino ad un WARNING per stage** unitamente ad

una PENALITA'.

- c) La PENALITA' e' comminata dallo Stage Officer.
- d) Avverso la PENALITA' e' ammesso appello verbale al Match Director.

V. La SQUALIFICA e' la sanzione che determina l'allontanamento del tiratore dall'evento o dalla competizione.

- a) La SQUALIFICA e' immediata;
- b) La SQUALIFICA non consente la Tiratore di continuare la gara neppure fuori classifica;
- c) E' irrogata direttamente dal Match Director o su proposta dello Stage Officer;
- d) Puo' essere irrogata per violazioni disciplinari o delle regole di sicurezza.
- e) Quando e' irrogata per violazione delle regole di sicurezza durante l'esecuzione di uno stage DEVE essere preceduta dal comando STOP.
- f) NON E' POSSIBILE SQUALIFICARE UN TIRATORE PER UNA VIOLAZIONE DELLE REGOLE DI SICUREZZA CHE NON SIA STATA PRONTAMENTE INTERROTTA.
- g) La SQUALIFICA non consente di attribuire al tiratore alcun premio o beneficio dall'essersi presentato sui campi;
- h) Il Tiratore squalificato e' assimilato al tiratore che non si sia presentato all'evento;
- i) L'elenco dei tiratori squalificati con l'indicazione delle ragioni deve sempre essere comunicato dal Match Director al Comitato tecnico unitamente alla classifica dell'evento;

13.1 ESONERO

- I. Sono esonerati dall'applicazione delle sanzioni, quei tiratori che, a seguito di disabilita' fisica o per corporatura non possano in alcun modo eseguire una delle operazioni richieste dal CoF e che per tale ragione non ottengano un vantaggio;
 - a) Nella suddetta ipotesi, e' onere dell'SO e del MD trovare una soluzione che consenta, in ogni caso, al tiratore di eseguire lo stage senza esserne avvantaggiato.
 - b) Il Tiratore che ritenesse, per disabilita' o corporatura, si essere stato penalizzato dalla soluzione presentata dall'SO e dall'MD e' ammesso a fare l'appello verbale all'MD e, in ipotesi di decisione dell'MD, appello al Comitato Tecnico.
- II. A nessun tiratore puo' essere comminata una sanzione per un fatto dipendente da un malfunzionamento dell'equipaggiamento o dello stage, lo squib load non e' un malfunzionamento.
- III. Nessuna sanzione e' comminabile ad un tiratore che non esploda il numero minimo di colpi richiesto ad un bersaglio che non resti visibile alla fine del proprio movimento. Il bersaglio si intendera' comunque ingaggiato all'arresto.

13.2 CONTESTARE LE DECISIONI

- I. La sanzione puo' essere comminata dall'SO (nel caso di PE e W) o direttamente dall'MD anche su indicazione dell'SO.
- II. La Decisione di comminare una sanzione al tiratore puo' sempre essere contestata da quest'ultimo secondo due modalita':
 - a) L'appello verbale all'MD per tutte le decisioni prese dall'SO;
 - b) L'appello scritto al Comitato Tecnico per tutte le decisioni e sanzioni comminate dall'MD e le decisioni prese dall'MD a seguito di appello verbale.

13.2.1 L'MD

- I. L'MD deve essere avvisato entro 10 minuti dalla decisione presa dall'SO dell'intenzione del tiratore di fare appello verbale. Al fine di determinare il momento in cui la decisione dell'SO sia stata presa, fara' fede l'orario in cui il punteggio, il tempo e le relative penalita' saranno registrate dall'SO.
- II. L'SO deve SEMPRE consentire al tiratore di allontanarsi dal BAY per raggiungere l'MD al fine di proporre appello verbale.
- III. L'SO che ha comminato la sanzione appellata DEVE recarsi insieme al tiratore dall'MD al fine di illustrargli l'accaduto.
- IV. Ogni qualvolta possibile, sara' l'MD a recarsi sullo STAGE ove l'SO ha comminato la sanzione.
- V. In attesa del verdetto dell'MD, le operazioni di tiro e di ripristino dello stage dovranno essere interrotte. Quando la contestazione riguardi il punteggio su di un bersaglio e questo possa essere rimosso senza comprometterne la lettura, con l'accordo dell'SO e del tiratore, questo sara' rimosso e posto all'attenzione dell'MD, nel mentre le operazioni di ripristino e di fuoco nel bay riprenderanno anche in attesa della decisione dell'MD.
- VI. L'MD, sentito il tiratore, sentira' l'SO al fine di ricostruire la vicenda.
- VII. Sentite le parti l'MD puo' decidere di valutare liberamente le testimonianze dei presenti, le dichiarazioni dei membri dello staff arbitrale ed eventuali video o foto esibitigli.
- VIII. L'MD non puo' valutare le testimonianze di soggetti non iscritti all'evento o alla competizione.

13.2.2 L'APPELLO

L'appello e' la procedura che consente al Tiratore di contestare le decisioni prese dall'MD durante l'evento o competizione.

- a. L'appello e' sempre rivolto al Comitato Tecnico;
- b. L'appello deve essere presentato in forma scritta e corredato da tutta la documentazione occorrente a sostenere la pretesa avanzata;
- c. L'appello dovra' contenere: Gli estremi ed i recapiti dell'appellante; indicazione di tempo e di luogo delle circostanze indicate; indicazione analitica e cronologica dei fatti accaduti; indicazione dell'evento o competizione durante il quale il fatto e' accaduto; indicazione dell'intestazione della ASD o SSD organizzatrice; quanto meno Nome e Cognome dell'MD che ha emesso la decisione; indicazione dei fatti a fondamento della pretesa; indicazione delle regole che si assumono violate o mal applicate e se si domandi la correzione della classifica.
- d. L'appello deve essere inoltrato, entro 7 giorni dalla chiusura dell'evento o competizione, corredato di tutta la documentazione, ad uno dei recapiti del Comitato Tecnico con un mezzo che garantisca la tracciatura di spedizione e consegna; a tal fine fara' fede la data di invio.
- e. Ricevuto il plico, il Comitato Tecnico comunichera', all'indirizzo e-mail fornito dall'appellante, se l'appello sia o meno ammissibile invitandolo, in caso di inammissibilita', a versare la somma di euro 50,00 e, in caso di ammissibilita', la somma di euro 100,00 entro 10 (dieci) giorni dalla comunicazione.
 - I. Nei 5 (cinque) giorni successivi l'appellante inviera' dichiarazione di sussistenza dell'interesse alla procedura allegando copia della disposizione di pagamento.
- f. L'appello sara' dichiarato inammissibile per una delle seguenti ragioni: evidente infondatezza, mancato buon fine del pagamento di cui al punto (e), mancata allegazione di uno degli elementi richiesti di cui al punto (c), mancato rispetto del termine per l'inoltro dell'appello.
- g. Nel caso in cui l'appello non dovesse essere dichiarato inammissibile, il Comitato Tecnico ne

dara' comunicazione al MD sulla mail depositata presso il Comitato; inoltrandogli il fascicolo dell'appellante ed invitandolo a presentare le proprie deduzioni entro 10 (dieci) giorni dal ricevimento della comunicazione con le modalita' di cui al punto (d).

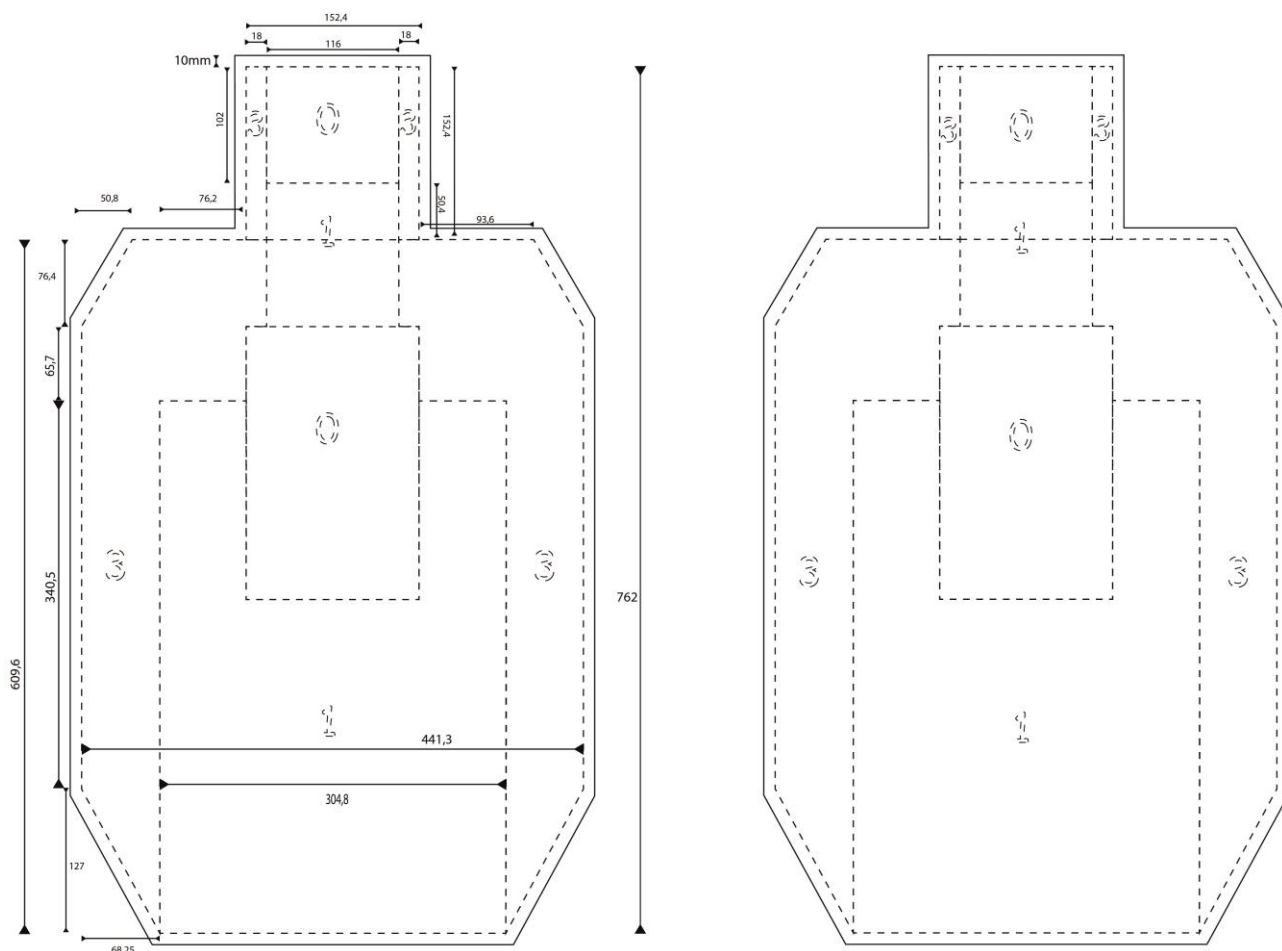
- h. Al fine della decisione, con la dichiarazione di cui al punto (e.1) l'appellante ha facolta' di domandare di essere sentito personalmente. L'escussione potra' avvenire, alternativamente, in presenza o in videoconferenza.
- i. Con le deduzioni di cui al punto (g), l'MD ha facolta' di chiedere di essere sentito personalmente, con le stesse modalita' di cui al punto (h).
- j. Il Comitato Tecnico si Pronuncia entro tre mesi dalla ricezione dell'appello.
- k. Quando la decisione debba provvedere sulla correzione della classifica, tutti i termini sono ridotti a 2 giorni ed il Comitato si pronuncia entro 10 giorni dalla ricezione dell'appello. I versamenti di cui al punto (e) sono aumentati di euro 50,00 ciascunoo.
- l. Il mancato rispetto del termine ultimo per la pronuncia di cui ai punti (j) e (k) determina la restituzione delle somme versate di cui al punto (e) salvo le spese di istruzione della pratica pari ad euro 20,00.
- m. In ogni caso alcuna decisione ha il potere di riassegnare un premio gia' consegnato.

14. IL PUNTEGGIO

- I. Il punteggio del tiratore e' calcolato mediante la somma dei punteggi sei singoli stage(s).
- II. Il punteggio del singolo stage e' dato dalla somma del tempo totale, identificato come quel tempo intercorrente tra il segnale di start l'ultimo colpo, ed il totale dei punti down, cui sono aggiunte le penalita', il tutto secondo l'equazione $TIME=RAW+PD+PE$.
- III. Il punteggio e' raccolto dall'SO. A nessuno deve essere concesso interferire con i bersagli prima che il punteggio sia stato raccolto.
- IV. I fori lasciati da un proietto che colpisca una COVER, se identificabili, saranno annullati prima di raccogliere il punteggio. L'identificabilita' e' lasciata alla discrezione dell'SO.
- V. I Fori lasciati da schegge di proietto che abbiano colpito il bersaglio non sono validi ai fini della determinazione del punteggio.

14.1 I BERSAGLI

- I. Il bersaglio utilizzato dal Tiro Difensivo Sportivo e' un bersaglio cartaceo di colore avana costituito da due box di dimensioni differenti sovrapposti anche noto come "Torso Target" delle dimensioni complessive di 762x441,3 mm contornato da un bordo di ulteriori 10mm.
- II. Sia il box grande che il box piccolo sono suddivisi in sotto aree corrispondenti al punteggio ottenuto tal tiratore per ogni colpo nella suddetta area per come da schema di seguito riportato al punto VI.
- III. Il bordo esterno del bersaglio e' circondato da un'area di larghezza 10mm che, se colpita, determinera' una miss.
- IV. I bersagli possono essere parzializzati seguendo la regola 7.3.1.
- V. Ciascun bersaglio non potra' essere suddiviso in due o piu' parti i cui punteggi debbano essere conteggiati separatamente.



VI.

OFFICIAL TDS TARGET

OFFICIAL TDS TARGET

14.1.1 BERSAGLI NON MINACCIOSI

- I. I bersagli non minacciosi (NT) sono bersagli posti sullo stage per aumentare la difficolt  dei tiri e ricostruire con maggiore verosimiglianza gli esercizi.
- II. Un bersaglio non minaccioso si intende colpito quando il foro lasciato dal proietto, cos  come determinato agli Artt. 11.1.2.3.a – b - c, tocchi l'area interna del bersaglio, intesa come quell'area all'interno del bordo da 10mm che corre lungo il perimetro della sagoma.
- III. I Bersagli non minacciosi hanno le stesse dimensioni totali dei Bersagli minacciosi.
- IV. I Bersagli non minacciosi possono essere identificati e differenziati dai bersagli minacciosi in uno o pi  dei seguenti modi:
 - a) Essere di colore bianco;
 - b) Riportare sul lato rivolto al tiratore il disegno di una o due mani.
- V. Quando i bersagli non minacciosi siano coperti da magliette, queste dovranno alternativamente:
 - a) Essere di colore bianco e di colore diverso dai bersagli minacciosi;
 - b) Essere di colore diverso dai bersagli minacciosi e riportare sul petto, verniciato o incollato, il disegno di una o due mani.
- VI. I bersagli non minacciosi non possono essere parzializzati mediante l'asportazione di una parte o la verniciatura in nero.

- VII. I bersagli non minacciosi sono sempre penetrabili. Cio' determina che per ogni colpo che li attraversi e colpisca un bersaglio antistante o retrostante, saranno conteggiati SIA i PD sul bersaglio sia i PD per l'aver colpito il bersaglio non minaccioso.
- a) Per ogni bersaglio non minaccioso colpito sono assegnati 5 Punti Down (HNT).

14.1.2 AREE DI PUNTEGGIO

- I. I Punti Down sono raccolti con le seguenti modalita':
- a) Per ogni bersaglio sono conteggiati i colpi migliori fino alla concorrenza del numero minimo previsto dal CoF o dal regolamento. (Se sul bersaglio si individueranno piu' colpi di quelli esplosi dal tiratore, si conteggeranno comunque i colpi migliori).
- b) Per ogni colpo mancante su di un bersaglio sono assegnati 5 Punti Down (MISS).
- II. I Punti Down sul bersaglio sono raccolti considerando l'area del bersaglio colpita dal tiratore.
- III. Per i colpi che si trovino a cavallo di due aree di punteggio differenti sara' conteggiata l'area che assegni il punteggio migliore per il tiratore (questa regola non si applica ai bersagli non minacciosi).
- a) A tal fine sara' considerato l'alone di grasso circolare lasciato dal proietto.
- b) In assenza del suddetto alone, sara' considerato il foro lasciato dal proietto.
- c) A tal fine non saranno considerati gli strappi che dal foro si diramano verso l'esterno.
- IV. Nel caso di fori allungati, provocati da proietti ruotati o esplosi da angolature estreme, questi saranno considerati come validi solo se di dimensioni inferiori al doppio del foro che quel proietto avrebbe lasciato se esplosi perpendicolarmente al bersaglio.
- V. Nel caso di fori adiacenti lasciati da piu' proietti tali da determinare un unico foro di dimensioni maggiori rispetto a quello lasciato da un singolo proietto, essi saranno conteggiati come validi fintanto che sia possibile accertare il numero di proietti che abbiano contribuito a creare il suddetto foro. I PD saranno assegnati separatamente per ciascun proietto che abbia contribuito a creare il suddetto foro secondo le regole ordinarie.
- VI. I fori lasciati da un proietto che colpisca piu' bersagli minacciosi saranno tutti validi ai fini del punteggio.

14.1.3 MANCARE IL BERSAGLIO

- I. Un colpo esplosi contro un bersaglio si determina che lo abbia mancato quando non lasci alcun segno sul bersaglio medesimo o colpisca l'area di larghezza 10mm che circonda l'area di punteggio valida del bersaglio in questione .
- II. I Colpi mancati (MISS) sono validi al fine di conteggiare il numero di colpi minimi richiesti;
- III. Il numero di colpi mancati su ciascun bersaglio e' determinato dopo aver annullato i colpi non validi (Es. oblungi, schegge o rimbalzi da HC)
- IV. Un proietto che lasci un foro a cavallo di un'area di punteggio e l'area del bordo di larghezza 10mm determinera' l'attribuzione al tiratore del risultato migliore.
- V. Un foro posto sull'area di contorno di 10mm che non tocchi l'area di punteggio interna e' una MISS anche quando gli strappi che vi si diramano raggiungano l'area di punteggio.
- a) Per ogni colpo mancante su di un bersaglio sono assegnati 5 Punti Down (MISS).

14.1.4 BERSAGLI METALLICI

- I. I bersagli ed attivatori metallici devono essere verniciati di blu e ben visibili. Non devono presentare curvature anomale.
- II. Possono essere utilizzati come bersagli metallici tutti i bersagli di superficie complessiva superiore ai 15x15 cm².
- III. L'area valida di calibrazione dei popper e mini popper e' la parte superiore di forma circolare o poligonare. Quando un popper dovesse essere colpito sulla gamba e cio' non ne determinasse l'abbattimento, cio' non e' motivo di ricalibrazione.
- IV. Un bersaglio metallico si considera colpito quando e' abbattuto. Colpire e non abbattere un bersaglio metallico e' considerata MISS.
- V. Non sono ammessi bersagli metallici che, se colpiti, non reagiscano al colpo cadendo.
- VI. Un bersaglio metallico puo' essere utilizzato come attivatore di un meccanismo.
- VII. Un bersaglio metallico utilizzato come attivatore puo' essere nascosto da un bersaglio cartaceo posto dinnanzi allo stesso. In questo caso l'attivatore non e' considerato un bersaglio; il mancato ingaggio e/o il mancato abbattimento non determinera' alcuna penalita'.
- VIII. I Bersagli metallici non possono essere ingaggiati da una distanza inferiore alle 10yarde a pena di squalifica (DQ). Lo stage designer puo' indicare la distanza minima di ingaggio apponendo una riferimento visivo.

14.1.4.1 CALIBRAZIONE DEI BERSAGLI METALLICI

- I. I bersagli metallici devono essere posti sullo stage in modo che tutti i tiratori possano abatterli esplodendovi contro un solo colpo.
- II. I bersagli metallici saranno calibrati in modo che i tiratori che facciano uso del calibro piu' piccolo utilizzabile nella competizione possano abatterli esplodendo un solo colpo.
- III. In fase di allestimento dello stage, i bersagli metallici saranno calibrati esplodendo un colpo del calibro piu' piccolo ammesso all'area reattiva del bersaglio dalla posizione piu' lontana dalla quale il bersaglio possa essere attinto.
- IV. I bersagli metallici dovranno essere installati in modo che non venga persa la calibrazione durante la gara.

14.1.4.2 RICHIEDERE LA CALIBRAZIONE

- I. Durante l'esecuzione di uno stage, il tiratore che attinga correttamente un bersaglio metallico che non reagisca ha tre opzioni alternative:
 - a) INGAGGIARE IL BERSAGLIO FINCHE' NON REAGISCA. In questo caso il punteggio dello stage sara' calcolato normalmente.
 - b) PROSEGUIRE L'ESECUZIONE DELLO STAGE. In questo caso il bersaglio non abbattuto sara' conteggiato come MISS ed il punteggio sara' calcolato normalmente.
 - c) INTERROMPERE L'ESECUZIONE DELLO STAGE. In questo caso il tiratore dovra' interrompersi e richiedere all'SO la calibrazione del bersaglio prima di ingaggiare il successivo gruppo di bersagli e, nel caso in cui il bersaglio metallico facci parte dell'ultimo gruppo di bersagli, in ogni caso prima del comando Holster. L'SO incaricato provvedera' a dare i comandi di fine esercizio ed assegnare il punteggio seguendo le regole dello Stage non Ultimato e conteggiando il bersaglio come miss.

- II. Nel caso 14.1.4.2.1.c, il bersaglio reattivo e l'area circostante dovranno essere interdette a chiunque non sia un membro dello staff. Nessuno dovrà interagire in alcun modo con il bersaglio metallico.
- III. Prima di raccogliere il punteggio, l'SO raccoglierà tutte le munizioni indossate al tiratore e le invierà alla prova cronometro.
- IV. Se il bersaglio dovesse cadere senza alcuna interferenza esterna, sarà assegnato un reshoot al tiratore.
- V. Se il tiratore o suo delegato dovesse interagire con il bersaglio, al tiratore sarà confermato il tempo già segnato per stage non ultimato.
- VI. Se chiunque altro dovesse interagire con il bersaglio sarà assegnato un reshoot.
- VII. L'SO provvederà ad avvisare l'MD che esploderà un colpo con le cartucce di controllo al bersaglio dalla medesima posizione da cui lo abbia ingaggiato il tiratore verso l'area reattiva del bersaglio.
 - a) Se il bersaglio reagisce al tiratore sarà confermato il tempo preso.
 - b) Se il bersaglio viene mancato si esploderanno tanti colpi finché non venga colpito.
 - c) Se il bersaglio viene colpito in un'area diversa da quella reattiva e non reagisce si esploderanno tanti colpi finché non venga colpito nell'area reattiva.
 - d) Se il bersaglio viene colpito nell'area reattiva e non reagisce, il bersaglio sarà ricalibrato ed al tiratore sarà assegnato un reshoot.

14.2 NON COMPLETARE UN ESERCIZIO/GARA

- I. Un tiratore che per qualsiasi ragione non riesca a completare uno stage riceverà comunque il tempo per quello stage a meno che il regolamento non preveda che gli sia assegnato un reshoot.
- II. Ricevere un DNF significa che:
 - a) Il tempo RAW sarà conteggiato dal segnale di partenza sino all'ultimo colpo esploso;
 - b) Al tiratore sarà assegnata una penalità per ogni gruppo di carte non ingaggiato;
 - c) Al tiratore sarà assegnata una miss per ogni colpo mancante su ciascuna carta;
 - d) Saranno conteggiati regolarmente i PD presenti sulle carte ingaggiate anche solo parzialmente.
 - e) Eventuali sanzioni per violazioni commesse sino all'interruzione dell'esercizio saranno sommate a quanto sopra.
- III. Il totale risultante dalla somma del tempo RAW, PENALITÀ, PD e MISS sarà il tempo del tiratore per quello stage.
- IV. Al tiratore sarà, comunque, concesso di continuare la gara regolarmente.
- V. Ad un tiratore che scelga di non eseguire uno stage, sarà dato un DNF per quello stage e per tutti gli stage(s) a seguire. Gli sarà, comunque, concesso di terminare la gara fuori classifica.

15. DISEGNARE GLI STAGES

- I. Disegnare gli Stages è un compito che spetta al MD dell'evento o gara e può essere delegato ad un altro membro dello staff arbitrale.
- II. Per disegnare correttamente uno stage è necessario compilare tutte le informazioni occorrenti sul CoF identificando tutti gli elementi necessari al tiratore per comprendere cosa gli sia richiesto ed in che termini.

- III. In base alla tipologia di competizione tenuta, la procedura per l'approvazione dei Cofs puo' variare per come esplicito nell'appendice riguardante le competizioni.

15.1 TIPI DI STAGES

- I. Lo stage e' stato definito come l'insieme degli esercizi da eseguire all'interno di un bay;
- II. Per ciascuno stage, ogni tiratore riceverà un solo tempo;
- III. Lo stage, dunque, puo; essere composto da uno o piu' esercizi, i cui risultati conseguiti dal tiratore si sommeranno a formare il tempo del tiratore per quello stage;
- IV. Tra l'esecuzione di un esercizio e l'altro, al tiratore saranno dati i comandi di fine ed inizio esercizio.
- V. Al tiratore potra' essere concesso di ricaricare o meno.
- VI. Ciascun Esercizio sara' identificato da un CoF separato.
- VII. Le tipologie di esercizi rinvenibili in un evento o competizione di Tiro Difensivo Sportivo sono due e si differenziano, per caratteristiche e scopo come segue:
- a) STANDARD**
- b) CHALLENGE**
- VIII. Gli esercizi STANDARD sono esercizi il cui scopo e' ricreare scenari difensivi verosimili, volti a testare la capacita' di adattamento e concentrazione del tiratore.
- IX. Gli esercizi CHALLENGE sono esercizi il cui unico scopo e' costituire una sfida "tecnica" per i tiratori. Sono volti a verificare le sole capacita' di tiro espressa in termini di velocita' e precisione.
- a) A Differenza degli esercizi STANDARD dovranno essere costruiti in modo semplice e lineare;
- b) Tutti i bersagli dovranno richiedere il medesimo tipo di ingaggio;
- c) Tutti i bersagli, indipendentemente dalla costruzione, avranno medesima prioritá di ingaggio;
- d) Il tiratore dovra' poter scegliere la Start Position in qualsiasi punto dello stage; I confini dello stage saranno delimitati dai parapalle ma potranno essere ridotti mediante l'uso di ostacoli fisici o PL.
- X. Ciascuna delle due tipologie di esercizio sopra menzionate potra' essere o meno LIMITED.
- a) Gli esercizi LIMITED riporteranno il numero MASSIMO di colpi che il tiratore e' ammesso ad esplodere durante tutto l'esercizio.
- b) Fara' fede il numero di spari registrato dal timer.
- c) Al Tiratore sara' comminata una PE per ogni colpo esplosivo oltre il limite imposto.
- d) Saranno sempre conteggiati i migliori risultati su ciascun bersaglio.
- e) Sara' sempre comminata una PE per ogni gruppo di carte non ingaggiato con il numero di colpi minimi.
- f) LIMITED e' riferito ai colpi totali dell'esercizio e non a quelli per carta.
- g) In tutti gli altri esercizi, il tiratore non avra' un limite la numero di colpi che potra' esplodere contro i bersagli.

15.2 LE INFORMAZIONI SUL COF

- I. Il CoF puo' essere intese come il libretto di istruzioni dell'esercizio. Esso dovra' indefettibilmente

riportare i seguenti dati:

- a) Numero dello stage, nome dello stage, numero dell'esercizio;
- b) Se si tratti di esercizio STANDARD o CHALLENGE;
- c) Numero di colpi totali occorrenti;
- d) Se sia LIMITED o meno;
- e) Numero di colpi minimi per carta;
- f) Se sia richiesto o meno l'abbigliamento occultante;
- g) Il numero di SP previste o se la partenza sia possibile ovunque nello stage;
- h) Se si applichi la regola dei 180° o se vi siano dei punti di demarcazione;

II. Dovra', inoltre, riportare un disegno comprensibile dell'esercizio che raffiguri:

- a) Tutti i bersagli non minacciosi, minacciosi, metallici ed a comparsa;
- b) Le cover, le PoC, e le Barriere;
- c) Le distanze dei bersagli ingaggiabili da PoC da queste ultime;
- d) Le SP le FL e le PL;

III. Dovra', inoltre, riportare:

- a) Una sintetica descrizione delle start position richieste;
- b) Delle condizioni di partenza dell'arma specificando se diversificate per armi corte e lunghe;
- c) Una sintetica elencazione dei bersagli a sorpresa e dei bersagli a comparsa con espressa indicazione dei relativi attivatori;
- d) L'indicazione su come debbano essere ingaggiati i bersagli ed eventualmente di quali debbano essere ingaggiati in modo differente dagli altri.
- e) L'espressa indicazione dei punti oltre i quali non sia possibile ingaggiare bersagli metallici, meccanismi ed hard cover per violazione della distanza minima.

15.3 LE REGOLE DA RISPETTARE

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

- a. Gli esercizi STANDARD non possono richiedere un numero di colpi minimi superiore a 25;
- b. Gli esercizi CHALLENGE non possono richiedere un numero di colpi minimi superiore al numero massimo di munizioni con cui i tiratori sono ammessi a presentarsi al segnale di partenza -1;
- c. Al fine di stabilire il numero massimo di munizioni con cui i tiratori sono ammessi a presentarsi al segnale di partenza, si considera il numero totale di munizioni presenti all'interno di tutti i caricatori che il tiratore e' ammesso ad usare in quello stage. Tale limite varia in base all tipologia e divisione dell'arma usata.
- d. Nessun bersaglio deve essere ingaggiabile oltre le 20y;
- e. In un esercizio il numero di colpi richiesti a bersagli oltre le 12y non puo' eccedere il 20% del numero totale di colpi richiesti;
- f. In un esercizio non possono essere utilizzate piu' di 3 PL;
- g. Il numero di bersagli non minacciosi non puo' eccedere il doppio dei bersagli non metallici minacciosi;
- h. Per ogni esercizio e' ammesso l'ingaggio in ritenzione della prima sagoma o del primo gruppo di sagome; L'ingaggio in ritenzione non puo' essere alla testa, non possono essere richiesti ingaggi in ritenzione a distanze superiori alle 2y.
- i. Per ogni esercizio si puo' richiedere un ingaggio diverso solo per una carta o gruppo di carte;

- j. Se richiesta la posizione prona o distesa, questa deve essere l'ultima dell'esercizio;
- k. Un esercizio può richiedere che il primo o tutti i caricatori abbiano un numero definito di colpi purché tale indicazione si applichi a tutti i tiratori.
- l. Negli esercizi STANDARD il numero di colpi richiesti a bersagli metallici non può eccedere il 20% del totale ed il numero combinato di colpi richiesti a bersagli metallici e bersagli a comparsa non può eccedere il 40% del totale.
- m. I Ferri attivatori posti dietro bersagli cartacei dovranno avere l'area reattiva in corrispondenza di entrambi gli 0 del bersaglio cartaceo. Se ciò non è possibile lo 0 non coincidente con l'area reattiva dovrà essere quello del box piccolo ed essere identificato come hard cover.
- n. Negli esercizi STANDARD non è possibile richiedere ingaggi a bersagli più piccoli di 15cm2 oltre le 12y;
- o. Durante l'esecuzione dell'esercizio non deve essere richiesto al tiratore di percorrere una distanza superiore a 22y.
- p. Negli esercizi STANDARD non può essere richiesto ad un tiratore di ingaggiare sola mano forte a distanze superiori alle 12y e sola mano debole oltre le 10y;
- q. È vietato richiedere che il tiratore ingaggi bersagli metallici, meccanismi e bersagli posti dietro hard cover metalliche a distanze inferiori alle 10y;
- r. Nessun esercizio può richiedere il rifornimento dei caricatori dopo il segnale di partenza.
- s. I meccanismi dovranno essere posizionati dietro hard cover in grado di arrestare o deviare il moto del proietto.
- t. Gli esercizi non possono richiedere che il tiratore ricarichi o ingaggi in ritenzione con la mano debole.
- u. I bersagli cartacei entro le 12y devono presentare un'area 0 ingaggiabile di almeno 31cm2.
- v. I bersagli cartacei oltre le 12y devono presentare un'area 0 ingaggiabile di almeno 70cm2.
- w. I bersagli non possono essere spostati durante l'evento o competizione.
- x. I bersagli non minacciosi non possono essere utilizzati come coperture o barriere.
- y. I bersagli a comparsa si intendono visibili nel momento in cui sia attivato il relativo meccanismo.

16. I TIRATORI

- I. Al fine di creare classifiche omogenee e stimolare lo spirito sportivo dei partecipanti, per ciascuna divisione ammessa, i tiratori saranno suddivisi in categorie che ne esprimano le capacità; con la finalità di creare gruppi omogenei di tiratori e favorire la sana competizione in un ambiente in cui ogni tiratore possa veder premiate le proprie abilità.
- II. I Tiratori di Tiro Difensivo Sportivo (TDS) sono suddivisi in 5 "Fasce" di abilità, ogni divisione avrà le proprie 5 fasce in modo che i tiratori di una divisione non debbano competere con quelli di un'altra ed i tiratori di una fascia non debbano competere con quelli di un'altra.
- III. È sempre redatta una classifica generale (OVERALL).
- IV. Il tiratore, per essere ammesso a partecipare ad eventi e competizioni di TDS dovrà aver frequentato un corso abilitante con il quale un Tecnico a ciò abilitato:
 - a) Abbia accertato la sua capacità di maneggiare in sicurezza l'arma;
 - b) Gli abbia illustrato le regole di sicurezza e si sia accertato della capacità del tiratore di rispettarle;
 - c) Gli abbia illustrato le regole contenute nel presente regolamento;
 - d) Lo abbia sottoposto ad una verifica teorica e pratica di quanto appreso.
- V. All'esito del corso abilitante, tutti i tiratori rientreranno in fascia D e saranno registrati come tali negli elenchi del Comitato Tecnico.

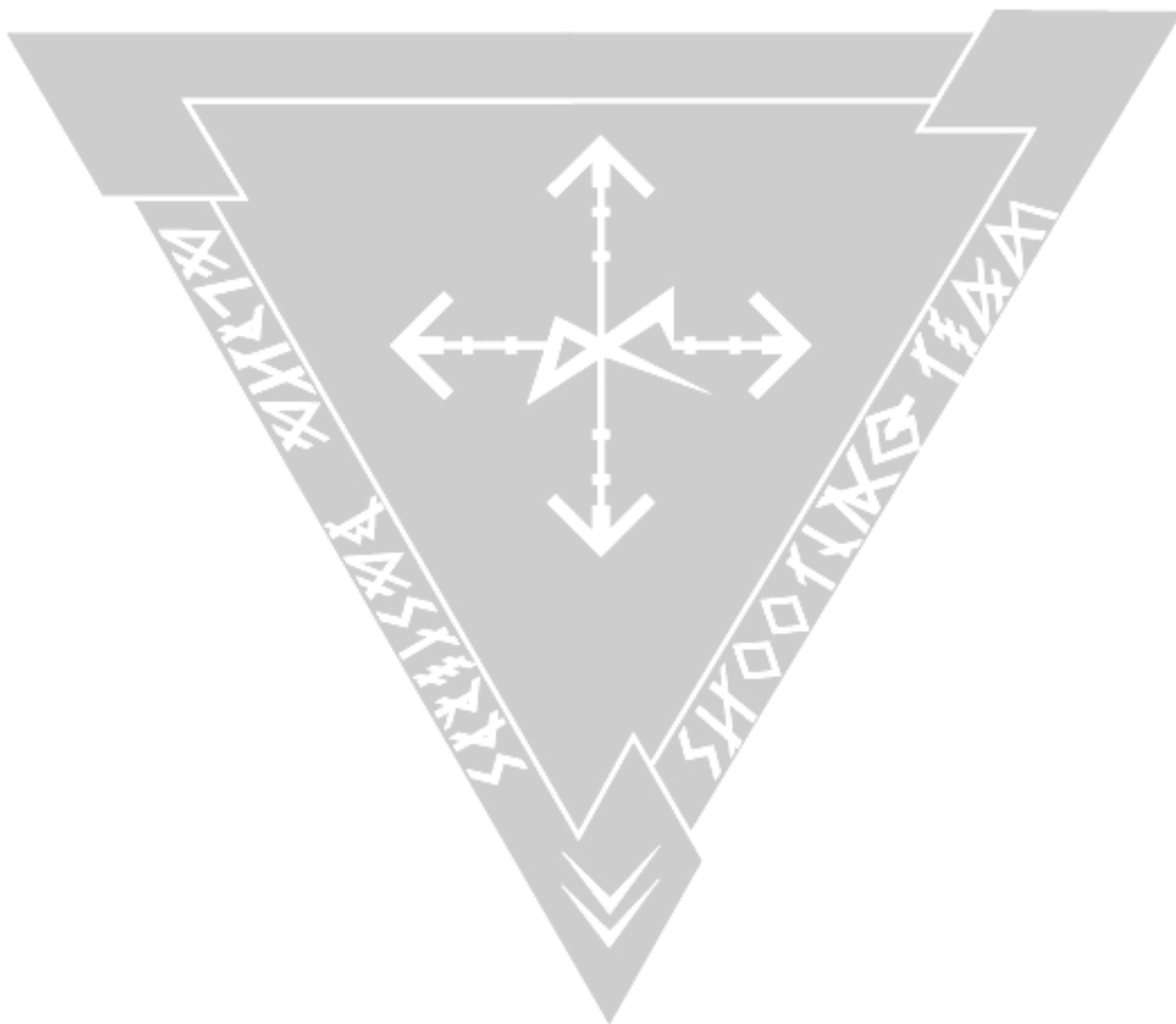
16.1 CLASSIFICAZIONE E FASCE

- I. Il tiratore che si approcci per la prima volta al TDS inizierà la propria esperienza dalla fascia più bassa "D" di ogni divisione.
- II. Ad ogni competizione cui il tiratore parteciperà (fatta eccezione per le gare di club), il tiratore che in classifica OVERALL ottenga un risultato migliore rispetto a quello di almeno altri 5 tiratori della propria fascia e divisione o superiore scatterà nella fascia superiore della divisione in cui ha gareggiato.
 - a) Gli scatti saranno comunicati dal MD al Comitato Tecnico Nazionale unitamente alle classifiche di ogni evento o competizione.
- III. Quando un tiratore scatta di fascia in una divisione, se la sua fascia nelle altre divisioni sia di due o più livelli inferiore a quella ottenuta, sarà aggiornata in modo che non vi sia più di un livello di differenza.
 - a) Se, dunque, un tiratore scattasse dalla fascia C alla fascia B in divisione revolver, la sua fascia nelle altre divisioni sarà automaticamente portata a C se non sia già C o superiore.
 - b) Le Fasce si distinguono in D, C, B, A e Master.
- IV. In una competizione provinciale il tiratore non potrà scattare oltre la fascia "C";
- V. In una competizione regionale il tiratore non potrà scattare oltre la fascia "B";
- VI. Per scattare dalla Fascia A alla fascia Master, il tiratore dovrà ottenere un piazzamento in classifica OVERALL migliore rispetto a quello di almeno altri 5 master indipendentemente dalla divisione o 10 tiratori di fascia superiore alla propria nella propria divisione.
- VII. In una medesima competizione il tiratore non potrà effettuare più di uno scatto di fascia.
- VIII. Ad ogni competizione cui il tiratore parteciperà (fatta eccezione per le gare di club), il tiratore che in classifica OVERALL ottenga un risultato peggiore rispetto a quello di almeno altri 10 tiratori della propria fascia e divisione o inferiore scatterà nella fascia inferiore della divisione in cui ha gareggiato.
 - b) Gli scatti saranno comunicati dal MD al Comitato Tecnico Nazionale unitamente alle classifiche di ogni evento o competizione.
- IX. Quando un tiratore scatta alla fascia inferiore in una divisione, questo ha effetto unicamente per la divisione in cui il tiratore ha gareggiato.

16.2 TIRATORI CON DISABILITÀ

- I. Per il TDS è inteso quale tiratore con disabilità quel tiratore che abbia disabilità motorie, permanenti o temporanee tali da impedirgli di adempiere ai bisogni quotidiani. Per tal via sono intese disabilità:
 - a) Uno o più arti mancanti, parzialmente mancanti, protesici o non funzionanti (anche ingessati);
 - b) Uso di sedia a rotelle per la deambulazione, di stampelle o di altro supporto motorio;
- II. Il tiratore con disabilità che scelga o non sia in grado di eseguire un'azione richiesta dal CoF in sicurezza non riceverà penalità per il non aver eseguito l'azione richiesta.
- III. Il tiratore che abbia un solo braccio funzionante può alloggiare una torcia su di una parte del corpo visibile al segnale di partenza e farne uso;
- IV. Il tiratore che non possa fare uso di entrambe le mani per ricaricare l'arma può eseguire l'operazione con una tecnica giudicata sicura dal MD che informerà lo staff dell'evento o Gara.

- V. Il Tiratore costretto su sedia a rotelle puo' essere assistito da altro soggetto iscritto alla gara (membro dello staff o tiratore) per eseguire lo Stage;
- VI. Solo per i tiratori con disabilita', l'arma puo' essere riposta in fondina (con le modalita' autorizzate dal MD che informera' lo staff) per facilitare l'esecuzione delle operazioni di spostamento o ricarica anche senza il comando dell'SO
- VII. I tiratori con disabilita' possono ignorare le regole sull'abbigliamento occultante ivi incluso il suo uso ove richiesto dal CoF.
- VIII. Il tiratore con disabilita' e' ammesso ad utilizzare equipaggiamento "su misura" che non rispetti il presente regolamento, previa autorizzazione del Comitato tecnico da esibire in anticipo al MD al momento dell'iscrizione alla singola gara o Evento.



INDICE

1. PRINCIPI FONDAMENTALI
 - 1.1. OBIETTIVI
 - 1.2. LINEE GUIDA
 - 1.3. TERMINOLOGIA

2. REGOLE DI SICUREZZA
 - 2.1. PRINCIPI DI SICUREZZA
 - 2.2. COMPORTAMENTI VIETATI
 - 2.3. SICUREZZA DELLA VOLATA
 - 2.4. SICUREZZA SUL CAMPO
 - 2.4.1.** REGOLE DEI POLIGONI

3. I COMANDI
 - 3.1. PRE ESERCIZIO
 - 3.2. FASE DI FUOCO
 - 3.3. FINE ESERCIZIO

4. LE AZIONI
 - 4.1. LE AZIONI NON DI TIRO
 - 4.2. LE AZIONI DI TIRO
 - 4.2.1.** INGAGGIARE I BERSAGLI
 - 4.2.1.1. LA PRIORITA'
 - 4.2.1.2. IL REINGAGGIO
 - 4.2.2.** RESTRIZIONI SULL'USO DELLE MANI
 - 4.2.2.1. FREESTYLE
 - 4.2.2.2. STRONG HAND
 - 4.2.2.3. WEAK HAND
 - 4.2.2.4. IN RITENZIONE

5. WALKTHROUGH
 - 5.1. AZIONI VIETATE
 - 5.2. IL RUOLO DELLO STAGE OFFICER

6. CAMBI CARICATORE
 - 6.1. TIPOLOGIE DI CAMBIO CARICATORE
 - 6.1.1.** PENALITA' APPLICABILI AI CAMBI

7. LE COPERTURE

7.1. VERTICALI

7.2. ORIZZONTALI

7.3. LE HARD COVER

7.3.1. LE SAGOME PARZIALIZZATE

7.4. LE BARRIERE

7.5. INGAGGI A SORPRESA

8. LE FAULT LINES

8.1. LE POC

8.2. LE PROXY LINES

8.3. VIOLARE LE FL

9. LA START POSITION

9.1. NELLO STAGE

9.2. IL TIRATORE

9.3. L'ARMA

10. IL RESHOOT

10.1. COME CHIEDERE IL RESHOOT

11. EQUIPAGGIAMENTO

11.1. LE ARMI

11.1.1. LE DIVISIONI

11.1.1.1. STOCK

11.1.1.2. MODIFIED

11.1.1.3. REVOLVER

11.1.1.4. PCC

11.1.1.5. MINOR

e.1 MINOR PCC

11.1.2. MALFUNZIONAMENTI

11.2. I CARICATORI

11.2.1. I PORTA CARICATORI

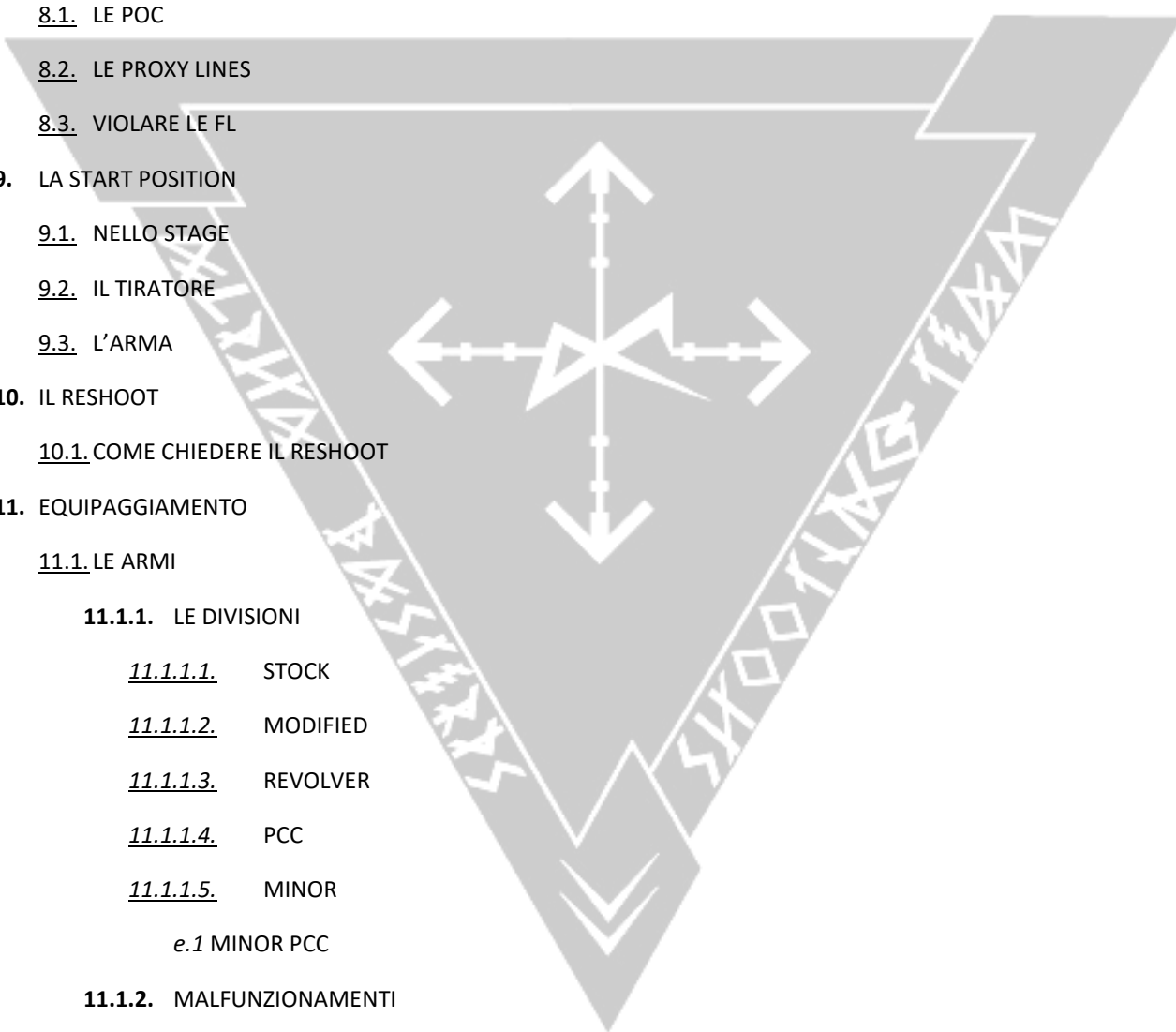
11.3. LE FONDINE

11.3.1. FONDINE VIETATE

11.4. LA CINTURA

11.5. L'ABBIGLIAMENTO

11.5.1. ABBIGLIAMENTO OCCULTANTE



11.5.2. PROTEZIONI ACUSTICHE E VISIVE

11.5.3. ABBIGLIAMENTO VARIO

11.6. LE TORCE

11.7. LE MUNIZIONI

11.7.1. IL FATTORE

11.7.2. LA PROVA CRONO

12. IL CODICE DI CONDOTTA

12.1. LE SANZIONI DISCIPLINARI

13. LE SANZIONI

13.1. ESONERO

13.2. CONTESTARE LE DECISIONI

13.2.1. L'MD

13.2.2. L'APPELLO

14. IL PUNTEGGIO

14.1. I BERSAGLI

14.1.1. BERSAGLI NON MINACCIOSI

14.1.2. AREE DI PUNTEGGIO

14.1.3. MANCARE IL BERSAGLIO

14.1.4. BERSAGLI METALLICI

14.1.4.1. CALIBRAZIONE DEI BERSAGLI

14.1.4.2. RICHEDERE LA CALIBRAZIONE

14.2. NON COMPLETARE UN ESERCIZIO/GARA

15. DISEGNARE GLI STAGES

15.1. TIPI DI STAGES

15.2. LE INFORMAZIONI SUL COF

15.3. REGOLE DA RISPETTARE

16. I TIRATORI

16.1. CLASSIFICAZIONE E FASCE

16.2. TIRATORI CON DISABILITA'