

(TDS)



TIRO DIFENSIVO SPORTIVO

Regolamento Sportivo

APPENDICE A

RIFLE

Ver. 1.0

© Giancarlo Fiorillo

1. PRINCIPI FONDAMENTALI

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

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

1.1 DEROGA

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

1.2 DEFINIZIONE

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

1.3 LINEE GUIDA

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

2. I COMANDI

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

2.1 MUZZLE DOWN:

con questo comando, l'SO invita il tiratore e porre l'arma in posizione verticale con volata al suolo. L'arma potrà essere dotata o meno di bandierina di camera vuota.

Questa chiamata sostituisce il comando "HOLSTER".

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

3. RESTRIZIONI SULL'USO DELLE MANI

Le seguenti regole sono applicabili alle PCC in quanto compatibili

3.1 STRONG HAND

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

1. È intesa come mano dominante quella utilizzata dal tiratore per firmare lo statino di gara. La mano dominante deve rimanere la medesima per tutta la durata della gara.
2. In questa ipotesi, il tiratore, in base alla propria inclinazione (destra o mancina) potrà utilizzare solo

la mano dominante per azionare il grilletto e solo la spalla dominante per poggiarvi la calciatura (se presente).

3. Durante la fase di fuoco, e dunque nel momento in cui sarà azionato il grilletto, la mano debole potrà essere utilizzata per sostenere l'arma.

3.2 WEAK HAND

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

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

4. CONDIZIONE DI PARTENZA

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

5. EQUIPAGGIAMENTO

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

6. MODIFICHE AMMESSE

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

- 6.0.1.** Disattivazione delle sicure.
 - 6.0.2.** Fresature che possano compromettere l'integrità dell'arma. (la valutazione è fatta dall'SO addetto al check con la conferma da parte dell'MD)
 - 6.0.3.** Installazione di contrappesi e modifiche il cui unico scopo sia appesantire l'arma.
- 6.1** Si applicano, inoltre, le seguenti regole specifiche:
1. L'arma scarica con caricatore disinserito, non dovrà pesare meno di 2,5kg, ivi includendo il peso di ottiche, cinghie ed accessori ammessi dal presente regolamento.
 2. L'arma può essere dotata di calcio collassabile e/o abbattibile. Se il tiratore affronta uno stage con calcio collassato o abbattuto dovrà mantenerlo in tale posizione per tutta la durata dell'evento o gara. Il calcio dovrà rimanere nella medesima posizione per tutta la durata dell'evento o gara.
 3. L'arma può essere dotata di laser, Torcia, Red Dot, Aimpoint, LVPO, Ed ogni tipo di sistema di puntamento anche cumulativamente tra loro.
 4. Sull'arma può essere installata una action cam senza alcuna penalità o divieto.

7. I CARICATORI

Salvo ove diversamente indicato nel CoF, si applicano le seguenti regole:

- 7.1** Al segnale di partenza tutti i caricatori delle armi saranno riforniti con 30 colpi (o il numero inferiore di colpi che i caricatori a disposizione del tiratore possano accogliere, purché tutti i caricatori siano caricati alla medesima capacità).
- a) Sarà onere del Tiratore, prima di iniziare l'esercizio, avvisare l'SO del numero inferiore di munizioni inserite nei propri caricatori e porgli in visione il caricatore di minore capacità per la verifica.

b) In difetto di presa visione ad opera dell'SO, i caricatori del Tiratore saranno considerati idonei a contenere 30 colpi ciascuno ai fini del regolamento.

7.2 Il tiratore si presenterà al segnale di partenza con un numero massimo di 90 (novanta) munizioni (ivi conteggiando quelle nell'arma, in camera di cartuccia e quelle nei caricatori).

8. I PORTA CARICATORI

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

8.1. I Porta caricatori possono essere equipaggiati in una qualsiasi parte del busto compresa tra la cintura ed il collo.

8.2. I Porta caricatori possono anche essere visibili al momento del segnale di inizio dell'esercizio.

8.3. E' fatto di vieto di utilizzare qualsiasi sistema che consenta di accoppiare i caricatori.

9. ABBIGLIAMENTO OCCULTANTE

La presente regola si applica anche alle PCC. I Tiratori sono esonerati dall'uso di abbigliamento occultante.

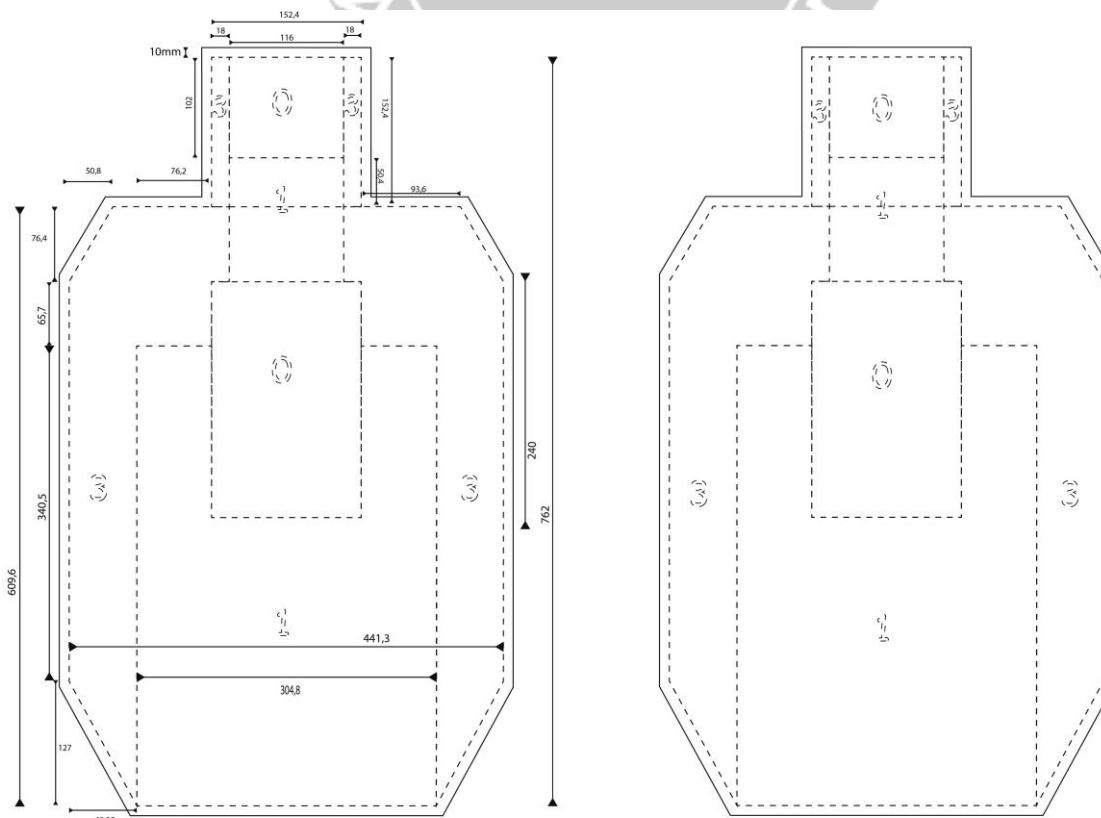
10. IL PUNTEGGIO

Il punteggio del tiratore e' calcolato mediante la somma dei punteggi dei singoli stage(s).

10.1. Il punteggio del singolo stage e' dato dalla somma del tempo totale, identificato come quel tempo intercorrente tra il segnale di start e l'ultimo colpo, ed il totale dei punti down, cui sono aggiunte le penalita' ed i punti bonus, il tutto secondo l'equazione $TIME=RAW+PD+PE-PB$.

10.2. Al tiratore e' attribuito **1 (un) punto bonus che sara' sottratto al tempo totale PER OGNI COLPO MINIMO RICHIESTO sulla sagoma, che abbia colpito l'area 0 (zero) del box piccolo.**

a) Il punto bonus **non e' assegnato** a tutti quei tiratori che partecipino alle competizioni con PCC nei calibri ammessi.



OFFICIAL TDS TARGET

OFFICIAL TDS TARGET

11. GLI ESERCIZI

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

1. Sono applicabili in quanto compatibili le regole di cui al Regolamento Sportivo;
2. Gli esercizi STANDARD non possono richiedere un numero di colpi minimi superiore a 50;
3. Gli esercizi CHALLENGE non possono richiedere un numero di colpi minimi superiore a 30;
4. Non e' possibile richiedere ingaggi su bersagli cartacei al di sotto delle 15y;
5. Non e' possibile richiedere ingaggi su bersagli metallici, attivatori metallici e bersagli a comparsa/scomparsa al di sotto le 70 yarde;
6. Il numero di colpi richiesti su bersagli metallici per ogni stringa non puo' essere superiore a 3.
7. Non vi e' limite al numero di colpi richiedibili oltre le 12y;
8. Il numero di bersagli non minacciosi non puo' eccedere il doppio dei bersagli minacciosi;
9. Durante l'esecuzione dell'esercizio non deve essere richiesto al tiratore di percorrere una distanza superiore a 50y.
10. Negli esercizi STANDARD non puo' essere richiesto ad un tiratore di ingaggiare sola mano debole oltre le 20y, non v'e' limite di distanza per ingaggi solo mano forte;
11. I bersagli cartacei entro le 20y devono presentare un'area 0 ingaggiabile di almeno 155cm² continui (pari allo 0 posto sul box piccolo).
12. I bersagli cartacei oltre le 20y devono presentare un'area 0 ingaggiabile di almeno 241cm² continui (pari a 2/3 dello 0 posto sul box grande).

12 COMANDI

12.1 FINGER

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

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

13 DIVISIONI

13.1 Per le competizioni RIFLE sono previste quattro divisioni.

I Risultati ottenuti dal tiratore in queste divisioni non fanno cumulo con quelle relative alle competizioni per sola arma corta o multigun.

13.1.1 Sono ammesse comeptizioni, eventi e campionati riservati ad una sola divisione tra le seguenti.

Le divisioni previste sono le seguenti:

13.2 FLAT

Divisione in cui sono ammesse ottiche con ingrandimento massimo 2x.

13.3 OPTIC

Divisione in cui sono ammesse ottiche con ingrandimento massimo superiore a 2x.

13.4 BOLT ACTION

Divisione in cui sono ammesse unicamente carabine ad otturatore girevole/scorrevole ad azionamento manuale.

13.5 LOWER CALIBER

Sono ammesse, alle competizioni RIFLE ed assoggettate a tutte le regole del presente regolamento ove non diversamente previsto, le PCC che rispettino i requisiti delle divisioni sopradescritte e che, in aggiunta, rispettino i seguenti requisiti:

- a) Siano camerate nei calibri da pistola 9x19,9x21,40sw,45acp,10auto,357mag,357sig;

13.5.1 Sono considerate PCC ai fini del presente regolamento, anche i RIFLE camerati in calibro 5,7x28 e 5,45x39.

14 FATTORE

Il Power Factor minimo da rispettare per i RIFLE e' pari a 140; ed e' calcolato per come da Regola 11.7.1.2 del regolamento sportivo.

