ACTION SHOOTING
By T.P.S. Academy

REGOLAMENTO 2025

ACTION SHOOTING by T.P.S. Academy
www.tpsgornate.it

Regolamento e linee guida, redatto dal T.P.S. Academy, per intraprendere la disciplina sportiva, come era prevista all'inizio, dell'Action Shooting, inteso come tiro difensivo.

INDICE

1. OBBIETTIVI E PRINCIPI
   1.1 SCOPO ED OBIETTIVI DELL'ACTION SHOOTING
   1.2 PRINCIPI
   1.3 AVVISO
2. QUESTIONI DI SICUREZZA
   2.1 REGOLE BASILARI
   2.2 MOTIVI DI SQUALIFICA DA UNA COMPETIZIONE
3. METODI DI CONTEGGIO PUNTI E DELLE PENALITA'
   3.1 PREMESSE
   3.2 CONTEGGIO STANDARD
   3.3 CONTEGGIO LIMITED
   3.4 PENALITA'
   3.5 PENALITA' PER ESERCIZIO NON TERMINATO (DNF)
   3.6 PENALITA' PROCEDURALI
4. QUESTIONI RELATIVE AL MANEGGIO DELLE ARMI
5. ELENCO DELLE DIVISIONI
6. MUNIZIONI – FATTORE MINIMO DI POTENZA – CRONOGRAFO
7. REGOLE CONCERNENTI LA BUFFETTERIA
   7.1 FONDINE E PORTACARICATORI
   7.2 VEST
   7.3 PROTEZIONI
8. CARATTERISTICHE DEGLI ESERCIZI – (STAGES)
   8.1 REGOLE E LOGICA PER REALIZZAZIONE DI UN ESERCIZIO
   8.2 FILOSOFIA PER LA REALIZZAZIONE DI ESERCIZI
   8.3 COPERTURA IMPENETRABILE/PENETRABILE – (HARD&SOFT COVER)
   8.4 BERSAGLI MINACCIOSI E NON MINACCIOSI
   8.5 COLPI SU COPERTURA IMPENETRABILE – HARD COVER
   8.6 COLPI SU BERSAGLIO NON MINACCIOSO
   8.7 BERSAGLI METALLICI
9. POSIZIONI DI TIRO
10. PRINCIPALI COMANDI DI RANGE
11. RESPONSABILI DELLA SICUREZZA
   11.1 SHOOTING OFFICER
   11.2 MATCH DIRECTOR
12. VERIFICHE STAGES – (WALK THROUGH)
13. REGOLE PER LE COMPETIZIONI ACTION SHOOTING
   13.1 DEFINIZIONE DI CONDIZIONE DI PARTENZA DELL'ARMA
   13.2 USO APPROPRIATO DELLA COPERTURA
   13.3 VALUTAZIONE DEL PUNTEGGIO IN DETERMINATE CONDIZIONI
14. MODALITA' CAMBIO CARICATORE/SPEED-LOADER
15. PREMI E RICONOSCIMENTI
16. BERSAGLI
   16.1 BERSAGLI CARTACEI
   16.2 BERSAGLI METALLICI
   16.3 RICHIESTA VERIFICA BERSAGLIO METALLICO

1. OBBIETTIVI E PRINCIPI

I contenuti diffusi in questa pubblicazione non sono che l'illustrazione di un SPORT, l'Action Shooting.
Questo regolamento è stato redatto dalla ***T.P.S. Academy – The Original One***.
Il tiro Action Shooting impone il rispetto di regole di sicurezza severe.

1.1 SCOPO ED OBIETTIVI DELL'ACTION SHOOTING

Il tiro sportivo dell'Action Shooting prevede l'utilizzo di un equipaggiamento pratico per poter affrontare adeguatamente gli esercizi di una gara in modalità dinamica.
Ai tiratori che partecipano alle competizioni di Action Shooting si richiede di usare armi e buffetteria idonee al porto continuato, poiché lo scopo dell'Action Shooting è quello di testare la capacità e l'abilità del tiratore, nel rispetto della sicurezza, in azioni di tiro diversificate e dinamiche.

1.2 PRINCIPI

- Promuovere l'informazione sulle norme di sicurezza che regolano l'uso ed il maneggio delle armi.
- Creare una condizione di gara equilibrata ed uguale per tutti i concorrenti in modo da testare la capacità e l'abilità individuale dei tiratori.
- Promuovere l'utilizzo, nella massima sicurezza, di armi ed equipaggiamenti adatti al porto continuato.
- Ideare e realizzare percorsi di tiro ed esercizi che siano pratici, realistici e divertenti.
- Offrire uno sport di tiro che permetta ai concorrenti di confrontarsi sullo sviluppo della capacità tecnica nel tiro, nel pieno rispetto delle filosofie dell'Action Shooting privilegiando la precisione alla velocità di esecuzione.
- Rispettare le leggi e l'ordinamento giuridico dello Stato Italiano.

1.3 AVVISO

Le armi da fuoco sono pericolose se maneggiate impropriamente. La loro manipolazione deve OBBLIGATORIAMENTE essere effettuata ESCLUSIVAMENTE in un contesto LEGALE, con consapevolezza e perizia. Non è gradito in questa disciplina chiunque maneggi le armi con disinvoltura e superficialità.

2. QUESTIONI DI SICUREZZA

La sicurezza, per sé stessi e per gli altri, è il principio base in uno sport di tiro, l'Action Shooting non si discosta da quelle regole che aiutano a mantenere lo stato di sicurezza.

2.1 REGOLE BASILARI

Nelle competizioni e negli eventi Action Shooting ogni tiratore è sempre tenuto a rispettare queste regole **FONDAMENTALI**:

- Maneggiare ogni arma come fosse sempre carica;
- Non rivolgere mai la volata dell'arma verso qualcosa che non si voglia colpire;
- Essere certi del proprio bersaglio e di cosa lo circonda;
- Tenere sempre il dito fuori dalla guardia del grilletto fino a quando non si è coscientemente decisi a sparare.

Nelle fasi di gara le armi possono essere caricate/scaricate solamente a seguito del comando dello Shooting Officer, che può essere impartito solo quando il tiratore si trova sulla linea di tiro o in zone specificatamente adibite (es. area cronografo)
Un'arma è considerata scarica solamente quando è priva del caricatore e senza munizioni in camera di cartuccia o nelle camere del tamburo.

2.2 MOTIVI DI SQUALIFICA DA UNA COMPETIZIONE

Comportamenti che portano alla squalifica in una gara per motivi di sicurezza o per l'inosservanza delle filosofie dell'Action Shooting:

a. Puntare un'arma, carica o scarica, verso sé stessi o altri;
b. Puntare un'arma, carica o scarica, al di fuori degli angoli di sicurezza;
c. Maneggiare un'arma, carica o scarica, al di fuori della linea di tiro o dalle zone specificatamente adibite;
d. Far cadere un'arma carica (per arma carica si intende che abbia il caricatore inserito e/o il colpo in camera di cartuccia, nel caso dei revolver tamburo chiuso e/o cartucce nelle camere del tamburo);
e. Raccogliere da terra un'arma senza essere autorizzati dallo Shooting Officer;
f. Caricare o scaricare un'arma senza aspettare il preciso comando dello Shooting Officer;
g. Tenere un comportamento antisportivo o aggressivo nei confronti di altri tiratori o del personale dell'organizzazione (es. turbare lo svolgimento della gara, cercare di falsarne il risultato o commettere azioni contrarie alle regole dell'Action Shooting);
h. Esplodere un colpo accidentale.
   Per colpo accidentale si intende:
   - Un proiettile che oltrepassi, in altezza, il parapalle frontale, laterale o che venga esploso in una qualsiasi direzione che l'organizzazione di gara abbia indicato come non sicura nel briefing scritto dell'esercizio.
   - Un proiettile che impatti il terreno entro tre metri dal tiratore, eccetto quando sparato contro un bersaglio di carta più vicino di tre metri dal tiratore. La definizione di sparo accidentale non si applica ad un proiettile che impatti il terreno entro i tre metri dal tiratore a causa di una munizione senza polvere.
   - Uno sparo che avvenga durante la preparazione, il caricamento, lo scaricamento, il ricaricamento dell'arma o il cambio caricatore.
   - Uno sparo che avvenga durante la risoluzione di un inceppamento.
   - Uno sparo che avvenga durante il passaggio dell'arma da una mano all'altra.
   - Uno sparo che avvenga durante il movimento, ad eccezione di quando il tiratore stia effettivamente sparando in movimento contro i bersagli.
     Eccezione: quando è possibile stabilire che la causa dello sparo accidentale sia dovuta ad un componente dell'arma difettoso o rotto e che il tiratore non abbia commesso alcuna infrazione alle regole di sicurezza al tiratore non verrà comminata la squalifica dalla competizione.
     Il punteggio del tiratore per l'esercizio in questione sarà pari al conteggio con procedura prevista per il DNF (paragrafo 3.5). L'arma dovrà essere immediatamente presentata al Match Director o ad un suo delegato, che condurrà un'ispezione sull'arma e tutti i test necessari a stabilire che un componente difettoso o rotto abbia causato lo sparo accidentale. Un tiratore non potrà fare ricorso contro una squalifica per sparo accidentale adducendo un componente dell'arma difettoso o rotto qualora non consegni l'arma per l'ispezione prima di lasciare l'esercizio.
i. Fare uso di alcol e/o droghe oppure di qualsiasi altra sostanza che alteri il normale equilibrio psicofisico.
j. Rinfoderare un'arma con cane armato senza inserire la sicura (per armi provviste).
k. Maneggiare munizionamento carico in un'area di sicurezza quale può essere la Safety Area. La regola intende per munizionamento anche eventuali caricatori o speed-loader contenenti le munizioni e/o colpi salva percussore.
l. Superare lo Shooting Officer in fase di arretramento arbitrario e/o metterlo a rischio in qualsiasi situazione.
m. Rimuovere parzialmente o totalmente i dispositivi di sicurezza della propria arma.

NOTA:

Devono essere altresì squalificati quei concorrenti che, durante lo svolgimento di un esercizio, o anche in altre situazioni tengono il dito all'interno della guardia del grilletto durante:

- Caricamento, scaricamento estrazione, rinfodero dell'arma;
- Manipolazione per rimediare ad un inceppamento;
- Fasi di spostamento ove non sia previsto l'ingaggio di bersagli in movimento.

LA SQUALIFICA DI UN TIRATORE DEVE SEMPRE ESSERE VALIDATA DAL M. D.

3. METODI DI CONTEGGIO PUNTI E DELLE PENALITA'

3.1 PREMESSE

Punteggi

Il sistema di punteggio dell'Action Shooting si basa sui tempi. La maggiore o minore precisione dei colpi a bersaglio, così come l'assegnazione di errori procedurali e/o infrazioni, viene valorizzato in tempo (secondi).

Si hanno pertanto, all'interno dei bersagli, delle aree che determinano quanti secondi devono essere aggiunti o tolti dal tempo effettivo di realizzazione di un esercizio, eventualmente maggiorato da penalità.

Al termine dell'esercizio, lo Shooting Officer annoterà sul Pad il tempo effettivo impiegato dal tiratore per compiere l'esercizio, i secondi guadagnati o persi sui bersagli ed eventuali secondi di penalità dovuti ad errori di procedura.

Per cui $\mathbf{T_{tot.} = T_{eff.}}$ **+ valore aree colpite + Pe**

Il vincitore dell'esercizio è sempre il tiratore con il tempo totale più basso.

Il vincitore della manifestazione è sempre il tiratore con la somma dei tempi totali più basso.

Il tempo totale di un esercizio non può mai essere inferiore allo 0. Eventuali bonus che portino il tempo totale di un esercizio al di sotto del valore 0 non potranno essere conteggiati sul tempo totale della gara.

Penetrabilità dei bersagli

Il concetto di penetrabilità dei bersagli può essere così espresso:

Un singolo proiettile che attraversa più bersagli, minacciosi e/o non minacciosi, determina il valore per tutti i bersagli attraversati in base all'area colpita.

Da qui la regola: **tutti i bersagli sono penetrabili.**

Contestazioni

Nel caso in cui il tiratore ritenga di non essere stato arbitrato correttamente può richiedere l'intervento del Match Director.

La decisione del Match Director in merito non è impugnabile.

3.2 CONTEGGIO STANDARD

(da adottare in caso di esercizi in modalità dinamica e scenari)

L'assegnazione dei punti mediante il **conteggio Standard** consiste nel sommare al tempo effettivo rilevato nell'esecuzione dell'esercizio il tempo, guadagnato o perso, in base alle aree colpite sui bersagli ed i secondi corrispondenti alle eventuali penalità, dovute ad errori procedurali commessi dal tiratore.

In un esercizio a **conteggio Standard** si possono sparare tanti colpi quanti se ne desiderano, ma sono presi in considerazione solo i migliori.

esempio: se si specificano 2 colpi per bersaglio nella descrizione dell'esercizio e il tiratore ne spara 3, soltanto i 2 colpi dal valore migliore verranno considerati per il punteggio.

3.3 CONTEGGIO LIMITED

(da adottare in caso di esercizi di tiro standard o con più string sulle stesse sagome)

Il metodo è simile al conteggio Standard appena descritto salvo che il numero di colpi che si possono sparare per ogni serie è limitato ad un numero predefinito nella descrizione dell'esercizio. Ogni colpo extra esploso dal tiratore comporta una penalità procedurale (3 secondi) e dal calcolo del punteggio viene escluso un colpo migliore.

L'assegnazione dei punti tramite il **conteggio Limited** è utilizzata per consentire di sparare serie multiple senza dover controllare i bersagli dopo ogni serie di colpi, in modo da velocizzare lo svolgimento degli esercizi.

Il **conteggio Limited** deve essere usato soltanto per registrare l'esecuzione di *Esercizi Standard* e non è adatto ai percorsi di tiro.

3.4 PENALITA'

Le penalità **devono** essere **sempre** comminate, anche quando l'S.O. non riesce a chiamare la violazione a causa della rapidità dell'evento.
Il principio sta nella violazione e non nella tempestività del richiamo.
Errore procedurale: aggiungere 3 (tre) secondi per ogni infrazione procedurale (vedere capitolo 3.6 PENALITA' PROCEDURALI)
Colpi su un bersaglio "non minaccioso": indipendentemente dal numero dei colpi presenti sul bersaglio e dell'area colpita verrà assegnata una singola penalità di 5 (cinque) secondi.
Fallimento nella neutralizzazione di un bersaglio: aggiungere 5 (cinque) secondi per infrazione. Il bersaglio si considera non neutralizzato quando sullo stesso non sia presente nessun colpo oppure sia presente un solo colpo nell'area -3 a prescindere dal numero di colpi richiesti.
Le penalità riguardanti il fallimento nella neutralizzazione si applicano soltanto quando si usa l'assegnazione dei punti tramite *conteggio Standard* e quando, per i bersagli a scomparsa, rimane visibile almeno il 50% della zona 0. Non si applicano in caso di assegnazione punti tramite *conteggio Limited* o bersagli che scompaiono totalmente alla vista del tiratore.
Extra shoot (conteggio Limited): ogni colpo extra sparato dal tiratore comporta una penalità procedurale di 3 (tre) secondi e dal calcolo del punteggio viene escluso un colpo con il valore temporale più basso.

3.5 PENALITA' PER ESERCIZIO NON TERMINATO (DNF)

Al tiratore che, per una qualsiasi causa imputabile a lui o alla sua attrezzatura (es. rottura dell'arma), non fosse in grado di terminare l'esercizio, oltre al punteggio totale raggiunto prima dell'impossibilità di proseguire, verrà conteggiato un errore procedurale se non avrà esploso i colpi minimi previsti dall'esercizio e, per ogni sagoma non ingaggiata, una mancata neutralizzazione.
Nota: per gli esercizi standard che prevedono più string occorre procedere nel seguente modo:

1. accertare ed assegnare tutti i punti realizzati dal tiratore sino al momento del problema;
2. applicare le penalità per lo string non terminato, utilizzando i criteri precedentemente esposti;
3. dopo aver rimediato al problema, sostituendo l'arma con un'altra dello stesso tipo, oppure ripristinando l'arma utilizzata, riprendere l'esercizio dallo string successivo;
4. le modalità ed i tempi di esecuzione della procedura di ripristino sono determinati dallo Shooting Officer in base alla situazione.

3.6 PENALITA' PROCEDURALI

La penalità procedurale è un'aggiunta temporale che viene sommata al tempo effettivo del tiratore per l'esecuzione non corretta di un esercizio o lo stravolgimento di una determinata procedura o condotta di gara. Ogni penalità viene sanzionata con l'aggiunta di 3 o 5 secondi al tempo di esecuzione dell'esercizio.
N.B. le penalità da applicare sono specificate sui Pad degli S.O.
Di seguito l'elenco degli errori procedurali:

- Sparare senza utilizzare, oppure utilizzando impropriamente le coperture, anche di profondità → una penalità di 3 secondi per ogni bersaglio ingaggiato non in copertura;
- Errore di esecuzione della procedura di cambio caricatore, quando un esercizio richieda espressamente un cambio caricatore tattico o tattico con ritenzione, ma esso non viene effettuato → penalità 5 secondi.
- Sparare da una posizione stazionaria quando l'esercizio specifica che si deve sparare in movimento → penalità di 3 secondi per ogni bersaglio non ingaggiato correttamente, salvo situazioni di emergenza;
- Sparare un doppio colpo *(due tiri consecutivi)* su un bersaglio, quando l'esercizio specifica che i bersagli devono essere ingaggiati ognuno con un colpo e, in seguito, reingaggiati nuovamente per raggiungere il totale di 2 colpi per bersaglio (sequenza tattica) → penalità 3 secondi per ogni bersaglio non ingaggiato correttamente;

- Errata impugnatura dell'arma durante l'esecuzione di un esercizio (ad esempio usare due mani quando specificato di usarne una sola) → penalità 3 secondi per ogni bersaglio ingaggiato non come indicato nella spiegazione dell'esercizio;
- Sparare ai bersagli senza una specifica priorità qualora sia richiesta una "priorità tattica", per esempio dalla sagoma più vicina alla più lontana → penalità 3 secondi per ogni bersaglio ingaggiato non come indicato nella spiegazione dell'esercizio;
- Saltare, per qualsiasi motivo, un bersaglio che doveva essere ingaggiato → penalità 3 secondi. Naturalmente al bersaglio non ingaggiato verranno conteggiati i colpi mancanti (miss) e la mancata neutralizzazione, se prevista dal tipo di conteggio utilizzato.
- Inizio anticipato, un esempio potrebbe essere lo spostamento della mano che dovrà impugnare ed usare l'arma verso la pistola nel lasso di tempo che va dal comando "stand by" al segnale acustico di inizio → penalità 3 secondi;
- Uscire, anche solo con la volata dell'arma, da una copertura prima di aver completato la procedura di cambio caricatore, la procedura si considera conclusa quando l'arma è rifornita con carrello chiuso, colpo in canna e nuovo caricatore inserito, nel caso dei revolver quando il tamburo è rifornito e chiuso → penalità 3 secondi;
- Non eseguire una precisa disposizione del briefing → penalità 3 secondi;
- Lasciare a terra un caricatore rifornito anche solo parzialmente, salvo nei casi di risoluzione di inceppamento → penalità 3 secondi;
- Prima di iniziare un esercizio non è consentito l'allineamento preventivo dell'arma, ne eseguire puntamenti "in bianco" → penalità 3 secondi;
- Aprire una finestra ad abbattimento con la volata della propria arma → penalità 3 secondi;
- Non prendere copertura durante la risoluzione di un inceppamento → penalità 3 secondi;
- Spostarsi con l'arma scarica durante lo svolgimento di un esercizio, salvo diversa disposizione del briefing → penalità 3 secondi;
- Rifornire i caricatori con un numero di colpi diverso da quanto specificato nel briefing → penalità 3 secondi;
- Arretrare rispetto ad un bersaglio che durante l'esecuzione dell'esercizio sia stato superato oltre il limite si 180° imposto come limite di sicurezza e ingaggiarlo e/o reingaggiarlo → penalità 5 secondi per ogni bersaglio ingaggiato o reingaggiato.
  Mettere a rischio l'S.O. comporta la squalifica;

UNA SANZIONE PARI A 20 SECONDI VERRA' COMMINATA A CHI NON OTTEMPERA ALLE DISPOSIZIONI IMPARTITE DAGLI UFFICIALI DI GARA (S.O. – M.D.), OPPURE A CHI CONSAPEVOLE DEL PROPRIO SBAGLIO CERCA CON FURBIZIA E DESTREZZA CERCA DI DISSIMULARE L'ERRORE PER TRARNE VANTAGGIO DURANTE LO SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE. LA PENALITA' DOVRA' ESSERE CONVALIDATA DAL M.D.
IL RIPETERSI DI TALE CONDOTTA COMPORTERA' LA SQUALIFICA PER COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO.

4. QUESTIONI RELATIVE AL MANEGGIO DELLE ARMI

Tutte le operazioni di caricamento/scaricamento dell'arma devono avvenire esclusivamente sulla linea di tiro e sotto il controllo di uno Shooting Officer.
I tiratori, dietro comando dello S.O. possono sostituire il caricatore della loro pistola, mentre la pistola resta nella fondina. Il tiratore deve essere sempre rivolto verso il parapalle frontale.
Il tiratore può anche scegliere di ricaricare l'arma estraendola dalla fondina e sostituendo il caricatore mentre la pistola è puntata in sicurezza verso il parapalle frontale.
I tiratori devono trovarsi a loro agio nell'effettuare il "ricaricamento tattico" o il "cambio di caricatore con ritenzione" tra le varie serie di tiri.
Tutti i concorrenti dell'Action Shooting devono maneggiare le armi con cura e prestare attenzione alla direzione verso cui sono puntate, in qualsiasi momento.
Il maneggio di un'arma in sicurezza deve essere sempre accurato, anche quando scarica in "safety area" sia nel poligono.

Durante lo svolgimento della gara l'arma deve restare scarica nella fondina fino al comando dello Shooting Officer "Caricate e state pronti".
Far cadere un'arma scarica non comporta penalità procedurali, ma per raccoglierla occorre richiedere l'intervento di uno Shooting Officer, nel caso il tiratore non osservi questa procedura sarà squalificato dalla manifestazione.
Nelle fasi che richiedono al tiratore di iniziare l'esercizio seduto in una macchina o su una sedia e di estrarre l'arma per colpire bersagli da quella posizione si deve porre attenzione al processo d'estrazione dell'arma. È consigliabile, in questi esercizi, fare iniziare il tiratore con caricatore inserito ma senza colpo camerato. Ciò eviterà che l'estrazione diventi un potenziale problema di sicurezza, senza dover compromettere la corretta esecuzione dell'esercizio. In ogni caso la volata dell'arma non dovrà intercettare parti del corpo.

5. ELENCO DELLE DIVISIONI

Le competizioni A.S. si rivolgono a 5 distinte Divisioni, individuate in base alla tipologia di arma utilizzata, cosicché tutti i tiratori potranno gareggiare in modo paritario. Le divisioni sono totalmente separate tra loro appunto per evitare differenze prestazionali dovute all'attrezzatura di ogni tiratore.

5.1 DIVISIONI

- **STOCK DIVISION (SD):** è per i tiratori che usano pistole di serie prodotte su scala industriale con scatto ad Azione Mista, solo in Doppia Azione o Safe Action, o a percussore precaricato o lanciato (striker) aventi calibro minimo 9mm.
- **LIMITED DIVISION (LD):** è per i tiratori che usano pistole di serie o preparate per la difesa con scatto ad Azione Mista, Singola, Safe Action o Fast Action aventi calibro minimo 9mm, tutte le pistole della divisione stock possono essere usate in questa divisione.
- **SINGLE STACK DIVISION (SSD):** è per i tiratori che usano pistole monofilari in azione singola di calibro 10mm, .40 e .45.
- **REVOLVER DIVISION (RD):** è per tiratori che utilizzano pistole a rotazione (tamburo) in calibro 9mm/.38/.357 o superiore.
- **CARRY OPTIC DIVISION (CO):** è per tutti i tiratori che utilizzano pistole appartenenti alle precedenti divisioni ma con l'ausilio di un sistema di mira optoelettronico.

5.2 DETTAGLI DELLE DIVISIONI

STOCK DIVISION

Le pistole consentite per la divisione Stock devono essere di serie e prodotte su larga scala, con scatto in Sola Doppia Azione (D.A.O.), ad Azione Mista (D.A./S.A.) o Safe Action. In questa divisione non sono ammesse armi in singola azione (S.A.O.) né armi in doppia azione che non abbiano l'abbatticane meccanico, sono ammesse le pistole con percussore lanciato precaricato (striker).
Per le pistole in D.A./SA., poiché per motivi di sicurezza il cane non può essere abbattuto manualmente, possono competere in questa divisione unicamente quelle dotate di abbatticane meccanico. Devono avere calibro minimo 9 mm.
La pistola, comprensiva di caricatore, deve entrare in una scatola che misuri (222 x 152 x 41) mm., ed avere un peso massimo di 1.000 grammi scarica.
Salvo diversa specifica disposizione, la condizione di partenza in questa Divisione è con cane abbattuto, caricatore inserito e cartuccia camerata, eccezion fatta per le striker.
Salvo diversa disposizione, alla partenza il tiratore dovrà essere equipaggiato con 3 caricatori per le armi bifilari e con 4 caricatori per le armi monofilari.
NOTA: le pistole approvate per la divisione STOCK possono anche essere usate nella divisione LIMITED

Lista COMPLESSIVA delle caratteristiche costruttive e/o modifiche consentite (le modifiche che non compaiono in questa lista non possono essere usate in una competizione dell'Action Shooting):

- Sostituzione delle mire con altre di tipo convenzionale senza modificare il carrello (regolabili, al trizio, fibra ottica, ecc.) – Non sono ammesse mire elettroniche.
- Sostituzione del tipo di guancette con altre di stile o materiale diversi che siano simili alla configurazione industriale (non sono ammesse impugnature appesantite).
- Guaina sull'impugnatura staccabile in gomma (Hogue o altre) e/o nastro telato, lo stippling e/o il checker.
- Lavorazioni interne per migliorare l'affidabilità dell'arma, l'alimentazione della cartuccia e/o l'espulsione del bossolo (lucidatura rampe e materiali esistenti, ecc.).
- Lavorazioni che permettano di includere la sostituzione della canna originale con una di altra marca ma che mantenga le dimensioni di serie.
- Sostituzione del cane e di altre parti dello scatto e grilletto per migliorare lo scatto mantenendo inalterati i dispositivi di sicura.
- Accuratizzazione del cane e di altre parti della catena di scatto per migliorare lo scatto mantenendo inalterati i dispositivi di sicura.
- Sostituire l'asta guidamolla con materiali diversi, es. tungsteno.
- Sgancio caricatore maggiorato
- Trigger Stop
- Mettere i pads antiurto al caricatore, purché l'arma rientri nei limiti dimensionali stabiliti.
- Rifiniture estetiche.

Per questa divisione non è permesso sostituire parti dell'arma con prodotti non di serie che abbiano caratteristiche tecniche difformi da quelli originali, salvo le modifiche espressamente consentite.

LIMITED DIVISION

Le pistole consentite per la divisione Limited devono essere con scatto ad Azione Singola o ad Azione Mista DA/SA, Safe Action in calibro 9 mm.

La pistola comprensiva di caricatore deve rientrare in una scatola che misuri mm. 225x150x45 senza limiti di peso.

Salvo diversa specifica disposizione, in questa divisione è consentita la condizione di partenza con cane armato, caricatore inserito, cartuccia camerata, sicura inserita.

Salvo diversa disposizione, alla partenza il tiratore dovrà essere equipaggiato con 3 caricatori per le armi bifilari e con 4 caricatori per le armi monofilari.

Lista COMPLESSIVA delle caratteristiche costruttive e/o modifiche consentite (le modifiche che non compaiono in questa lista non possono essere usate in una competizione dell'Action Shooting):

- Sostituzione delle mire con altre di tipo convenzionale senza modificare il carrello (regolabili, al trizio, fibra ottica ecc.) – Non sono ammesse mire elettroniche.
- Sostituzione del tipo di guancette con altre di stile o materiale diverso che siano simili alla configurazione industriale (non sono ammesse impugnature appesantite).
- Sostituzione del gruppo scatto ed alleggerimento, purché vengano mantenuti tutti i dispositivi di sicura.
- Lavorazioni interne per migliorare l'affidabilità dell'arma, l'alimentazione della cartuccia e/o l'espulsione del bossolo.
- Guaina sull'impugnatura staccabile in gomma (Hogue o altre) e/o nastro telato, lo stippling e/o il checker.
- Sostituire l'asta guidamolla con materiali diversi, es. tungsteno.
- Lavorazioni che permettano di includere la sostituzione della canna originale con una di altra marca ma che mantenga le dimensioni industriali di serie.
- Rifiniture estetiche.
- Installazione delle sicure ambidestre e sicure maggiorate sull'impugnatura.
- Sostituzione del cane e di altre parti dello scatto e grilletto per migliorare lo scatto mantenendo inalterati i dispositivi di sicura.
- Svasare l'imbocco del caricatore e aggiungere una "minigonna" (mag well) e mettere i pads antiurto al caricatore.

- Canne pesanti e/o coniche.
- Porting delle canne.
- Trigger stop.
- Sgancio caricatore maggiorato.
- Dustcover lungo.

SINGLE STACK DIVISION

Le pistole consentite per la divisione Single Stack devono essere con scatto ad Azione Singola, con caricatore monofilare e con calibri specifici di 10mm, .40 o .45.
La pistola comprensiva di caricatore deve entrare in una scatola che misuri cm. 225x150x45 senza limiti di peso.
Salvo diversa specifica disposizione, in questa divisione è consentita la condizione di partenza con cane armato, caricatore inserito, cartuccia camerata, sicura inserita.
Salvo diversa disposizione del briefing, alla partenza il tiratore dovrà essere equipaggiato con 4 caricatori che devono essere riforniti al massimo della capacità.

Lista COMPLESSIVA delle caratteristiche costruttive e/o modifiche consentite (le modifiche che non compaiono in questa lista non possono essere usate in una competizione dell'Action Shooting):

- Sostituzione delle mire con altre di tipo convenzionale senza modificare il carrello (regolabili, al trizio, fibra ottica ecc.) – Non ammesse mire elettroniche.
- Sostituzione del tipo di guancette con altre di stile o materiale diverso che siano simili alla configurazione industriale (non sono ammesse impugnature appesantite).
- Sostituzione del gruppo scatto ed alleggerimento, purché vengano mantenuti tutti i dispositivi di sicura.
- Lavorazioni interne per migliorare l'affidabilità dell'arma, l'alimentazione della cartuccia e/o l'espulsione del bossolo.
- Guaina sull'impugnatura staccabile in gomma (Hogue o altre) e/o nastro telato, lo stippling e/o il checker.
- Lavorazioni che permettano di includere la sostituzione della canna originale con una di altra marca ma che mantenga le dimensioni industriali di serie.
- Sostituire l'asta guidamolla con materiali diversi, es. tungsteno.
- Rifiniture estetiche.
- Installazione delle sicure ambidestre e sicure maggiorate sull'impugnatura.
- Sostituzione del cane e di altre parti dello scatto e grilletto per migliorare lo scatto mantenendo inalterati i dispositivi di sicura.
- Svasare l'imbocco del caricatore e aggiungere una "minigonna" (mag well) e mettere i pads antiurto al caricatore.
- Canne pesanti e/o coniche.
- Porting delle canne.
- Trigger stop.
- Sgancio caricatore maggiorato.
- Dustcover lungo.

REVOLVER DIVISION

In questa divisione rientrano i revolver di calibro 9 mm/.38/.357/.40/.45 o superiore, aventi canna di lunghezza massima di 6 pollici (15,3 cm).
Salvo diversa specifica disposizione, in questa divisione il tiratore parte sempre con il tamburo rifornito al massimo della capacità ed il cane disarmato.
Salvo diversa disposizione del briefing, alla partenza il tiratore dovrà essere equipaggiato oltre ai colpi nel tamburo con 4 speed-loaders.
Lista COMPLESSIVA delle caratteristiche costruttive e/o modifiche consentite (le modifiche che non compaiono in questa lista non possono essere usate in una competizione dell'Action Shooting):

- Sostituzione delle mire con altre di tipo convenzionale senza modificare il castello (regolabili, al trizio, fibra ottica ecc.). Non ammesse mire elettroniche.
- Sostituzione del tipo di guancette con altre di stile o materiale diversi che siano simili alla configurazione industriale (non sono ammesse impugnature appesantite).
- Elaborazione degli scatti o sostituzione dei componenti scatto (lasciando inalterati i dispositivi di sicura quali transfer-bar, ecc.).
- Lavorazione della parte posteriore delle camere di scoppio, per facilitare l'introduzione delle cartucce contenute in "speed-loaders".
- Rifiniture estetiche.

CARRY OPTIC DIVISION
In questa divisione rientrano tutte le pistole delle divisioni precedenti a cui viene aggiunto un sistema di mira optoelettronico.
Dalle dimensioni da rispettare non si considera l'ingombro del dispositivo di mira.
Salvo diversa specifica disposizione la partenza per questa Divisione deriva da quella di derivazione.
Salvo diversa disposizione, alla partenza il tiratore dovrà essere equipaggiato con caricatori o speed-loader come Divisione di derivazione.
Lista COMPLESSIVA delle caratteristiche costruttive e/o modifiche consentite (le modifiche che non compaiono in questa lista non possono essere usate in una competizione dell'Action Shooting):
- Vedi modifiche consentite in Divisione di derivazione

<u>LE MODIFICHE DELL'ARMA NON PRESENTI SU QUESTA LISTA SONO TASSATIVAMENTE VIETATE.</u>

NOTA: per tutte le Divisioni è vietato l'utilizzo di compensatori e caricatori maggiorati

5.3 CLASSI DI MERITO

I tiratori dell'Action Shooting sono divisi in 5 classi di merito all'interno di ogni Divisione a seconda del loro livello di capacità, ciò per consentire a tutti i tiratori di essere in grado di competere con i loro pari.
Le classi sono le seguenti:
- Master (MA);
- Expert (EX);
- Sharp Shooter (SS);
- Marksman (MM);
- Novice (NV).

L'Action Shooting ha un metodo veloce e semplice di classificare i tiratori, questi ultimi dopo aver superato uno specifico training formativo, solo nel caso non abbiano esperienza di tiro difensivo/dinamico, devono partecipare all'incontro di classificazione al termine del quale verrà indicata la qualificazione in base al risultato ottenuto. L'incontro di classificazione prevede una prova articolata in più esercizi per un totale di 90 colpi *(vedi allegato "Incontro di classificazione by TPS")*.
Per gli eventi di Action Shooting in mancanza di una classificazione può essere concesso l'utilizzo di quella ottenuta in altre discipline simili, questo però a discrezione dell'organizzazione dell'evento.

6. MUNIZIONI – F.P. – CRONOGRAFO

L'obbiettivo è quello di competere con munizioni che abbiano dei fattori mdi potenza minimi uguali per tutti, il fattore viene determinato come di seguito specificato:

F_p=P_{grani} x $V_{ft/s}$ / 1000 → Peso palla in grani moltiplicato per velocita in piedi al secondo diviso 1000

La soglia minima di fattore dipende dal calibro utilizzato:

- 9 corto F_{pmin} = 84;
- 9mm/357/38 F_{pmin} = 125;
- 10mm/40/45 F_{pmin} = 165;

La procedura ufficiale per cronografare è la seguente:

Lo Shooting Officer preleva 4 cartucce dalle munizioni del caricatore del tiratore, una munizione viene smontata per la determinazione del peso palla (se non fosse possibile si accetta il peso palla dichiarato dal tiratore) si cronografano le restanti 3 munizioni ad una distanza di 3 metri dal cronografo usando l'arma del tiratore. Se 2 colpi su 3 superano il F_p min. il tiratore è in regola.

Qualsiasi tiratore le cui munizioni non raggiungano il fattore minimo può comunque portare a termine la competizione ma i risultati ottenuti non rientreranno in classifica.

Nei casi in cui si usino bersagli metallici, che potrebbero essere danneggiati da una penetrazione eccessiva, il club che organizza la competizione può proibire munizioni che possano danneggiare l'attrezzatura. Sono comunque sempre proibite munizioni perforanti, incendiarie o traccianti.

7. REGOLE PER BUFFETTERIA E ABBIGLIAMENTO

Non è consentito partecipare agli eventi Action Shooting indossando abbigliamento militare o para-militare, inteso come abbigliamento completo (es. sia pantaloni che giacca mimetici).

7.1 FONDINE E PORTACARICATORI

Tutto l'equipaggiamento usato nelle gare di A.S. deve rispettare un semplice principio: essere pratico per l'uso ed il porto continuato occultato, a tal fine deve essere anche indossato nel modo adatto. In caso di utilizzo di un equipaggiamento non idoneo il risultato della competizione non verrà considerato (es. non sono permesse le fondine "scheletrate", i porta-caricatori sovrapposti o i magneti per ritenzione caricatore).

La buffetteria, fondine e porta-caricatori, consentita nelle gare di Action Shooting deve essere specificatamente progettata per il porto occulto e non per competizione. Non sono ammesse modifiche di alcun genere, in modo specifico che possano compromettere la sicurezza. Sempre per motivi di sicurezza non sono permesse le fondine "inside".

Come linea guida, la buffetteria presente in un catalogo dedicato alle "competizioni" (tiro dinamico sportivo), probabilmente, non è adatto all'Action Shooting, se invece fosse riportata nella sezione "law enforcement" o "difesa", probabilmente, sarebbe adeguata per l'Action Shooting.

La fondina ed i porta-caricatori devono essere indossati su di una cintura che passa attraverso tutti i passanti regolari, già esistenti, come durante il porto occulto continuato.

La fondina deve essere posizionata in modo che il grilletto dell'arma si trovi nella sua totalità dietro il piano centrale del corpo, il riferimento che si può utilizzare è la cucitura dei pantaloni in vista laterale, qualora fosse presente, oppure la cresta iliaca.

I porta-caricatori devono essere massimo 3 per le armi aventi caricatore bifilare *(il tiratore avrà a disposizione 3 caricatori al massimo della capacità)*, massimo 3 per le armi con caricatore monofilare *(il tiratore avrà a disposizione 4 caricatori al massimo della capacità)*.

In caso di revolver, i porta-carichini devono essere al massimo 5, di cui uno può essere indossato immediatamente prima della fondina *(il tiratore avrà a disposizione 4 carichini rapidi oltre ai colpi presenti nel tamburo)*.

Sia i porta-caricatori che i porta-carichini devono essere indossati dal lato opposto della fondina dietro il piano centrale del corpo (rif. cresta iliaca).

Se presenti, si devono utilizzare tutti i dispositivi di ritenzione delle fondine ed accessori.

Le fondine devono coprire interamente il grilletto e la sua guardia quando l'arma è riposta.

LA BUFFETTERIA NON PUO' ESSERE MODIFICATA DURANTE LA GARA E DEVE ESSERE UTILIZZATA NELLA SUA CONFORMAZIONE ORIGINALE DI FABBRICA.

7.2 VEST

Il vest deve avere una lunghezza tale da occultare arma e caricatori, inseriti in buffetteria, mentre il tiratore ha le braccia alzate con i gomiti all'altezza spalle.
Il confezionamento di tasche o aperture al vest e/o ai pantaloni, l'inserimento di guide lungo l'apertura delle tasche, tendenti ad irrigidire i bordi, allo scopo di facilitare il trattenimento dei caricatori o di munizionamento in fase di "cambio caricatore tattico/tattico con ritenzione" verrà considerato a tutti gli effetti comportamento antisportivo.

7.3 PROTEZIONI

Sono ammesse protezioni alle ginocchia ed ai gomiti, che possono essere indossate a discrezione del tiratore. È fatto tassativo obbligo di indossare occhiali, cuffie o sistemi di protezione acustica sulle linee di tiro. Questo obbligo si estende anche ai tiratori ed agli spettatori in prossimità delle linee di tiro.
Nel caso di dubbi o perplessità è importante esprimerli allo Shooting Officer prima dell'inizio della competizione in modo da non incorrere in sanzioni dovute al fraintendimento o ad errata interpretazione del regolamento.

8. CARATTERISTICHE DEGLI ESERCIZI – (STAGES)

Gli esercizi devono essere in grado di simulare uno scenario adatto a testare le capacità nel tiro e nel maneggio in sicurezza dell'arma utilizzata nell'ambientazione sportiva del tiro difensivo.
La maggior parte dei colpi esplosi deve essere effettuato entro la distanza di 13 metri e molti esercizi devono iniziare con l'equipaggiamento coperto dal vest, come nel porto occultato continuato. Non si deve porre enfasi sull'abilità fisica di un tiratore ma sulle sue capacità di tiro e di maneggio dell'arma.
I criteri basilari sono i seguenti:

- 24 è il massimo numero di colpi che possono essere richiesti per ogni sessione di tiro (string), costruendo lo scenario in modo pratico, funzionale e che abbia senso logico;
- La maggior parte dei tiri si dovrebbe contenere tra i 4 e i 13 metri;
- Quando nello scenario vi è una struttura che simula una copertura la si deve usare correttamente in base alla situazione di fuoco;
- Barriere visive e fisiche devono essere usate per costringere il tiratore a sparare dalle posizioni specificate;
- Incoraggiare l'uso di oggetti/strutture quali: valigette, zaini, tavoli (specialmente con cassetti), automobili, macchine simulate, punti Bancomat, furgoni o letti;
- Fare un uso ragionevole di bersagli non minacciosi;
- Realizzare esercizi che possono facilitare il lavoro degli Shooting Officer;
- I bersagli devono essere colpiti seguendo un ordine tattico, dal più vicino al più lontano e, quando ci si sporge da una copertura, va sempre ingaggiato il primo bersaglio visibile;
- Si incoraggia lo sparo in movimento ed anche l'uso di bersagli mobili, una combinazione di entrambi è più realistica.

8.1 REGOLE E LOGICA PER REALIZZAZIONE DI UN ESERCIZIO

Tutte le gare devono avere i seguenti requisiti:

- Il 75% di tutti i colpi richiesti devono essere entro i 13mt, si incoraggiano, saltuariamente, tiri a bersagli oltre i 25mt;
- Nelle sessioni di tiro con la "sola mano forte" non bisogna richiedere ai tiratori di ingaggiare bersagli ad una distanza superiore ai 9mt;
- Nelle sessioni di tiro con la "sola mano debole" non bisogna richiedere ai tiratori di ingaggiare bersagli ad una distanza superiore ai 7mt;
- Non si possono richiedere alla sola area del box piccolo ad una distanza superiore ai 9mt;

- I bersagli metallici non devono essere ingaggiati ad una distanza inferiore ai 10mt;
- Quando vengono espressamente richiesti tiri ai box (bersaglio protetto o sequenza grande-grande-piccolo) va sempre attribuito il punteggio relativo al bonus;
- Non più del 30% dei colpi totali in una qualsiasi sessione di tiro dovrebbe essere su bersagli metallici e non più del 15% del totale dei colpi dell'intera gara dovrebbe essere su bersagli metallici;
- Al tiratore non dovrebbero essere richiesti spostamenti superiori a 9mt da una postazione di tiro all'altra;
- È consigliabile non usare più di una sagoma non minacciosa ogni tre bersagli in ognuna delle sessioni di tiro (string);
- In nessun esercizio/scenario si devono usare fault line;
- Chi disegna/costruisce esercizi deve ideare la gara in modo che i colpi sparati da sinistra e da destra delle barricate siano più o meno gli stessi, inoltre non deve realizzare percorsi che svantaggino tiratori senior o chi ha problemi di mobilità;
- Si devono usare barriere visibili per obbligare il tiratore a sparare dalle posizioni desiderate invece che specificare la postazione di tiro;
- Sparare in movimento deve essere incoraggiato e almeno il 5% dei tiri totali di una gara dovrebbe essere fatto in movimento;
- Qualsiasi esercizio che costringa ad ingaggiare nuovamente un bersaglio in una o più sessioni di tiro deve essere a conteggio con modalità Limited;
- Esercizi ben disegnati devono avere i seguenti requisiti:
  a. Devono testare le capacità di gestione relative ad una situazione di autodifesa;
  b. La sequenza di ingaggio dei bersagli deve essere ovvia;
- L'assegnazione di errori procedurali dovuti al fraintendimento del briefing devono essere rari;

8.2 FILOSOFIA PER LA REALIZZAZIONE DI ESERCIZI

Nessuno dei tanti concetti stabiliti in occasione della creazione dell'Action Shooting è più importante dei requisiti della struttura della gara.
Progettare esercizi che prevedano l'ingaggio di bersagli a distanze inferiori ai 13 mt, rispecchia il fatto che i requisiti di un effettivo scenario raramente vanno oltre questa distanza. L'utilizzo, in occasioni speciali, di bersagli posti oltre i 25 mt può essere consentito per testare la bravura nel tiro e viene quindi consigliato negli esercizi a conteggio Limited.
Un'altra questione è quella della distanza che un tiratore deve percorrere in ogni esercizio. Qualsiasi distanza percorsa dal tiratore, a partire da una posizione a quella successiva, non deve oltrepassare i 9 mt. Eccedere in tale distanza tra una postazione di tiro e l'altra premierebbe la velocità del corridore e non la bravura del tiratore.
Il sistema d'assegnazione punti in base al conteggio Standard è ottimo quando è applicato al tiro, ma viene stravolto se il tempo per terminare l'esercizio è eccessivo come per un percorso troppo lungo o se la necessità di superare ostacoli richiedesse più tempo di quello necessario nel tiro.
La struttura degli esercizi non dovrebbe mai enfatizzare eccessivi spostamenti o il superamento di troppi ostacoli.
Qualora vi siano barricate o altri mezzi creati per permettere al tiratore di usarli come copertura bisogna essere sicuri che siano usati nel modo adeguato. È necessario fare in modo che il tiratore stia dietro l'area di copertura mentre spara, ricarica o risolve un inceppamento. Un problema comune è quello di sapere quando usare alcuni tipi di barricate basse, in questo caso molti tiratori vogliono accosciarsi e sparare per poi spostarsi rapidamente fino alla prossima area di tiro. Questo tipo di tattica è molto comune nelle gare di tiro in modalità dinamica, nell'Action Shooting non è consentito il tiro in posizione accosciata, usando una copertura bassa come protezione il tiratore dovrà appoggiare almeno un ginocchio a terra mentre spara.
Nel corso dello sviluppo di un esercizio Action Shooting un fatto importantissimo è quello di riflettere su quello che si sta cercando di simulare. Bisognerà considerare che lo stesso esercizio si possa risolvere in diverse modalità, purché sia sempre e in ogni caso il più realistico possibile. Uno dei

problemi da evitare sarà quindi la eccessiva complessità nel progettare gli esercizi. I test devono provare l'effettiva abilità del tiratore.
Nella progettazione degli esercizi bisogna prestare attenzione al posizionamento dei bersagli per sviluppare le capacità del tiratore nell'identificare in tempi rapidi i bersagli da colpire e calcolare le relative traiettorie dei proiettili.
Qualora si desideri complicare ulteriormente il tiro è consigliabile usare una copertura rigida simulata (hard cover) per ridurre la superficie esposta del bersaglio. È fondamentale che costruendo l'esercizio, chi utilizza la copertura, sporgendosi, possa ingaggiare un solo bersaglio. Per scorgere il bersaglio successivo deve essere compiuto uno spostamento tale da fornire allo Shooting Officer dei riferimenti per valutare correttamente le situazioni di copertura.
Richiedere, occasionalmente, colpi multipli, 3-6 colpi consecutivi, per bersaglio, simulando situazioni diverse, aiuta a riflettere mentre si agisce e pertanto deve essere incoraggiato.
Bisogna sempre mantenere le procedure e la struttura della gara e degli esercizi entro le linee guida di condotta dell'Action Shooting e non superare mai i 24 colpi per ciascuno string.
Se sono previste barricate o strutture che rappresentano coperture, dovranno essere usate dal tiratore. I ricaricamenti tattici e perfino i ricaricamenti in emergenza dovranno essere compiuti dietro copertura ed in posizione statica secondo le modalità indicate da questo regolamento.

8.3 COPERTURA IMPENETRABILE/PENETRABILE – (HARD&SOFT COVER)

Qualora in un esercizio sia specificato nel Briefing "Copertura Impenetrabile – Hard Cover", ogni colpo che provoca un buco del diametro della palla nell'Hard Cover, anche se la stessa, attraversando l'Hard Cover, colpisse il bersaglio, sarà calcolato come un colpo mancato (Miss).
Qualora invece si specifichi una "Copertura Non Rigida – Soft Cover" i colpi che andranno a segno sul bersaglio penetrando questa copertura saranno considerati come colpi a segno.
Per standardizzare la simulazione delle coperture si raccomanda di orientarsi mediante il seguente criterio:

- I pannelli raffiguranti pareti, i muri, i bidoni, le barricate e i mobili sono comunemente considerati come Hard Cover;
- I finestrini delle auto non devono essere considerati Hard Cover, quando attraverso di essi sia possibile intravedere i bersagli. Il tiratore dovrà spostarsi tenendosi "basso" salvo che sul briefing venga specificato che la vettura è "blindata",
- Per rappresentare una Soft Cover possono essere utilizzati oggetti quali: tende, pellicole trasparenti, reti, cespugli…

8.4 BERSAGLI MINACCIOSI E NON MINACCIOSI

I bersagli minacciosi possono essere indicati con il disegno di un'arma sulla sagoma o appuntando l'immagine di un'arma.
I bersagli non minacciosi devono essere indicati dipingendo un simbolo rosso sulla sagoma, nel caso di sagome coperte con un drappo di stoffa, appuntando un simbolo rosso.
Tutti i bersagli cartacei devono essere di forma e dimensioni come indicato da questo regolamento e di colore naturale, ma possono essere dipinti in vari colori a seconda delle necessità dello scenario.

8.5 COLPI SU COPERTURA IMPENETRABILE – HARD COVER

L'Hard Cover è considerata impenetrabile. Non esiste alcuna penalità relativa allo sparo su copertura rigida.
Se il diametro di un foro di un qualsiasi colpo, tangente al bordo dell'hard cover, tocca anche la zona che assegna un punteggio/penalità di un bersaglio, al colpo deve essere assegnato il punteggio/penalità relativo a quell'area.

8.6 COLPI SU BERSAGLIO NON MINACCIOSO

I colpi sparati su un bersaglio non minaccioso sono valutati con le penalità descritte in precedenza. Se si registra un colpo su un bersaglio non minaccioso posto davanti ad uno minaccioso, il tiratore avrà diritto anche alla registrazione del colpo sul bersaglio minaccioso.

Si ricorda che tutti i bersagli sono considerati penetrabili.

8.7 BERSAGLI METALLICI

Tutti i bersagli metallici sono conteggiati aventi un'unica area 0 (0 penalità).
Se un bersaglio metallico non è colpito o, in caso di bersaglio da abbattere, non abbattuto, il bersaglio viene valutato come un colpo mancato (5 secondi Penalità) e il tiratore incorre anche in una ulteriore penalità di 5 secondi per mancata neutralizzazione, secondo il conteggio Standard sarà un totale di 10 secondi.

Non è consentito ripetere un esercizio in caso di malfunzionamenti dell'arma o per errata esecuzione. È invece possibile ripeterlo a causa del malfunzionamento delle strutture, se non è possibile determinare il giusto punteggio del tiratore o quando per cause impreviste vengano a mancare i requisiti per una sicura continuazione dell'esercizio.

9. POSIZIONI DI TIRO

Le posizioni di tiro applicate nella disciplina dell'Action Shooting sono le seguenti:

- In piedi
- In ginocchio (obbligatorio almeno un ginocchio a terra)
- Seduti
- Sdraiati o distesi a terra

10. PRINCIPALI COMANDI DI RANGE

I comandi standard di range sono i seguenti:

- LOAD AND MAKE YOU READY – Caricare l'arma e prepararsi.
- SHOOTER READY? – Tiratore pronto?
- STAND BY! – Attento: attendere segnale acustico.
- Segnale di START – Beep del timer elettronico.
- STOP – Il tiratore dovrà immediatamente cessare di sparare e rimanere fermo con l'arma puntata verso il parapalle frontale in attesa di ulteriori istruzioni da parte del SO.
- HAVE YOU FINISH? – Hai finito?
- IF YOU HAVE FINISH UNLOAD AND SHOW CLEAR – Scaricare e mostrare l'arma scarica.
- GUN IS CLEAR – Lo SO ha verificato che l'arma sia scarica.
- IF GUN IS CLEAR HAMMER DOWN – Dopo aver verificato che l'arma sia scarica, richiuderla ed abbattere il cane azionando direttamente il grilletto con l'arma puntata verso il parapalle frontale.
- HOLSTER – Riporre l'arma in fondina.
- RANGE IS SAFE/CLEAR – La linea di tiro è libera e sicura.

Prima di iniziare un esercizio non è consentito l'allineamento preventivo dell'arma (sight picture o puntamento in bianco).
Si definisce "sight picture" o puntamento in bianco l'estrazione di un'arma, carica o meno, e puntarla verso il parapalle o verso un bersaglio prima del segnale acustico di partenza dello string.
Dopo il comando "shooter ready?", se il tiratore non conferma entro un ragionevole tempo che è pronto per il comando "stand by", lo Shooting Officer può chiedere di scaricare l'arma, mostrarla vuota ed ordinare al tiratore di posizionarsi in fondo al gruppo per velocizzare lo svolgimento dell'esercizio.
Altri tipi di comandi impartiti dallo Shooting Officer sono quelli di richiamo per motivi di sicurezza. Di seguito l'elenco:

- ANGOLO, VOLATA, BARRELL – quando il vivo di volata della canna si avvicina ad un punto limite degli angoli di sicurezza;
- STOP – quando il tiratore commette un grave errore di sicurezza o se si verifica un evento imprevisto che possa compromettere la sicurezza dello svolgimento dell'esercizio.
- COPERTURA, COVER – quando il tiratore non rispetta la copertura.
- PROFONDITA', DEPTH – quando il tiratore non rispetta la copertura di profondità.

- MUOVITI, MOVE – quando il tiratore non rispetta la procedura di ingaggio in movimento.

La violazione di quanto previsto dalle norme di sicurezza riportate al capitolo 2, o l'inosservanza del comando impartito, comportano la comminazione della sanzione prevista.

11. RESPONSABILI DELLA SICUREZZA

Durante gli eventi di Action Shooting la verifica delle condizioni di sicurezza, applicando il regolamento, è demandata agli Shooting Officer (Ufficiali di gara) ed al Match Director (Direttore di gara).

11.1 SHOOTING OFFICER

Lo scopo principale delle regole dell'Action Shooting è la condotta in sicurezza ed il piacere nel partecipare alle gare.
Le mansioni degli ufficiali di gara sono quelle di assistere il tiratore in modo che possa eseguire gli esercizi in totale sicurezza e con il maggior divertimento possibile, sempre nel rispetto della filosofia di questa disciplina.
Gli Shooting Officer sono responsabili della condotta e del comportamento dei tiratori all'interno del perimetro a loro assegnato, oltre che della determinazione del punteggio e del suo corretto inserimento nei pad.
In qualsiasi competizione deve sempre essere individuato un o Shooting Officer che ricopra la figura dello Stats Officer, ovvero di una persona incaricata dal Match Director di redigere la classifica del match.

11.2 MATCH DIRECTOR

L'obbiettivo del Match Director è quello di assicurarsi che i concorrenti affrontino una gara sicura e piacevole e che sia promossa l'amicizia tra i partecipanti.
Il Match Director è direttamente responsabile:

- della sicurezza dello svolgimento della gara;
- della direzione e della amministrazione della gara;
- della realizzazione degli esercizi di gara;
- delle decisioni in materia di disciplina e condotta degli Shooting Officer e dei tiratori;
- del controllo e della pubblicazione delle classifiche;

Il giudizio del Match Director è insindacabile, alla sua attenzione saranno sottoposte tutte le controversie che richiedano un arbitrato superiore e tutte quelle funzioni previste dal regolamento.

12. VERIFICHE STAGES – (WALK THROUGH)

Per ogni esercizio, ad ogni gruppo di tiratori, viene letto il Briefing (spiegazione) sulle procedure da seguire per il corretto svolgimento del percorso di tiro. Subito dopo lo Shooting Officer accompagna i tiratori in una breve verifica collettiva del percorso indicando la posizione dei bersagli, al solo scopo di garantire la sicurezza durante il successivo svolgimento dell'esercizio, senza dare altra indicazione o suggerimento sul come affrontare lo scenario, che non sia già spiegata nel briefing. Non è consentita nessuna prova individuale "in bianco" di verifica percorso, neanche parziale.
A esercizio iniziato, oltre agli SO, potranno accedere all'esercizio i tiratori incaricati di ripristinare il percorso, in base alle disposizioni del SO stesso.
È vietato agli organizzatori delle manifestazioni far provare in bianco o a fuoco gli esercizi allestiti per una gara. Lo Shooting Officer che abbia accertato direttamente un simile evento e non lo abbia segnalato immediatamente al Match Director sarà ritenuto responsabile, al pari di chi ha violato tale norma di condotta sportiva.

13. REGOLE PER LE COMPETIZIONI ACTION SHOOTING

Al termine di ogni sessione di tiro, sotto la supervisione del S.O., il tiratore dovrà scaricare l'arma con le modalità previste al capitolo 10.

Le armi utilizzate nelle competizioni di Action Shooting devono essere efficienti, pratiche e sicure. Qualora si riscontri che un'arma non sia efficiente, sicura o con dispositivi di sicurezza danneggiati, disattivati o alterati, deve essere ritirata e trasportata in sicurezza dal S.O. presso la Safety Area e valutata dal Match Director.
Nel caso di un grave malfunzionamento o rottura che impedisca al tiratore di caricare o scaricare l'arma dovrà essere comunicato immediatamente allo S.O. che provvederà nel modo che riterrà più sicuro.
Durante una competizione i tiratori che non stanno sparando devono astenersi dal maneggiare le loro o altrui armi a meno che non si trovino in aree appositamente designate e sicure (Fumble Zone/Safety Area).
I caricatori ed i carichini per revolver possono essere riempiti mentre il tiratore si trova al di fuori della linea di tiro ma non nell'area di sicurezza (Fumble Zone/Safety Area) dove è vietato maneggiare munizioni e caricatori o carichini contenenti munizioni.
Al di fuori delle linee di tiro le armi devono essere tenute in fondina o in un apposito contenitore scariche, con il cane abbassato e prive di caricatore.
Per tutta la durata della gara il tiratore dovrà utilizzare la stessa arma, un tiratore ne può utilizzare un'altra, qualora quella con cui ha iniziato diventi inefficiente nel corso della gara (rotture o malfunzionamenti), purché appartenente alla stessa divisione di quella con cui ha iniziato la competizione. Il tiratore riprende la gara dall'esercizio successivo e gli esercizi precedenti non possono essere ripetuti.
Il tiratore che ha diritto a ripetere lo stage, secondo quanto previsto da questo Regolamento, potrà farlo soltanto su autorizzazione del Match Director.
Nessun tiratore può usare due armi nello stesso esercizio a meno che ciò non sia espressamente stabilito nel briefing.

13.1 DEFINIZIONE DI CONDIZIONE DI PARTENZA DELL'ARMA

Le condizioni di partenza, in un esercizio, variano a seconda della categoria di appartenenza.
Le pistole semiautomatiche che partecipano nelle divisioni L.D e S.S.D. sono pronte alla partenza quando hanno il caricatore inserito, colpo in canna, cane armato e sicura inserita (condizione 1).
Le pistole semiautomatiche che partecipano nelle divisioni S.D. e R.D. sono pronte alla partenza quando hanno il caricatore inserito (tambuto pieno), colpo in canna e cane abbattuto (condizione 2).
Le pistole appartenenti alla C.O.D. seguiranno la divisione di derivazione.
Tutte le armi devono iniziare gli esercizi, in fondina, come sopra specificato, salvo diversa disposizione del briefing.
Si possono iniziare degli esercizi con caricatore inserito e camera di cartuccia vuota (condizione 3), non valida per R.D., oppure ad arma completamente scarica. Peraltro è possibile stabilire nel briefing altre posizioni ove l'arma sarà riposta prima dello "start" (su di un tavolo, all'interno di un cassetto, in una scatola, in una borsa o già nella mano del tiratore).

13.2 USO APPROPRIATO DELLA COPERTURA

La "barricata" raffigurante un muro, o qualsiasi altra copertura utile per ripararsi dal "fuoco nemico", deve essere realizzata in modo che non si intravedano i bersagli posti dietro ad essa.
Se è disponibile una copertura il tiratore è obbligato ad usarla. Più del 50% del tronco ed il 100% delle gambe del tiratore deve essere sempre coperto (rispetto al bersaglio ingaggiato), mentre si attingono le sagome.
Se il tiratore sta sparando da una copertura bassa almeno un ginocchio deve essere a terra mentre spara.
Da una copertura, il tiratore non deve sporgere con l'arma oltre il ponticello del grilletto.
Se la copertura non è correttamente utilizzata, lo Shooting Officer, intimerà ad alta voce il comando "COPRITI" o "COVER". In ogni caso qualsiasi colpo esploso al di fuori della corretta copertura comporta una penalità per ogni bersaglio ingaggiato, indipendentemente dal fatto che lo Shooting Officer abbia avuto o meno il tempo di effettuare il richiamo prima dell'esplosione del/dei colpo/i.

Tutti i cambi caricatore devono essere eseguiti in copertura totale ed in posizione statica, salvo diversa disposizione prevista dall'esercizio, e devono essere completati prima di uscire dalla copertura, il tiratore non può spostarsi da una posizione all'altra di tiro con l'arma scarica. Uno spostamento con arma scarica, salvo diversa disposizione del briefing, comporterà una penalità procedurale.
Fanno eccezione tutte quelle situazioni per le quali il tiratore debba indietreggiar per prendere "copertura sicura" in caso di emergenza (arma malfunzionante, arma scarica, …).
Una volta risolto il problema il tiratore potrà riprendere il percorso ed ingaggiare le eventuali sagome visibili dalla copertura, senza che venga sanzionato con penalità procedurali.
Particolare attenzione va posta nello sparare attraverso finestre più piccole, dove comunque il tiratore espone meno del 50% del busto anche posizionandosi al centro della finestra. In ogni caso dovrà essere sfruttata la copertura ingaggiando i bersagli secondo il "taglio della torta".
Una volta accettato il comando di "pronti" (ready) e ricevuto il comando di "attenzione" (stand by) il tiratore non deve muoversi. Spostare la mano verso l'arma dalla posizione di "pronti" prima del segnale acustico comporta una penalità procedurale. Lo stesso vale anche per lo spostamento in altra posizione di tutto il corpo.

13.3 VALUTAZIONE DEL PUNTEGGIO IN DETERMINATE CONDIZIONI

Sui bersagli cartacei se il diametro del foro, di un qualsiasi colpo a bersaglio che assegna punti, tocca la linea di demarcazione delle zone con differente punteggio, il colpo deve essere conteggiato con il punteggio della zona di miglior valore e cioè il più basso.
Nel caso in cui il diametro del foro di un qualsiasi colpo, andato a segno su un bersaglio che assegna punti, tocchi anche un bersaglio che assegna penalità, al tiratore, viene assegnato il punteggio per il primo bersaglio più la penalità per il secondo. Nel caso in cui il diametro del colpo a bersaglio superi del doppio il diametro del calibro utilizzato dal tiratore, il relativo punteggio non verrà considerato.
Qualsiasi colpo a bersaglio, ostile o non ostile, derivante dall'azione a fuoco del tiratore, che colpisca la sagoma direttamente od indirettamente (rimbalzo) verrà attribuito al tiratore.
Per la corretta determinazione del punteggio, lo Shooting Officer, può avvalersi dell'utilizzo di un calibro comparatore. Se anche dopo questo controllo sul colpo, il dubbio permane, viene assegnato il risultato più vantaggioso per il tiratore.
Il mancato ingaggio si verifica quando il tiratore "salta" per dimenticanza, per non averlo visto o per qualsiasi altro motivo, un bersaglio che avrebbe invece dovuto ingaggiare. In questo caso oltre alle penalità previste per il bersaglio (miss e mancata neutralizzazione) viene aggiunta una penalità procedurale per non aver rispettato quanto previsto dal briefing.
Se in uno stage conteggiato Limited sul bersaglio vengono rilevati colpi in eccesso rispetto a quelli previsti dal punteggio verranno sottratti i colpi con il valore più basso, migliori. Per ogni colpo in più sparato dal tiratore viene applicata una penalità procedurale. Si ha una unica eccezione quando il Match Director può stabilire che i colpi in eccesso sono di calibro diverso rispetto a quello utilizzato dal tiratore, o quando si può dimostrare che il tiratore ha esploso il numero esatto di colpi richiesti. In questo caso al tiratore può essere richiesto di ripetere l'esercizio.
Il "bersaglio protetto" è un bersaglio appositamente contrassegnato, solitamente con il busto dipinto di blu, sul quale occorre prevedere una procedura di ingaggio particolare, definita di volta in volta. Ad esempio un minimo di 3 colpi al box grande ed a seguire 2 colpi al box piccolo, oppure un minimo di 5 colpi al box grande e subito dopo 1 al box piccolo. Il mancato rispetto della modalità di ingaggio prevista comporta una penalità procedurale.
La "priorità tattica" è una tecnica di tiro che obbliga il tiratore ad ingaggiare i bersagli seguendo uno specifico ordine in base al grado di minaccia che viene rappresentata nello scenario. Qualora i bersagli siano visibili allo stesso tempo dal più vicino al più lontano. Quando ci si sporge da una copertura i bersagli sono considerati in priorità a seconda del loro gradi di visibilità per il tiratore (taglio della torta – ingaggiali quando li vedi a mano a mano che appaiono). Il mancato rispetto della priorità tattica comporterà una penalità procedurale per ogni bersaglio ingaggiato in modo errato.

Quando i bersagli sono ingaggiati sfruttando una copertura è consentito al tiratore il reingaggio del bersaglio, a patto che per il/i bersaglio/i al quale il tiratore è esposto siano già stati esplosi i colpi minimi richiesti.
La "sequenza tattica" è una tecnica di tiro che si riferisce ad un certo metodo per affrontare i bersagli quando questi siano visibili contemporaneamente, il tiratore deve ingaggiare i bersagli ad uno ad uno con un solo colpo e reingaggiarli con un altro colpo. Dopo aver eseguito la prima sequenza di ingaggio il reingaggio può avere un ordine libero. Ovviamente si inizia la sequenza di ingaggio dalla sagoma che appare o è visibilmente più vicina rispetto alle altre. Il mancato rispetto di questa modalità, quando prevista, comporterà una penalità procedurale per ogni bersaglio ingaggiato in modo errato.
La "priorità di armamento" è una tecnica di tiro che obbliga il tiratore ad ingaggiare i bersagli seguendo uno specifico ordine in base al grado di minaccia che viene rappresentata dalle armi raffigurate sui bersagli. Fondamentalmente, qualora i bersagli siano visibili contemporaneamente, si darà priorità a quello armato di fucile, quindi a quello armato di pistola ed infine a quello armato di coltello, indipendentemente dalla loro disposizione sullo scenario. Come per la sequenza tattica, dopo il primo ingaggio, il reingaggio può avere ordine libero.
Quando è richiesto il tiro in movimento, il tiratore deve eseguire l'ingaggio dei bersagli in movimento, spostandosi come specificato (avanzando, arretrando, ecc.). Il tiro in movimento deve essere effettuato senza soluzione di continuità. È espressamente vietato "marciare sul posto" e/o stazionare al momento dello sparo. Il verificarsi di una o di entrambe le predette azioni comporterà una penalità procedurale per ogni bersaglio ingaggiato non correttamente.
Se l'esercizio prevede la partenza da posizione statica e il successivo ingaggio in movimento, il tiratore dovrà comunque eseguire l'ingaggio in movimento estraendo l'arma da fermo per poi iniziare a muoversi.
Una volta superato il bersaglio non è più possibile, arbitrariamente, tornare sui propri passi per spararagli. In ogni caso il tiratore che indietreggiando metta a rischio la sicurezza dello Shooting Officer verrà immediatamente squalificato.
Salvo diversa disposizione del briefing la posizione di partenza è la seguente: tiratore in posizione eretta con le mani sovrapposte all'altezza pelvica, posizione del bodyguard.

14. MODALITA' CAMBIO CARICATORE/SPEED-LOADER

Nell'Action Shooting gli esercizi prevedono che nessun caricatore o speed-loader sia lasciato sul percorso se contenenti munizioni (eccezione: mentre si risolve un inceppamento).
Tutti i cambi caricatore devono essere eseguiti in posizione statica ed in copertura completa, finché l'arma non è stata ricaricata non è possibile muoversi. Un'errata esecuzione comporta una penalità procedurale per infrazione.

14.1 CAMBIO TATTICO

Il cambio tattico viene eseguito prendendo dalla buffetteria il caricatore rifornito, prima di sganciare il caricatore il caricatore utilizzato nell'arma.
Una volta ricaricata l'arma il tiratore può muoversi verso la successiva posizione di tiro, oppure sporgersi dal riparo per riprendere l'azione di fuoco, prima di riprendere il fuoco deve aver riposto il caricatore parzialmente vuoto in uno dei seguenti modi: inserito in una tasca, nella cintura o nel portacaricatori.

14.2 CAMBIO CON RITENZIONE

Il cambio caricatore con ritenzione viene eseguito espellendo il caricatore parzialmente utilizzato e riponendolo in una tasca, nella cintura o nei portacaricatori. In seguito viene preso dalla buffetteria un nuovo caricatore e si ricarica l'arma.
L'uso di tasche speciali, create appositamente, il tenere il caricatore in mano o in bocca non è permesso e comporterà una penalità procedurale.

In entrambe le tipologie di cambio caricatore per le pistole semiautomatiche, al momento del cambio, una cartuccia deve essere presente in camera di cartuccia perché il cambio possa considerarsi correttamente eseguito e non ci si trovi in condizione di "emergenza", in caso contrario verrà assegnata una penalità procedurale.

14.3 CAMBIO DI EMERGENZA

In alcuni casi al tiratore può essere richiesto di ricaricare soltanto dopo aver esploso l'ultimo colpo, in modo da simulare più da vicino una situazione reale. Il cambio caricatore d'emergenza viene effettuato quando l'arma è completamente scarica, oppure per risolvere inceppamenti.
Il cambio di emergenza si effettua espellendo il caricatore esaurito, la camera di cartuccia deve essere vuota, prelevando il nuovo caricatore dalla buffetteria ed inserendolo nell'arma. Il caricatore espulso può essere abbandonato sul terreno. Un'errata esecuzione del cambio di emergenza comporterà una penalità procedurale.
Ai soli fini dello svolgimento della gara, le armi dei tiratori sono considerate cariche e pronte per proseguire quando il nuovo caricatore viene inserito ed un nuovo colpo è camerato.

L'eventuale espulsione di una cartuccia dovuta allo scarrellamento, quando è già presente un colpo camerato, non darà luogo a sanzioni.
La fase di cambio ha inizio impugnando il caricatore dalla buffetteria o sganciando quello da sostituire inserito nell'arma. Se il tiratore, durante uno spostamento da un riparo all'altro, tocca/impugna un caricatore o procede allo sgancio del caricatore presente nell'arma prima di essersi completamente arrestato dietro un riparo verrà sanzionato con una penalità procedurale.
I cambi caricatore devono essere eseguiti in copertura, se un tiratore si espone o espone anche solo l'arma prima di aver ricaricato verrà sanzionato con una penalità procedurale.
Il cambio "tattico" o "con ritenzione" sono considerati equivalenti, l'esecuzione dell'uno o dell'altro è a discrezione del tiratore.

Le tre tipologie di cambio caricatore sopra descritte ben si applicano alle armi semiautomatiche, discorso differente per i tiratori che utilizzano i revolver, i quali potranno arrivare sempre al cambio di emergenza senza essere sanzionati. Anche per loro è valida la condizione di "ricarica" in copertura.

15. PREMI E RICONOSCIMENTI

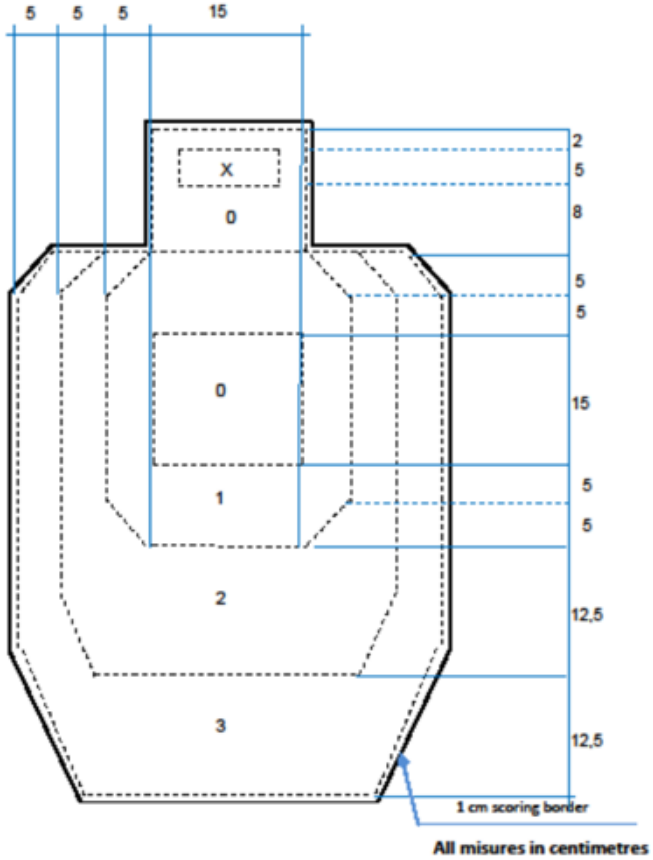
I punteggi per ogni stage vengono registrati dallo Shooting Officer su di un PAD, il tiratore deve approvare il risultato ottenuto prima della registrazione. Si consiglia anche di fare una foto al risultato prima dell'approvazione, infatti in caso di contestazione, in mancanza dell'evidenza fotografica, al tiratore non verrà variato il punteggio registrato.
La classifica generale viene stilata dallo Stat Officer e verrà esposta per 30 minuti per la verifica da parte dei tiratori che possono, nel caso ci fossero inesattezze, presentare reclamo al Match Director. Trascorso il tempo sopraindicato la classifica diventerà ufficiale.
In caso di parità si procede ad uno spareggio nel modo deciso dal Club ospitante la competizione. In ogni modo lo spareggio deve essere sempre fatto sparando e non per sorteggio.
Nel caso in cui sia dimostrato che un esercizio di gara, per errori di arbitraggio, non sia stato svolto da tutti i tiratori con le stesse modalità, dovrà essere annullato qualora non sia possibile far ripetere la prova a quei tiratori che lo hanno eseguito in una modalità diversa.
Un esercizio può essere annullato quando per cause di forza maggiore lo stage dovesse diventare inagibile prima che tutti i tiratori abbiano potuto eseguirlo.
In ogni caso la decisione di annullamento è demandata unicamente al Match Director.
Le modalità di premio sono lasciate libere all'organizzatore della competizione.
I concorrenti dell'Action Shooting sparano per sviluppare le loro capacità nel tiro e non per il prestigio della vittoria.

16. BERSAGLI

I bersagli approvati dall'Action Shooting, cartacei o metallici, sono specificati in questo capitolo.
Alcuni bersagli presentano un'area "X", quest'area ha un valore bonus di 1 secondo.
La valenza del bonus deve essere specificata nel briefing, qualora si intenda farla valere.
Dove sono richiesti obbligatoriamente ingaggi "head" il bonus sarà sempre considerato valido anche se non specificato nel briefing.

16.1 BERSAGLI CARTACEI

L'unico bersaglio cartaceo approvato è il seguente:



Valori di punteggio

Zona	*Bersaglio Minaccioso*
0	0 secondi di penalità
1	1 secondo di penalità
2	2 secondi di penalità
3	3 secondi di penalità
Miss	5 secondi di penalità

Zona	*Bersaglio non Minaccioso*
Tutte	5 secondi di penalità

16.2 BERSAGLI METALLICI

I bersagli metallici dell'Action Shooting sono di qualsiasi genere ma devono avere un'area minima di 225 cm^2, che corrispondono ad un quadrato di 15 cm per lato o ad un cerchio di ca. 17 cm di diametro. Sono considerati aventi un'unica area del valore 0.
I bersagli metallici non devono essere ingaggiati ad una distanza inferiore ai 10 mt pena squalifica dalla competizione.
Salvo diversa specifica indicazione un bersaglio metallico si considera neutralizzato quand'esso risulti abbattuto e non semplicemente colpito.
I bersagli metallici abbattibili devono cadere se colpiti da una munizione al minimo del fattore permesso durante l'evento, sparata dal punto più distante dal quale il bersaglio può essere ingaggiato durante l'esecuzione di un esercizio, nell'area di calibrazione, ovvero:

- Pepper o simili → la metà inferiore della parte centrale tonda;
- Piastre, piatti o simili → una qualsiasi area del bersaglio.

È responsabilità del Match Director provvedere, prima dell'inizio dell'evento, alla corretta calibrazione dei bersagli metallici abbattibili.
Il bersaglio metallico ingaggiato ma non abbattuto equivale ad un bersaglio non neutralizzato e verranno quindi comminate le penalità di 5 secondi per il colpo mancato e 5 secondi per la mancata neutralizzazione (fatta eccezione per gli esercizi con conteggio Limited).

Un colpo sul bersaglio metallico tipo piatto o piastra, che ne provoca lo spostamento ma non la caduta, da luogo comunque alla penalità per mancata neutralizzazione.

16.3 RICHIESTA VERIFICA BERSAGLIO METALLICO

Il tiratore può richiedere la calibratura del bersaglio dal luogo da cui l’ha ingaggiato, nel caso in cui il bersaglio colpito nell’area di calibrazione non cada il tiratore avrà diritto a ripetere l’esercizio.
La richiesta deve essere effettuata nel momento in cui, tirando su di esso, il tiratore ha il dubbio che il bersaglio non sia posizionato in modo corretto. Non può chiedere la verifica al termine dell’esercizio. Lo Shooting Officer annoterà il tempo del timer e procederà alla verifica della calibratura del bersaglio utilizzando arma e munizioni del tiratore. Se il bersaglio viene abbattuto al tiratore verranno assegnati i punteggi totalizzati sino a quel momento al quale saranno aggiunte le penalità totalizzate sui restanti bersagli non ingaggiati. In questo caso poi le munizioni del tiratore dovranno essere sottoposte al cronotest.

NOTE AL REGOLAMENTO

Per le prime gare verranno utilizzate le classificazioni derivanti da altri sport di tiro “dinamico”, in seguito chi lo vorrà potrà eseguire “l’incontro di classificazione” come indicato nell’allegato.
Gli Shooting Officer ed il Match Director saranno designati dagli organizzatori delle gare.