

F.I.T.D.S

Presenta
Tiro Dinamico Sportivo Air Soft
Regolamento Sperimentale



Marzo 2010

La Commissione Sportiva in collaborazione con il Sig. Marco Guelfi

Codice di comportamento del tiratore

- I. Tratterò qualunque arma come se fosse carica;
- II. Non punterò mai l'arma verso qualcosa che non intendo colpire;
- III. Sarò sempre sicuro del mio bersaglio e di tutto quanto si trovi dietro di esso;
- IV. Terrò sempre il dito fuori dalla guardia del grilletto fino a quando l'arma Air Soft non è puntata sul bersaglio;
- V. Ubbidirò immediatamente ai comandi impartiti dal Range Officer;
- VI. Agirò sempre da vero sportivo;
- VII. Rispetterò la natura e le risorse dell'ambiente.

In qualità di tiratore associato o partecipante a gare di Tiro Dinamico Sportivo AIR SOFT prendo atto del codice di comportamento del tiratore di tiro dinamico e mi impegno a rispettarlo.

Firma

RISPETTA LA NATURA

Il Tiro Dinamico Sportivo AIR SOFT deve essere condotto nel pieno rispetto della natura e delle sue risorse ambientali. Un comportamento ecocompatibile aiuterà a far crescere questa disciplina sportiva e a preservare l'ambiente in cui viviamo.

Pertanto:

1. getta negli appositi contenitori le pile esaurite del sistema di puntamento;
2. getta negli appositi raccoglitori per la carta i bersagli usati;
3. raccogli da terra i carichini dei pallini;
4. partecipa alla raccolta dei pallini quando vengono recuperati dal terreno di gioco dove ti alleni;
5. non disperdere nell'ambiente i rifiuti del pranzo consumato sui campi di tiro.

SEZIONE 1 – Progettazione degli esercizi

Sono di seguito elencati i principi generali per la progettazione degli esercizi:

1.1 Sicurezza: Le gare di Tiro Dinamico Air Soft devono essere progettate e realizzate mantenendo sempre la sicurezza nella dovuta considerazione. Devono essere condotte tramite l'ausilio di giudici di gara (Range Officer).

1.2 Qualità: Gli esercizi dovranno essere progettati e realizzati principalmente per saggiare le capacità dei tiratori specificatamente legate al tiro, e non le loro capacità fisiche.

1.3 Equilibrio: Sicurezza, precisione e velocità sono elementi paritetici nel tiro AIR SOFT. Gli esercizi realizzati dovranno basarsi principalmente sulla natura delle difficoltà presentate, in modo da valutare questi tre elementi in eguale misura.

1.4 Libertà di interpretazione: I tiratori dovranno poter decidere liberamente come affrontare l'esercizio, eccetto che nei casi sotto specificati, volti a creare condizioni ambientali, ad esempio barriere od altri ostacoli fisici, che costringono il tiratore ad assumere una posizione o una impostazione di tiro, ovvero in taluni casi, imporre l'utilizzo della sola mano forte o debole nel tiro.

1.5 Difficoltà: Nessuna difficoltà di tiro o limite di tempo può essere contestato come inaccessibile. Requisiti specifici per difficoltà non strettamente attinenti al tiro dovranno tenere in debita considerazione le inevitabili differenze di statura e costituzione fisica dei tiratori.

In deroga a tutti gli articoli del presente regolamento, il Match Director e il Range Master hanno piena autorità nell'adottare sistemi e/o accorgimenti tali da garantire in piena sicurezza e nel rispetto dello spirito sportivo, la partecipazione alle competizioni da parte di

atleti portatori di handicap.

1.6 Sfida: Nelle gare di Tiro Dinamico Sportivo AIR SOFT dovranno essere usate armi Air Soft della stessa tipologia, calibro e livello di potenza a parità di condizioni dinamiche di tiro. Tali condizioni dovranno essere rispettate da tutti i tiratori spettare questo tipo di sfida.

1.7 Tipologia degli esercizi: Le gare Tiro Dinamico Sportivo AIR SOFT possono prevedere i seguenti tipi di esercizi:

“Short Courses”: non dovranno richiedere più nove (9) colpi per essere completati, e non dovranno prevedere più di due postazioni di tiro per essere completati.

“Medium Courses” non dovranno richiedere più di sedici (16) colpi per essere completati. Per entrambe le tipologie potranno essere richiesti cambi di caricatore obbligatori, posizioni od impostazioni di tiro obbligate.

“Long Courses” non dovranno richiedere più di trentadue (32) colpi per essere completati.

Il progetto e la costruzione dell'esercizio non dovranno dare l'opportunità di sparare più di nove (9) colpi su bersagli che assegnano punti da una qualsiasi singola posizione di tiro o prospettiva, e non dovranno permettere ai tiratori di ingaggiare tutti i bersagli di un esercizio da una singola posizione di tiro o prospettiva.

Per tutte le tipologie di esercizi, potranno essere richiesti cambi di caricatore obbligatori, posizioni od impostazioni di tiro obbligate.

1.8 Esercizi di classificazione:

Al fine di assegnare la giusta categoria per ogni singolo tiratore, possono essere previsti Esercizi di Classificazione, che dovranno essere scrupolosamente eseguiti secondo le note ed i disegni che li corredano. Dovranno essere condotti con la direzione dei giudici di gara.

L'assegnazione della categoria è esclusivamente a richiesta del tiratore. Qualora il tiratore non sia classificato (risultante da apposito elenco associativo), la classificazione assegnata sarà NQ (non quotato).

SEZIONE 2

Realizzazione e Modifica degli esercizi

2.1 Angoli di sicurezza: La realizzazione degli esercizi deve considerare gli angoli di sicurezza e angoli di rimbalzo, eventualmente corredati di parapalle e divisori laterali.

2.2 Distanze di sicurezza: In caso di bersagli rigidi e non penetrabili meccanicamente, dovranno essere osservate distanze minime di tiro (circa 6/7 metri), tramite ausili, quali barriere fisiche ovvero Charge Lines per limitare l'avvicinamento.

2.3 Collocazione dei bersagli: La collocazione in direzioni diverse dal parapalle di fondo dovranno prevedere protezioni o limitazioni di accesso alle aree circostanti da parte dei tiratori, dei giudici o del pubblico.

La collocazione dei bersagli non dovrà essere superiore a quindici metri(15 mt) calcolati dalla posizione di ingaggio.

2.4 Terreno di gara: Il terreno di gara dovrà essere preparato o modificato prima della gara, e tenuto ragionevolmente sgombro da eventuali detriti, per garantire una adeguata sicurezza ai tiratori ed ai giudici.

2.5 Ostacoli: La disposizione e l'utilizzo di ostacoli naturali o artificiali in un esercizio, tiene ragionevolmente in considerazione un eguale grado di difficoltà, garantendo ai tiratori, ai funzionari di gara ed agli spettatori che la sicurezza non venga mai compromessa.

2.5.1 Per limitare i movimenti del tiratore e per aumentare la competitività è possibile l'utilizzo di diverse barriere, come segue:

2.5.2 Charge lines: Dovranno essere costruite con materiali idonei al fine di dare al tiratore un riferimento visivo e tattile che prevenga possibili falli di piede. Le Charge Lines vengono

impiegate per obbligare il tiratore a non eseguire movimenti che non abbiano senso, in avvicinamento o in allontanamento dai bersagli.

2.5.3 *Fault lines:* Dovranno essere costruite con materiali idonei al fine di dare al tiratore un riferimento visivo e tattile che prevenga possibili falli di piede.

Le Fault Lines vengono impiegate per obbligare il tiratore a sparare a bersagli da dietro apposite barriere fisiche.

2.5.4 *Ostacoli:* Gli esercizi possono prevedere l'uso di ostacoli che vengono impiegati per richiedere il loro superamento da parte dei tiratori. Gli ostacoli dovranno essere approvati dal Range Master.

2.5.5 *Barriere:* Dovranno essere costruite alte e robuste, da servire allo scopo di costringere i tiratori all'ingaggio da determinate posizioni.

2.5.6 *Tunnel:* Attraverso i quali verrà richiesto al tiratore di entrare o passare.

2.5.7 *Attrezzature dell'esercizio:* Possono essere attrezzature, per esempio tavoli e sedie, attrezzi da impugnare, sono impiegati per far assumere posizioni di tiro ed utilizzo di una singola mano durante la sessione (stage).

2.5.8 *Modifiche alla realizzazione di un esercizio:*

I funzionari di gara possono, per qualsiasi motivo, modificare la costruzione o la procedura di un determinato esercizio. Tutte le modifiche dovranno essere approvate dal Range Master.

Qualora si approntino modifiche all'esercizio prima o durante la gara, il Range Master dovrà garantire l'equità, la conformità di conduzione e svolgimento dello stesso. A suo giudizio, se necessario, potrà richiedere la ripetizione dell'esercizio modificato ai tiratori penalizzati.

Per cause di forza maggiore, equità e sicurezza, il Range Master, in accordo con il Match Director, dovrà depennare l'esercizio dalla gara.

2.5.9 Aree di sicurezza:

L'organizzazione di gara dovrà prevedere la creazione e predisposizione di un congruo numero di aree di sicurezza(Safety Area), debitamente segnalate, per lo svolgimento della gara .

Ai tiratori è consentito il maneggio delle armi solamente se scariche per prove di estrazione e rinfodero, per tiro in bianco, per riparazioni, manutenzioni e pulizia di armi e accessori. Munizionamento di alcun genere non può essere maneggiato in aree di maneggio armi, pena squalifica dalla gara.

L'organizzazione di gara dovrà prevedere la creazione e predisposizione di un congruo numero di aree riservate agli espositori. E' consentito il maneggio delle armi in esposizione, purché scariche e con la volata rivolta in posizione sicura.

SEZIONE 3 – Informazioni sugli esercizi

3.1 Regole Generali: Il tiratore è sempre responsabile dello svolgimento dell'esercizio, ma è ragionevole attendersi ciò solo dopo che il tiratore ha ricevuto il **briefing dell'esercizio**: esso spiega adeguatamente quali sono le procedure che i tiratori devono seguire, relativamente a:

Metodo di conteggio

Bersagli (tipo e numero)

Numero minimo di colpi

Condizione di pronto dell'arma

Posizione di partenza

Segnale di avvio (udibile o visivo)

Procedura da seguire per il completamento dello stage.

3.2 Il giudice di gara assegnato ad uno specifico esercizio legge il briefing dell'esercizio, ad alta voce, parola per parola, ad ogni gruppo di tiratori, risponde alle loro domande, concede una breve ricognizione generale dell'esercizio stesso (2/3 minuti).

3.3 Il Range Master avrà diritto di modificare il briefing scritto dell'esercizio in qualsiasi momento, per ragioni di chiarezza, di coerenza o di sicurezza.

SEZIONE 4 – Attrezzatura del terreno di gioco

4.1 Bersagli:

I bersagli che assegnano punti, utilizzati in tutte le gare AIR SOFT di pistola dovranno essere di un unico colore uniforme, come definito di seguito :

4.2 La zona punti dei bersagli di carta che assegnano punti devono essere del tipico color cartone e dovranno prevedere tramite linee di demarcazione, i seguenti punteggi definiti:

A=5 punti – C=3 punti – D=1 punti

4.3 I bersagli che assegnano penalità dovranno essere inequivocabilmente contrassegnati o dipinti di un colore uniforme differente dai bersagli che assegnano punti.

I bersagli utilizzati in un esercizio, possono essere occultati interamente (hard cover) o parzialmente (soft cover) per aumentare il grado di difficoltà.

4.4 Sono ammessi bersagli reclinabili o abbattibili in materiale rigido non penetrabile.

Esempio: Mini peper poppers, Piatti e Piastre di costruzione in materiale termoplastico, legno o metallo leggero.

4.5 Distanza massima dei bersagli: vedi regola 2.3

SEZIONE 5 – Equipaggiamento dei tiratori

5.1 Pistole: Le armi AIR SOFT sono classificate in base alle seguenti Divisioni:

Armi AIR SOFT con mire opto/elettroniche = OPEN

Armi AIR SOFT con mire aperte = STANDARD

La potenza delle armi impiegate nel Tiro Dinamico AIR SOFT NON deve essere superiore ad un (1) Joul.

Le armi devono essere efficienti e sicure. I Range Officers avranno il diritto di richiedere un esame dell'arma o dell'attrezzatura ad essa correlata di un tiratore, in qualunque momento, per controllarne il corretto funzionamento. Nel caso che un'arma o l'attrezzatura sia giudicata non efficiente o non sicura da un Range Officer, questa dovrà essere ritirata dalla gara ed eventualmente sostituita o ripristinata nel suo corretto funzionamento.

Un tiratore non dovrà mai utilizzare, o avere indosso, più di un'(1) arma durante lo svolgimento di un esercizio, pena la squalifica dalla gara.

In gara un tiratore dovrà utilizzare la stessa arma e tipo di mire per tutti gli esercizi.

Comunque, nel caso che l'arma o le mire originali di un tiratore divengano inutilizzabili o non sicure nel corso della gara, egli potrà chiedere l'autorizzazione al Range Master di utilizzare una seconda arma o set di mire, purché:

L'arma in sostituzione di quella originale soddisfi i requisiti della Divisione dichiarata dal tiratore ad inizio gara.

Il tiratore non tragga alcun vantaggio agonistico dall'utilizzo della seconda arma.

Un tiratore che sostituisca o modifichi significativamente la propria arma durante la gara, senza aver ottenuto l'approvazione preventiva del Range Master, sarà soggetto alla squalifica dalla gara 10.11.

Armi con calcioli e/o impugnature anteriori supplementari di qualsiasi tipo sono vietate nelle gare AIR SOFT.

Armi che consentano di sparare raffiche limitate o illimitate (cioè per le quali un singolo azionamento della leva di scatto dia luogo all'esplosione di più di un colpo) sono vietate nelle competizioni di Tiro Dinamico Air Soft.

5.2 Calibro: il calibro previsto è 6 mm.

E' consentito solo ed esclusivamente l'uso di munizionamento costruito con materiale termoplastico del peso di 0,20 - 0,23- 0,25 grammi.

5.3 Al Range Master spetta la decisione finale sulla classificazione di qualsiasi tipologia arma o di mira utilizzata in una competizione AIR SOFT, e sulla rispondenza alle norme del presente regolamento, incluse le divisioni specificate.

Fondine e altra buffetteria:

5.4 Porto e trasporto: I tiratori devono portare le loro armi AIR SOFT scariche in fondina oppure trasportarle in apposite custodie o borse, non dovranno avere il carichino inserito ed il cane, od il percussore, dovrà essere abbattuto/disarmato.

La violazione alla presente regola darà luogo a squalifica.

Qualora non altrimenti specificato dal briefing scritto dell'esercizio, la cintura a cui è fissata la fondina e tutto l'equipaggiamento di un tiratore deve essere indossata a livello della vita. La cintura od il sottocintura devono essere ben fissati alla vita, o passare attraverso un minimo di tre passanti per cintura.

Alle tiratrici sarà permesso indossare la cintura, la fondina e la restante buffetteria a livello delle anche, in ogni caso la parte superiore della cintura non deve trovarsi al di sotto del punto più esterno della testa del femore (rigonfiamento principale del femore). Se viene indossata una seconda cintura a livello della vita, la fondina e tutta la buffetteria devono essere sorrette dalla cintura più bassa.

Munizioni di riserva, i carichini dovranno essere portati in appositi sistemi di ritenzione,

specificamente progettati per il porto del munizionamento, in modo da ridurre la possibilità che venga perso durante lo svolgimento di un esercizio.

Per tutte le Divisioni la distanza massima alla quale l'arma e l'equipaggiamento si possono trovare dal corpo del tiratore e' di mm 50, il Range Officer può verificare il rispetto delle regole misurando la distanza tra il busto del tiratore ed il centro della dimensione maggiore dell'impugnatura dell'arma e/o altra buffetteria per il porto del munizionamento.

Per la Divisione STANDARD, la pistola, i suoi accessori, la fondina e tutto l'equipaggiamento di corredo (ad esempio carichini ed altri mezzi per ricaricare) non potranno trovarsi in posizione più avanzata di quella illustrata in **Appendice B1.**

Queste misurazioni dovranno essere effettuate quando il tiratore si trova in posizione eretta e rilassata.

Qualora il tiratore non superi la verifica appena menzionata, dovrà immediatamente modificare la posizione della sua fondina o del suo equipaggiamento per uniformarsi al regolamento della Divisione dichiarata. Il Range Master dovrà tener conto di eventuali deroghe al regolamento della Divisione in base alla costituzione fisica del tiratore. Per alcuni tiratori, infatti, potrebbe essere impossibile rispettare pienamente questa regola.

Qualora non altrimenti specificato dal briefing scritto dell'esercizio, o altrimenti richiesto da un Range Officer, la posizione della fondina e della buffetteria non dovrà essere modificata dal tiratore durante una gara.

Le gare AIR SOFT non dovranno imporre l'uso di un particolare tipo o marca di fondina. In ogni caso il Range Master potrà dichiarare la fondina di un tiratore non sicura e ordinare che venga migliorata sino a divenire sicura; qualora ciò non sia possibile, tale fondina dovrà essere ritirata dalla gara.

Al tiratore non dovrà essere permesso di iniziare un esercizio se indossa:

Una fondina ascellare (visibile od occultata)

Le fondine ascellari sono specificatamente vietate

Una fondina in cui la base dell'impugnatura dell'arma si trovi sotto la parte superiore della cintura.

Una fondina nella quale la volata dell'arma punti a terra ad una distanza superiore di un (1) metro dai piedi del tiratore che si trovi in posizione eretta e rilassata.

Una fondina che non impedisca completamente l'accesso e l'azionamento del grilletto dell'arma quando riposta in fondina.

5.5 *Abbigliamento adeguato:* Dato il carattere sportivo della disciplina del tiro dinamico AIR SOFT, è vietato l'utilizzo di abbigliamento mimetico, o di altri tipi simili di vestiario militare o di polizia. Fanno eccezione tiratori che siano appartenenti alle forze armate o di polizia.

5.6 *Protezioni visive:* E' fatto d'obbligo a tutti i Tiratori l'utilizzo degli occhiali. Si raccomanda vivamente l'utilizzo di occhiali a chiunque, permanga all'interno del terreno di gioco. Gli organizzatori di gara possono imporre l'utilizzo di tali protezioni a chiunque si trovi all'interno del terreno di gioco. In tal caso, i giudici di gara dovranno compiere ogni sforzo possibile per assicurare che i giudici stessi, gli spettatori ed i tiratori indossino tali protezioni.

5.7 *Munizionamento e relativo equipaggiamento:*

I partecipanti ad una competizione di tiro dinamico AIR SOFT sono gli unici responsabili (in prima persona o chi ne fa le veci) della sicurezza del munizionamento impiegato per la competizione. L'Organizzazione non accetta alcuna responsabilità in merito, né per danni materiali né per danni a persone (comprese lesioni, lesioni gravi e morte), derivanti dall'utilizzo, legale od illegale, di tale munizionamento.(vedi regola 5.2)

5.8 *Caricatori:* Tutti i caricatori (carichini) dovranno essere conformi alle regole della Divisione dichiarata dal tiratore.

Nel caso di inceppamento dell'arma di un tiratore, dopo il segnale di inizio, egli potrà tentare di risolvere l'inconveniente in sicurezza (entro un massimo di 2 minuti) e continuare l'esercizio.

Durante tutta l'operazione di risoluzione del malfunzionamento, il tiratore dovrà tenere la volata dell'arma puntata in maniera sicura verso il parapalle frontale, sempre mantenendo le dita al di fuori della guardia del grilletto. Il tiratore non potrà utilizzare mezzi artificiali come supporti, bacchette od altro per correggere il mal funzionamento.

La violazione di questa norma darà luogo alla squalifica dalla gara.

In nessun caso un tiratore può lasciare l'esercizio con un'arma carica.

5.9 Prova Cronografo

I valori di Potenza massima utilizzabile, (vedi regola 5.1) per tutte le armi e le divisioni in una gara AIR SOFT, sono stabiliti nella Appendice D.

Per determinare la potenza massima di ogni specifica arma e relativo munizionamento dovrà essere utilizzato uno o più cronografi ufficiali. Comunque, in assenza di un cronografo ufficiale, la potenza e' quella dichiarata da un tiratore non potrà essere contestata.

Il livello di Potenza massima, (1 joule) per permettere ai punteggi di un tiratore di essere inclusi nei risultati di gara è definito e indicato nell'Appendice D.

Il cronografo ufficiale di gara (o i cronografi, qualora siano presenti più cronografi) deve essere predisposto in modo corretto, e verificato per ciascun giorno di gara dai funzionari di gara nel modo seguente:

All'inizio del primo giorno di gara, un Range Officer sparnerà 8 pallini ufficialmente prescelti per la calibrazione della gara, attraverso il cronografo, con l'arma scelta per la calibrazione. La media delle velocità rilevate verrà registrata.

Ogni successivo ulteriore giorno di gara, la procedura verrà ripetuta utilizzando la stessa

arma e gli stessi pallini.

Il cronografo verrà considerato entro le tolleranze ammesse se le medie giornaliere registrate rientreranno in un intervallo di $\pm 1\%$ della potenza massima rilevata utilizzabile.

Qualora le medie registrate eccedano le tolleranze stabilite sopra, il Range Master prenderà i provvedimenti che riterrà necessari per risolvere la situazione.

Procedura per le misurazioni con il cronografo

Il munizionamento dovrà essere verificato al cronografo utilizzando l'arma del tiratore.

Un lotto iniziale di 9 (nove) pallini per la verifica al cronografo verrà prelevato a ciascun tiratore in un momento ed in un luogo a discrezione dei funzionari di gara, i quali potranno richiedere successive verifiche del munizionamento di un tiratore in qualsiasi momento della gara stessa.

Dal lotto iniziale di 9 pallini prelevate dai funzionari di gara, 1 pallino verrà pesato per misurare l'effettivo peso dello stesso e i rimanenti verranno sparati attraverso il cronografo/i. In assenza di una bilancia, verrà utilizzato il peso del pallino dichiarato dal tiratore. Le cifre visualizzate dalla bilancia e dal cronografo ufficiale di gara dovranno essere utilizzate come visualizzate, **non trascurando** il numero di decimali effettivamente utilizzato dal particolare modello di attrezzatura di calcolo ufficialmente impiegata.

Nel caso in cui il munizionamento di un tiratore non raggiunga la potenza massima utilizzabile, secondo il calcolo specificato sopra, l'arma sarà dichiarata conforme e il tiratore potrà riprendere la gara.

Qualora la potenza risultante superi la soglia massima utilizzabile di un (1) Joule al

tiratore dovrà essere applicata la squalifica dalla gara.(vedi regola 10.11).

Se un tiratore non presenta la propria arma alla verifica cronografo nei tempi e luoghi stabiliti, e/o non consegna il lotto di prova per la verifica cronografo quando richiesto da un funzionario di gara, al tiratore dovrà essere applicata la squalifica dalla gara.

Qualora il Range Master giudichi che un cronografo di gara sia diventato inutilizzabile, e ciò pregiudichi successive verifiche del munizionamento di un tiratore, i valori di potenza massima dei tiratori che siano stati verificati con esito positivo verranno applicati, mentre i valori di potenza massima dichiarati da tutti i restanti tiratori, che non abbiano potuto eseguire la verifica al cronografo, verranno accettati senza verifiche.

SEZIONE 6 – La strutturazione di una gara

6.1 String: Componente di un Esercizio Standard in cui vengono calcolati ogni volta tempo e punteggio.

6.2 Esercizio Standard: Esercizio composto da una o più singole string, il cui tempo viene registrato separatamente. I punteggi, detratti delle eventuali penalità, vengono sommati fino al completamento dell'esercizio per dar luogo al risultato finale dell'esercizio.

6.3 Esercizio: Esercizio singolo conteggiato con tempo e punteggio a sé stanti.

6.4 Gara: Una gara è composta come minimo da due esercizi. La somma dei singoli punteggi degli esercizi sarà utilizzata per dichiarare il vincitore della gara.

6.5 Torneo: Il torneo è composto da due o più gare specifiche per tipo di arma Air Soft. La somma dei risultati di ogni singola gara dovrà essere utilizzata per dichiarare il vincitore del

torneo.

6.6 Campionato:

E' composto da due o più gare AIR SOFT specifiche per singolo tipo di arma softair, disputate in luoghi diversi ed in date diverse. La somma dei risultati ottenuti da ciascun tiratore, in ogni singola gara specificata dagli organizzatori del Campionato, verrà utilizzata per dichiarare il vincitore del Campionato.

6.6 Shoot-Off: Evento condotto separatamente dalla gara. I tiratori qualificatisi competono gli uni contro gli altri ingaggiando contemporaneamente ciascuno la propria serie di bersagli non penetrabili.(uguali per tutti)

6.7 Divisioni Riconosciute: Le Divisioni AIR SOFT riconoscono differenti armi ed equipaggiamenti.

(Vedi sez. 5 – 5.1)

Una gara dovrà riconoscere almeno una Divisione.

Qualora siano riconosciute più divisioni all'interno di una gara, i risultati dovranno essere conteggiati separatamente ed i risultati dovranno riconoscere un vincitore in ciascuna Divisione.

6.8 Categorie di gara: Le gare AIR SOFT possono includere differenti "Categorie" all'interno delle Divisioni di cui sopra, per riconoscere differenti gruppi di tiratori. Ciascun tiratore potrà dichiarare una sola Categoria per ciascuna gara o torneo.

6.9 Orari di Tiro:I tiratori dovranno gareggiare secondo la tabella stabilita degli orari e dei gruppi. Un tiratore che non si presenti in tempo ad un esercizio, secondo il proprio orario di tiro, non potrà iniziare quell' esercizio senza lo specifico consenso del Match Director.

SEZIONE 7 – Gestione del Terreno di gioco

I doveri e la terminologia riguardanti i Funzionari di gara sono elencati di seguito:

7.1 Range Officer (“RO”): Impartisce i comandi per lo svolgimento di un esercizio, assicura che i tiratori osservino le disposizioni riguardanti l’esercizio e segue da vicino il tiratore per verificare il rispetto delle norme di sicurezza. Egli inoltre dichiara tempo, punteggio e penalità assegnati a ciascun tiratore e verifica che questi vengano correttamente trascritti sullo statino del tiratore.

7.1 Statt Officer (“SO”): Raccoglie, classifica, verifica, tabula e conserva tutti gli statini di gara ed in fine genera le classifiche provvisorie e finali. Egli assicura che statini incompleti, o non correttamente compilati vengano immediatamente portati all’attenzione del Range Master.

7.2 Range Master (“RM”) : Ha autorità su tutte le persone e le attività che si svolgono sul campo di gara, (inclusa la sicurezza del campo stesso), sullo svolgimento degli esercizi e sull’applicazione del presente regolamento. Tutte le squalifiche dalla gara ed i ricorsi al Comitato di Arbitraggio devono essere portati alla sua attenzione, lavora in stretta collaborazione con il Match Director.

7.3 Match Director: Gestisce l’amministrazione della gara nel suo complesso, ivi compresa la definizione dei gruppi, dei turni di tiro, la costruzione degli esercizi, il coordinamento di tutto lo staff di supporto e l’erogazione dei servizi. La sua autorità e le sue decisioni saranno definitive in qualsiasi ambito eccetto che nell’applicazione del presente regolamento, che è prerogativa del Range Master. Il Match Director viene nominato dall’organizzazione di gara, e lavora in collaborazione con il Range Master.

SEZIONE 8 – Svolgimento dell'esercizio

8.1 Condizioni di pronto dell'arma: Il tiratore è sempre il solo responsabile del maneggio della propria arma AIR SOFT.

8.2 Gli esercizi possono richiedere condizioni di pronto dell'arma differenti. In tal caso, queste condizioni devono essere chiaramente indicate nel briefing scritto dell'esercizio.

8.3 Un esercizio non dovrà imporre un numero di colpi definito da caricare nell'arma o da utilizzare per il ricaricamento. I briefing degli esercizi potranno soltanto imporre "quando" l'arma può essere caricata, o quando dovrà essere effettuato il ricaricamento.

8.4 Posizione di “pronto”: Prevede una condizione in cui, sotto il diretto comando del Range Officer:

l'arma viene preparata come richiesto dal briefing dell'esercizio e il tiratore, assume la posizione di partenza specificata dal briefing scritto dell'esercizio. Qualora non altrimenti specificato, il tiratore dovrà essere in posizione eretta, rilassata, con le braccia e le mani normalmente lungo i fianchi (relax). Il Giudice di gara potrà ordinare la ripetizione dell'esercizio ad un tiratore che inizi o porti a termine l'esercizio partendo da una posizione di partenza non corretta.

8.5 Comandi di gara:

I comandi approvati e la loro sequenza sono specificati come segue:

8.6 “Load And Make Ready”: Questo comando indica l'inizio dell'esercizio. Sotto la diretta supervisione del Range Officer, il tiratore dovrà rivolgersi verso il parapalle di fondo o verso una direzione sicura indicata dal Range Officer, dovrà indossare occhiali e preparerà l'arma secondo quanto stabilito dal briefing scritto dell'esercizio. Il tiratore dovrà assumere la posizione di partenza richiesta. A questo punto il Range Officer potrà proseguire.

8.7 “Are You Ready?”: La mancata risposta negativa da parte del tiratore indica che questi ha pienamente capito i requisiti dell’esercizio ed è pronto per iniziare. Qualora il tiratore non sia pronto, alla domanda del Range Officer “Are You Ready”, egli dovrà rispondere a voce alta “Not Ready”. Si suggerisce che quando il tiratore è pronto per la partenza, questi assuma la posizione di pronto come specificato dal briefing, indicando così al Range Officer di essere realmente pronto.

8.8 “Stand-By”: Questo comando dovrebbe essere seguito, con un intervallo tra uno (1) e quattro (4) secondi, dal segnale di partenza.

Segnale di partenza (segnale acustico / visivo): indica al tiratore che può iniziare l’esercizio. Se un tiratore non reagisce al segnale di partenza, per qualsiasi ragione, il Range Officer dovrà assicurarsi che il tiratore sia effettivamente pronto ad iniziare l’esercizio, e riprenderà la sequenza dei comandi da “Are You Ready?”.

8.9 “Stop”: Qualsiasi Range Officer assegnato in servizio all’esercizio potrà impartire questo comando in qualsiasi momento durante lo svolgimento dell’esercizio stesso. Il tiratore dovrà immediatamente cessare di sparare e rimanere fermo in piedi in attesa di ulteriori istruzioni da parte del Range Officer.

8.10 “If You Are Finished, Unload And Show Clear”: Se il tiratore ha terminato l’azione di ingaggio, questi dovrà abbassare l’arma AIR SOFT e mostrarla al Range Officer per la verifica con la volata puntata verso il parapalle di fondo, senza caricatore, con il carrello bloccato o tenuto in apertura e con la camera di cartuccia vuota.

8.11 “If Clear, Hammer Down, Holster”: Quando viene impartito questo comando, il tiratore non dovrà più riprendere l’azione di ingaggio. Continuando a puntare l’arma AIR SOFT verso il parapalle di fondo, il tiratore dovrà eseguire un controllo finale riguardo la sicurezza dell’arma premendo il grilletto per la verifica di camera vuota.

8.12 “Range Is Clear”: I tiratori, od i giudici di gara, non dovranno muoversi dalla linea di tiro o dalla postazione finale di ingaggio sino a che questo comando non sia stato impartito dal Range Officer. Quando questo comando è stato impartito, i giudici ed i tiratori potranno muoversi per le operazioni di conteggio, ripristino dei bersagli, etc.

8.13 Caricamento, Ricaricamento o Scaricamento durante lo svolgimento di un esercizio:

Durante l’operazione di caricamento, ricaricamento o scaricamento nell’ambito dello svolgimento di un esercizio, l’arma dovrà essere costantemente puntata verso il parapalle di fondo od in altra direzione sicura autorizzata dal Range Officer.

La mancata osservanza della regola sopra esposta comporta la squalifica dalla gara.

8.14 Spostamenti:

Tutti gli spostamenti compiuti dal tiratore devono essere effettuati con il dito visibilmente al di fuori della guardia del grilletto, ad eccezione del caso in cui il tiratore stia mirando un bersaglio o sparandovi contro. L’arma deve essere puntata in una direzione sicura.

Si definisce "spostamento" una qualsiasi delle azioni di seguito descritte:

Compiere uno o più passi in una qualsiasi direzione.

Cambiare posizione di tiro (ad esempio dalla posizione in piedi a quella in ginocchio, dalla posizione seduta a quella in piedi, etc.).

La mancata osservanza della regola sopra esposta comporta la squalifica dalla gara.

8.15 Assistenza e interferenza:

A nessun tiratore potrà essere dato alcun tipo di assistenza od interferenza durante lo svolgimento di un esercizio, fatta eccezione nel caso in cui uno dei Range Officers in servizio in quell’esercizio dia, per motivi di sicurezza, avvertimenti ad un tiratore in qualsiasi momento. Tali avvertimenti non dovranno costituire motivo per il tiratore per richiedere la ripetizione dell’esercizio.

Tiratori portatori di Handicap che partecipino alla competizione, potranno ricevere dal

Range Master dispense speciali per quanto riguarda l'assistenza nei movimenti; in ogni caso, a discrezione del Range Master.

Qualsiasi persona che dia assistenza o causi interferenza ad un tiratore durante un esercizio (così come il tiratore che riceva assistenza) può, a discrezione del Range Officer che arbitra l'esercizio, incorrere in una penalità di procedura per quell'esercizio e/o essere soggetto a squalifica dalla gara.

Nel caso in cui un involontario contatto fisico tra il Range Officer (od altra fonte esterna) abbia interferito con il tiratore, il Range Officer può offrire al tiratore la possibilità di ripetere l'esercizio. Il tiratore deve accettare o rifiutare l'offerta prima di vedere il tempo o il punteggio ottenuto nella prestazione appena avvenuta. Comunque, nel caso in cui il tiratore commetta una infrazione alle regole di sicurezza durante il contatto fisico con il Range Officer, potrà essere applicata la procedura di squalifica dalla gara.

8.15 Traguardare i Bersagli

Quando consentito dall'organizzazione, i tiratori che traguarderanno i bersagli con l'arma scarica prima del segnale di avvio, dovranno farlo su di un singolo bersaglio per verificare che le mire siano pronte come richiesto. Ai tiratori che provino una sequenza di ingaggio od una posizione di tiro mentre traguardano i bersagli verrà assegnata una penalità per errore di procedura.

SEZIONE 9 – Punteggio

Regole Generali

9.1 Avvicinamento ai bersagli: Durante le operazioni di conteggio dei punti, i tiratori od i loro delegati non dovranno avvicinarsi ai bersagli ad una distanza inferiore di un metro (3.28 piedi) senza l'autorizzazione del Range Officer. La violazione di questa regola darà luogo ad un

avvertimento per la prima infrazione, successivamente (per ciascuna violazione durante la medesima competizione) potrà essere assegnata al tiratore (od al suo delegato) una penalità per errore di procedura.

9.2 Toccare i bersagli: Durante le operazioni di conteggio dei punti, i tiratori od i loro delegati non dovranno toccare, calibrare od interferire in alcun modo con i bersagli senza l'autorizzazione del Range Officer. Qualora il Range Officer dovesse riconoscere che un tiratore o un suo delegato ha influenzato o modificato la procedura di determinazione dei punteggi, egli può:

Calcolare il bersaglio in questione come non colpito, oppure imporre penalità per ciascun bersaglio che dà penalità oggetto dell'azione di interferenza.

9.3 Bersagli anticipatamente ripristinati: Se un bersaglio viene anticipatamente ripristinato, prima che possa essere determinato il punteggio, il Range Officer dovrà richiedere al tiratore di ripetere l'intero esercizio.

9.4 Bersagli non ripristinati: Se, al termine di un esercizio da parte di un precedente tiratore, uno o più bersagli non siano stati opportunamente ripristinati per il tiratore per il quale si sta calcolando il punteggio il Range Officer dovrà valutare se è in grado di determinare con certezza i colpi del tiratore in questione. Qualora siano presenti sui bersagli colpi in sovrannumero, oppure siano presenti colpi dubbi su un bersaglio che assegna penalità, e non sia evidente quali siano i colpi del tiratore per il quale si sta calcolando il punteggio, quest'ultimo dovrà ripetere l'esercizio.

Nel caso che il nastro applicato per ripristinare un bersaglio venga accidentalmente rimosso da vento, o per qualsiasi altro motivo, ed al Range Officer non sia chiaro quali siano i colpi del tiratore per il quale si sta calcolando il punteggio, quest'ultimo dovrà ripetere l'esercizio.

9.5 Impenetrabilità: L'area che assegna punti dei bersagli utilizzati che assegnano punti o penalità si intende impenetrabile. Se:

Un colpo, il cui foro ricada completamente nell'area che assegna punti di un bersaglio di carta,

prosegue il suo percorso colpendo l'area che assegna punti di un secondo bersaglio di carta, il colpo a segno sul secondo bersaglio non dovrà assegnare punti o penalità a secondo dei casi.

Un colpo, il cui foro ricada completamente nell'area che assegna punti di un bersaglio di carta, prosegue il suo percorso abbattendo un bersaglio in materiale rigido non penetrabile, questo dovrà essere considerato come malfunzionamento dell'equipaggiamento del terreno di gioco; in questo caso il tiratore dovrà ripetere l'esercizio dopo che quest'ultimo sia stato correttamente ripristinato.

Un colpo, il cui foro ricada parzialmente nell'area che assegna punti di un bersaglio di carta o rigido non penetrabile, prosegue il suo percorso e colpisce l'area che assegna punti di un secondo bersaglio, il colpo a segno sul secondo bersaglio dovrà assegnare ulteriori punti o penalità a seconda dei casi.

Un colpo, il cui foro ricada parzialmente nell'area che assegna punti di un bersaglio di carta o rigido non penetrabile, prosegue il suo percorso e abbatte (o colpisce l'area che assegna punti di un secondo bersaglio metallico), l'abbattimento del (o il colpo a segno sul) secondo bersaglio metallico dovrà assegnare ulteriori punti o penalità a seconda dei casi.

9.5 Qualora non esplicitamente dichiarato come “Soft Cover” nel briefing scritto dell'esercizio, tutte le strutture, muri, barriere, od altri ostacoli sono da considerarsi “Hard Cover”. Se:

Un colpo impatta per intero su di un Hard Cover, e continua il suo percorso colpendo bersagli di carta che assegnano punti o penalità, tale colpo non darà luogo a punti o penalità.

Un colpo impatta per intero su di un Hard Cover, e continua il suo percorso colpendo od abbattendo un bersaglio rigido non penetrabile, questo dovrà essere considerato come malfunzionamento dell'equipaggiamento del terreno di gioco ; in questo caso il tiratore dovrà ripetere l'esercizio dopo che quest'ultimo sia stato correttamente ripristinato.

Un colpo impatta parzialmente su di un Hard Cover, e continua il suo percorso colpendo la zona punti di un bersaglio di carta che assegna punti o penalità, tale colpo andato a segno darà luogo a punti o penalità a seconda dei casi.

Un colpo impatta parzialmente su di un Hard Cover, prosegue il suo percorso ed abbatte un

bersaglio metallico che assegna punti, in questo caso il bersaglio abbattuto verrà conteggiato. Se un colpo impatta parzialmente su di un Hard Cover, e prosegue il suo percorso abbattendo o colpendo un bersaglio rigido non penetrabile che assegna penalità, il bersaglio abbattuto o colpito verrà conteggiato per le relative penalità.

I paletti di sostegno dei bersagli non devono essere considerati nè come hard cover, nè come soft cover. Colpi che vi passino di striscio, e che impattino un bersaglio cartaceo o metallico, dovranno assegnare punti o penalità a seconda dei casi.

Metodi di conteggio dei punti

9.6 Comstock: Tempo illimitato che si arresta all'ultimo colpo sparato, numero illimitato di colpi che possono essere sparati, numero fissato di colpi che devono essere messi a segno su ogni singolo bersaglio per essere conteggiato.

Il punteggio di un tiratore è calcolato sommando il valore più alto del numero stabilito di colpi andati a segno per ciascun bersaglio, a cui vanno sottratte le penalità, diviso per il tempo totale (registrato con due cifre decimali) impiegato dal tiratore per terminare l'esercizio, in questo modo si giungerà ad un "hit factor" per ciascun tiratore. I punteggi complessivi di un esercizio si otterranno assegnando al tiratore che avrà fatto registrare il più alto "hit factor" il punteggio massimo teorico previsto per quell'esercizio. A tutti gli altri tiratori verrà assegnato un punteggio in percentuale del tiratore che ha fatto registrare il più alto "hit factor".

9.7 "Virginia Count": Tempo illimitato che si arresta all'ultimo colpo sparato, numero limitato di colpi che possono essere sparati, numero fissato di colpi che devono essere messi a segno su ogni singolo bersaglio per essere conteggiati.

Per il metodo di conteggio Virginia Count devono essere utilizzati unicamente bersagli di carta, e tale metodo deve essere impiegato unicamente per Esercizi Standard, Esercizi di Classificazione o Short Courses.

9.8 "Fixed Time": Tempo limitato, numero limitato di colpi che possono essere sparati, nu-

mero fissato di colpi che devono essere messi a segno su ogni singolo bersaglio per essere conteggiati.

Il punteggio di un tiratore è calcolato sommando il valore più alto del numero stabilito di colpi a segno per ciascun bersaglio, a cui vanno sottratte le penalità. I punteggi complessivi di un esercizio non verranno espressi in percentuale del vincitore, ma si otterranno assegnando a ciascun tiratore il proprio punteggio totale.

Per il metodo di conteggio Fixed Time devono essere utilizzati unicamente bersagli di carta, e questi ultimi dovrebbero essere, qualora possibile, bersagli a scomparsa.

Il metodo di conteggio Fixed Time deve essere impiegato unicamente per Esercizi Standard, Esercizi di Classificazione o Short Courses.

Punti e Penalità

9.9 Tutti i colpi visibili sulla superficie di un bersaglio di carta che assegna penalità dovranno essere penalizzati dell'equivalente del doppio del massimo punteggio ottenibile da un singolo colpo su una sagoma che assegna punti, sino ad un massimo di due penalità per bersaglio.

9.10 Tutti i colpi che abbattano un bersaglio rigido non penetrabile che assegna penalità dovranno essere penalizzati dell'equivalente del doppio del massimo punteggio ottenibile da un singolo colpo su una sagoma che assegna punti.

9.11 Tutte le miss saranno penalizzate con il doppio del massimo punteggio ottenibile da un singolo colpo su quel bersaglio, eccetto che nel caso di bersagli a scomparsa totale.

9.12 In un esercizio conteggiato con metodo "Virginia Count" o "Fixed Time":

I colpi in sovrannumero (ovvero i colpi sparati in eccesso rispetto al numero specificato per la string o per l'esercizio) dovranno essere conteggiati con un errore di procedura per ogni colpo in eccesso. In aggiunta, durante il conteggio dei punti, dovranno essere conteggiati soltanto il numero di colpi specificato ed i più alti punteggi dei colpi andati segno.

I colpi a segno in sovrannumero (ovvero i colpi, a segno sulla superficie che assegna punti dei bersagli di carta che assegnano punti, in eccesso rispetto al numero totale specificato per l'esercizio) dovranno essere conteggiati con un errore di procedura per ogni colpo in eccesso. Si noti che colpi a segno su Hard Cover e/o bersagli che assegnano penalità non devono essere considerati colpi a segno in sovrannumero.

I colpi in accumulo (ovvero quando il tiratore spara il corretto numero di colpi in una string, ma spara ad un numero di bersagli inferiore rispetto a quello specificato nella string) dovranno essere conteggiati con un errore di procedura per ogni colpo in accumulo. Questa penalità non verrà applicata nel caso in cui il briefing scritto dell'esercizio autorizzi specificamente i colpi in accumulo.

9.13 In un esercizio a conteggio "Fixed Time":

I colpi fuori tempo sono colpi sparati ai bersagli dopo che sia stato impartito il segnale di cessare il fuoco. Tali colpi fuori tempo non verranno calcolati ai fini del punteggio.

Nel caso vengano usati bersagli cartacei statici che assegnano punti, si dovrà assumere che i colpi fuori tempo siano quelli (visibili sul bersaglio) che assegnino il punteggio più alto, che verranno pertanto scartati dal conteggio. Ad esempio, in un esercizio in cui siano visibili 1A, 6C ed 1D, e siano stati sparati 2 colpi fuori tempo, i due colpi a segno a punteggio maggiore (ovvero 1A e 1C) verranno scartati, dando luogo al risultato finale di 5C ed 1D.

Nel caso vengano usati bersagli cartacei statici che assegnano penalità, si dovrà assumere che tutti i colpi a segno su di essi siano stati esplosi nel tempo limite, e saranno quindi conteggiati secondo quanto stabilito dalla regola 9.9.

Conteggio dei punti

9.14 Se non diversamente specificato nel briefing scritto dell'esercizio, tutti i bersagli di carta che assegnano punti dovranno essere ingaggiati con un minimo di un colpo, e riportare un massimo di due colpi conteggiabili ai fini del punteggio. I bersagli rigidi non penetrabile dovranno essere ingaggiati con un minimo di un colpo ciascuno ed essere abbattuti per essere

conteggiati.

9.15 Se il diametro del foro di un qualsiasi colpo su un bersaglio che assegna punti, tocca la linea di demarcazione delle zone con differente punteggio, o la linea che separa la zona a punteggio nullo da quella che assegna punti, o se attraversa più zone punti, il colpo dovrà essere conteggiato con il punteggio della zona di maggior valore.

9.16 Se il diametro del foro, di un qualsiasi colpo a segno, tocca entrambe le zone punti di un bersaglio che assegna punti e di un bersaglio che assegna penalità, al colpo dovrà essere assegnato il punteggio del primo bersaglio più la penalità per il secondo.

Strappi che si diramano in direzione radiale dal foro del proiettile non dovranno essere tenuti in considerazione per l'assegnazione di punti o penalità.

9.17 Il punteggio minimo realizzabile in un esercizio o in una string è zero.

Se un tiratore non spara ad ogni bersaglio (che assegna punti) dell'esercizio con almeno un colpo, egli dovrà ricevere un errore di procedura per ciascun bersaglio al quale non ha sparato, oltre alle penalità per le miss sul bersaglio.

Verifica del punteggio o contestazioni

9.18 Una volta che il Range Officer ha dato il comando "Range is Clear", il tiratore od il suo delegato potrà accompagnare il giudice responsabile della lettura del punteggio per la verifica.

Il giudice di gara responsabile di un esercizio può stabilire che il procedimento di lettura del punteggio inizi mentre il tiratore deve ancora terminare l'esercizio. In tal caso, il delegato dal tiratore potrà accompagnare il giudice responsabile della lettura per la verifica del punteggio.

I tiratori dovranno essere avvisati della procedura durante il briefing dell'esercizio.

Un tiratore, o il suo delegato, che non verifichi tutti i bersagli durante la lettura dei punti, non potrà in seguito contestare il punteggio rilevato.

Qualsiasi obiezione alla lettura dei punti o delle penalità dovrà essere contestata dal tiratore, o

dal suo delegato, al Range Officer che arbitra l'esercizio prima che il bersaglio in questione sia stato ripristinato, altrimenti non verrà accettata alcuna contestazione.

Nel caso in cui il Range Officer mantenga la propria opinione sulla lettura del punteggio o delle penalità, ed il tiratore non concordi su ciò, egli potrà fare appello al Range Master.

La decisione del Range Master dovrà essere definitiva. Non saranno ammesse ulteriori possibilità di appello o di contestazione sulla decisione finale riguardante il punteggio.

Durante la contestazione di un punteggio, i bersagli oggetto della contestazione non dovranno essere oggetto di interferenza o ripristinati in alcun modo fino a che la contestazione non sia stata risolta. Il Range Officer potrà rimuovere un bersaglio di carta contestato dall'esercizio, al fine di procedere ad un più attento esame, senza ritardare ulteriormente lo svolgimento dell'esercizio da parte di altri tiratori. Sia il tiratore che il Range Officer dovranno firmare il bersaglio ed indicare chiaramente quali siano i colpi in discussione.

Per verificare e/o determinare la zona punti applicabile ai colpi a segno sui bersagli di carta dovranno essere utilizzati soltanto calibri approvati dal Range Master, se e quando richiesto.

Statini di gara

9.19 Il Range Officer dovrà assicurarsi che tutte le informazioni (inclusi gli avvertimenti dati) siano trascritti sullo statino di gara di ciascun tiratore prima di firmarlo. Dopo che il Range Officer

ha firmato lo statino di gara, il tiratore provvederà a firmare a sua volta lo statino nell'apposito spazio. Per registrare i punteggi o le penalità dovranno essere utilizzati i numeri in cifre. Il tempo fatto registrare dal tiratore per completare l'esercizio dovrà essere registrato con due (2) cifre decimali nell'apposito spazio.

Nel caso si rendessero necessarie correzioni allo statino di gara, queste dovranno essere

chiaramente indicate sull'originale e sulle altre copie dello statino del tiratore. Il tiratore ed il Range Officer dovrebbero siglare qualsiasi correzione.

Se, per qualsiasi motivo, un tiratore dovesse rifiutarsi di firmare o siglare uno statino, il fatto dovrà essere riferito al Range Master. Se il Range Master ritiene che l'esercizio sia stato svolto e conteggiato correttamente, lo statino non firmato dal tiratore verrà comunque considerato valido per il conteggio dei punti nei risultati di gara.

Uno statino di gara che sia stato firmato sia dal tiratore che dal Range Officer dovrà costituire la prova definitiva che l'esercizio è stato portato a termine, e che il tempo, le penalità ed il punteggio ottenuti dal tiratore sono stati accuratamente registrati e quindi incontestati. Lo statino firmato dovrà valere come documento definitivo e, ad eccezione del doppio consenso del tiratore e del Range Officer firmatari, o della decisione su un ricorso, dovrà essere cambiato soltanto per correggere errori di calcolo o per aggiungere penalità di procedura come indicato nel paragrafo 8.15.

Se uno statino riporta una quantità di dati in difetto o in eccesso, oppure se il tempo non è stato trascritto, al tiratore sarà ordinato di ripetere l'esercizio.

Nel caso in cui la ripetizione non sia possibile per qualsiasi motivo, dovranno essere prese le seguenti decisioni:

Nel caso in cui lo statino non riporti il tempo, al tiratore dovrà essere assegnato un punteggio uguale a zero per quell'esercizio.

Nel caso in cui lo statino riporti un numero insufficiente di colpi o di miss, quelli effettivamente registrati dovranno essere considerati definitivi.

Nel caso in cui lo statino riporti un numero eccessivo di colpi o di miss, dovranno essere presi in considerazione soltanto i colpi riportati con il più alto valore.

9.20 Le penalità per errori di procedura riportate sullo statino dovranno essere considerate complete e definitive, ad eccezione dei casi in cui si applichi la regola 8.15.

Qualora sullo statino non sia stata riportata l'identità del tiratore, la questione dovrà essere riferita al Range Master, che dovrà intraprendere qualsiasi azione correttiva ritenga necessaria a

risolvere il problema.

Nel caso che uno statino originale venga smarrito o sia comunque non disponibile, dovrà essere utilizzata la copia in possesso del tiratore o qualsiasi altra forma di registrazione elettronica accettabile a giudizio del Range Master. Qualora la copia in possesso del tiratore, o altra forma di registrazione elettronica accettabile a giudizio del Range Master, non sia disponibile, o venga giudicata illeggibile dal Range Master stesso, al tiratore verrà ordinato di ripetere l'esercizio. Qualora il Range Master ritenga, per qualsiasi motivo, che la ripetizione dell'esercizio non sia possibile, al tiratore verrà assegnato punteggio e tempo pari a zero per l'esercizio in questione.

Responsabilità dei punteggi

9.21 Ciascun tiratore è responsabile del mantenimento di una accurata registrazione del proprio punteggio per la verifica con i tabulati pubblicati dal giudice computerista.

Quando tutti i tiratori hanno terminato la gara, i risultati provvisori per ciascuno esercizio dovrebbero essere pubblicati ed esposti dal giudice computerista in un luogo facilmente accessibile sul terreno di gioco, per permettere ai tiratori la verifica.

Se un tiratore rileva un errore nei risultati provvisori alla fine della gara, questi dovrà redigere un ricorso scritto nei confronti del giudice computerista entro un' (1) ora dal momento in cui i risultati vengono esposti. Nel caso in cui tale ricorso non venga redatto entro il tempo limite fissato, i punteggi provvisori verranno considerati definitivi, e nessun reclamo dovrà essere accettato.

I tiratori il cui turno di tiro sia programmato (od altrimenti autorizzato dal Range Master) in modo da terminare l'intera competizione prima del termine effettivo della competizione stessa (ad es. tiratori che completano una gara - della durata di più giorni - nel solo primo giorno), dovranno verificare i loro punteggi provvisori in accordo con le speciali procedure e limiti di tempo imposti dal Match Director (ad es. tramite internet); in mancanza di ciò non saranno

accettati ricorsi. La procedura stabilita dovrà essere pubblicata in anticipo nelle brochures di presentazione della gara e/o su apposite comunicazioni scritte affisse in un luogo facilmente accessibile sul terreno di gioco prima dell'inizio della competizione.

Tempo ufficiale

9.22 Soltanto il timer utilizzato da un Range Officer è abilitato alla registrazione del tempo impiegato dai tiratori per lo svolgimento di un esercizio. Se un timer non risultasse perfettamente funzionante, il tiratore, il cui esercizio non può essere accreditato di un tempo correttamente misurato, dovrà ripetere l'esercizio.

Se a giudizio del Comitato di Arbitraggio il tempo assegnato ad un tiratore per lo svolgimento dell'esercizio risultasse non realistico, il tiratore in questione dovrà ripetere l'esercizio.

Un tiratore che reagisca al segnale di avvio, ma per qualsiasi motivo non prosegua lo svolgimento dell'esercizio, rendendo impossibile la registrazione di un tempo ufficiale da parte del timer (ovvero non spari alcun colpo), riceverà tempo e punteggio a zero per quell'esercizio.

Programmi di calcolo

9.21 I programmi di calcolo approvati sono il Match Scoring System (MSS) ed il Windows® Match Scoring System (WinMSS).

SEZIONE 10 – Penalità

Penalità per Errori di procedura– Regole Generali

10.1 Le penalità per errori di procedura vengono applicate quando un tiratore non ha rispettato le procedure previste dal briefing dell'esercizio. Il Range Officer che assegna tali penalità dovrà annotare in maniera chiara il numero e la motivazione per cui vengono assegnate sullo statino di gara.

10.2 Le penalità per errori di procedura devono essere conteggiate come il doppio del valore del massimo punteggio applicabile ad un singolo colpo su un bersaglio di carta IPSC, come riportato in Appendice B. Se il massimo punteggio, applicabile ad un singolo colpo su un bersaglio di carta IPSC, è pari a cinque (5) punti, ciascuna penalità per errore di procedura dovrà essere conteggiata sottraendo dieci (-10) punti al punteggio complessivo.

Un tiratore, che contesti l'assegnazione o il numero di penalità per errori di procedura, può fare appello contro la decisione al Range Master. Nel caso in cui la contestazione non venga risolta, il tiratore potrà fare ricorso al Comitato di Arbitraggio.

Penalità per errori di procedura non potranno essere annullate da successive azioni del tiratore. Ad esempio, un tiratore che oltrepassi una fault line mentre spara contro un bersaglio incorrerà comunque in una penalità per errore di procedura, anche se in seguito spari nuovamente al bersaglio ritornando dietro la fault line.

Penalità per Errori di procedura – Esempi Specifici

10.3 Un tiratore che spara uno o più colpi mentre una qualsiasi parte del suo corpo tocca il suolo al di là di una fault line o di una charge line dovrà essere penalizzato con un (1) errore di procedura. Qualora il tiratore si sia avvantaggiato significativamente su uno o più bersagli nel commettere l'infrazione, al tiratore potrà invece essere assegnata una penalità per ciascun colpo sparato al bersaglio (o i bersagli) in questione. Non dovranno essere assegnate penalità per

errori di procedura qualora il tiratore oltrepassi una linea di demarcazione senza sparare alcun colpo.

Se un tiratore non rispetta le procedure specificate nel briefing dell'esercizio, egli dovrà essere penalizzato per ciascuna procedura non rispettata. In ogni caso, qualora il tiratore si sia avvantaggiato significativamente nel commettere l'infrazione, al tiratore potrà essere assegnata una penalità per ciascun colpo sparato invece di una singola penalità. (ad es. sparare più colpi non rispettando la posizione o l'impostazione di tiro richiesta).

Qualora vengano assegnate penalità multiple, come nei casi sopra esposti, queste non dovranno essere in numero superiore al numero massimo di colpi conteggiabili che il tiratore può mettere a segno sui bersagli. Ad esempio, se un tiratore dovesse trarre vantaggio dal superare una fault line od una charge line da cui sono visibili quattro (4) bersagli metallici, egli dovrà essere penalizzato con un errore di procedura per ciascun colpo sparato superando la linea, sino ad un massimo di quattro (4) penalità per errori di procedura, indipendentemente dal numero di colpi effettivamente sparati dopo il superamento della linea.

10.4 Un tiratore che non effettua il cambio di caricatore obbligatorio dovrà essere penalizzato con una (1) penalità per ogni colpo sparato nella string in svolgimento dopo aver superato il punto in cui era richiesto il cambio, fino all'effettuazione del cambio stesso.

In un Cooper Tunnel, se un tiratore sposta uno o più pezzi del materiale di copertura, il tiratore dovrà essere penalizzato per un errore di procedura per ciascun pezzo di copertura caduto a terra. Coperture cadute a terra a causa dell'urto del tiratore contro i montanti della struttura, o a causa dell'azione dei gas in uscita dalla volata, o ancora a causa del rinculo, non dovranno essere conteggiati come penalità.

Se un tiratore anticipa la partenza (movimenti delle mani verso l'arma, i caricatori od altro munizionamento) o si muove fisicamente per ottenere una posizione, postura od impostazione

più vantaggiosa dopo il comando di Standby e prima del segnale di partenza, questi dovrà ricevere una penalità per errore di procedura. Qualora il Range Officer possa fermare in tempo il tiratore, a questi sarà assegnato un avvertimento per la prima infrazione e gli verrà concesso di ripetere la partenza.

Se un tiratore non spara ad ogni bersaglio che assegna punti con almeno un colpo, a questi dovrà essere assegnata una penalità per ciascun bersaglio al quale non ha sparato, oltre al relativo numero di penalità per le miss.

10.5 Se un esercizio stabilisce l'uso della sola mano forte o debole, un tiratore non potrà essere penalizzato per aver utilizzato entrambe le mani (ovvero l'altro braccio dalla spalla alla mano) per aver azionato la sicura manuale, per aver ricaricato, o per aver risolto un inceppamento in sicurezza. Comunque, al tiratore verrà assegnata una penalità per errore di procedura per ciascuna delle seguenti azioni:

Toccare l'arma con l'altra mano mentre vengono sparati i colpi.

Usare l'altra mano per sorreggere l'arma, il polso o il braccio che impugna l'arma mentre vengono sparati i colpi.

Usare l'altra mano per sorreggersi ad una barricata od altra struttura per incrementare la stabilità. mentre vengono sparati i colpi.

Una volta che il tiratore abbandona una posizione di tiro, può ritornarvi per sparare nuovamente ai bersagli dalla stessa posizione, purché l'azione venga eseguita in sicurezza. In ogni caso, il briefing scritto dell'esercizio per Esercizi di Classificazione, Esercizi Standard e gare minori può proibire tali azioni: in tal caso verrà assegnato un errore di procedura per ogni colpo sparato.

Penalità Speciale

10.6 Un tiratore, che non sia in grado di eseguire per intero una qualsiasi parte di un esercizio, a causa di inabilità o di ferite, potrà, prima di effettuare l'esercizio, richiedere che il

Range Master gli assegni una penalità in luogo della parte di esercizio che non è in grado di eseguire.

Se la richiesta viene approvata dal Range Master, al tiratore verrà sottratto (dal suo risultato finale) da un minimo di una penalità per errore di procedura, sino ad un massimo del 20% dei punti ottenuti dal tiratore (arrotondato al numero intero superiore).

Ad esempio, in un esercizio in cui sia possibile ottenere al massimo 100 punti, ed il tiratore ne ottenga 90 nel suo tentativo, la penalità speciale potrà consistere in una deduzione fino a 18 punti (20% di 90 punti). In ogni caso, **il Range Master potrà annullare da una a tutte le penalità per errori di procedura di un tiratore che abbia una significativa disabilità fisica, prima che il suddetto tiratore esegua l'esercizio.**

Squalifica – Regole generali

10.7 Un tiratore che commette una infrazione alle regole di sicurezza, oppure svolge una qualsiasi altra attività vietata durante una gara di tiro dinamico AIR SOFT, verrà squalificato dalla gara, e gli verrà proibito di eseguire qualsiasi restante esercizio in quella stessa competizione, a prescindere dall'orario di tiro prestabilito o dalla dislocazione fisica degli esercizi della gara stessa.

Quando viene inflitta una squalifica dalla gara, il Range Officer dovrà riportare chiaramente e per esteso le motivazioni della squalifica, la data e l'ora della medesima, sullo statino di gara del tiratore. Il Range Master dovrà esserne informato tempestivamente.

I punteggi di un tiratore, che sia stato squalificato non dovranno essere depennati dai risultati della gara, ed i risultati stessi della gara non dovranno essere dichiarati definitivi dal Match Director, sino a quando il limite di tempo stabilito per eventuale ricorso.

I punteggi di un tiratore, che abbia completato la pre-gara o la gara senza essere stato squalificato, non dovranno risentire di una successiva squalifica ricevuta dal tiratore durante la sua partecipazione agli shoot-off od altro evento secondario.

Squalifica - Sparo Accidentale

10.8 Un tiratore che causi uno sparo accidentale dovrà essere fermato dal Range Officer il più presto possibile. Si definisce sparo accidentale quanto segue:

Un pallino che venga sparato in una qualsiasi direzione che l'organizzazione di gara abbia indicato come non sicura nel briefing scritto dell'esercizio. Si noti che un tiratore che spari contro un bersaglio, ed il cui proiettile prosegua in direzione non sicura, non dovrà essere squalificato.

Uno sparo che avvenga durante la preparazione, il caricamento, il ricaricamento o lo scaricamento dell'arma.

Uno sparo che avvenga durante la risoluzione di un inceppamento.

Uno sparo che avvenga durante il trasferimento dell'arma da una mano all'altra.

Uno sparo che avvenga durante il movimento, ad eccezione di quando il tiratore stia effettivamente sparando contro i bersagli.

Un colpo sparato contro un bersaglio rigido non penetrabile da una distanza inferiore a 6/7 metri , misurati dalla superficie del bersaglio alla parte più vicina del corpo del tiratore a contatto con il terreno (vedere regola 2.2.).

Eccezione: quando è possibile stabilire che la causa dello sparo accidentale sia dovuta ad **un componente dell'arma** difettoso o rotto, il tiratore non abbia commesso alcuna infrazione alle regole di sicurezza elencate in questa sezione, allora al tiratore non verrà comminata la squalifica dalla competizione, comunque, il punteggio del tiratore per l'esercizio in questione sarà zero. L'arma dovrà essere immediatamente presentata al Range Master od al suo delegato, che condurrà sull'arma una ispezione e tutti i test necessari a stabilire che un componente difettoso o rotto abbia causato lo sparo accidentale. Un tiratore non potrà in seguito 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.

Squalifica - Maneggio non sicuro dell'arma

10.9 Esempi di maneggio non sicuro includono (ma non si limitano a):

Maneggiare un'arma in qualsiasi momento, eccetto che all'interno di un'area di sicurezza designata, oppure sotto la supervisione ed in risposta ad un comando diretto di un Range Officer. L'espressione "maneggiare un'arma" include estrarre o rinfoderare un'arma, sia che questa sia visibile o meno (ad esempio quando nascosta da una copertura protettiva, etc.) oppure mettere o togliere un'arma sulla persona, sia che l'arma sia interamente o parzialmente riposta in fondina.

Se in un qualsiasi momento dell'esercizio, un tiratore punta la volata della propria arma all'indietro, cioè oltre 90 gradi dalla mediana che diparte dal parapalle frontale, oppure, nel caso di assenza del parapalle frontale, il tiratore punta la volata dell'arma dalla parte opposta della linea di fuoco indipendentemente dal fatto che l'arma sia carica o meno.

Se per qualsiasi motivo durante un esercizio, o durante il caricamento, il ricaricamento o lo scaricamento, un tiratore lascia cadere la sua arma, carica o meno. Si noti che un tiratore che, per qualsiasi motivo durante lo svolgimento di un esercizio, appoggi intenzionalmente, ed in maniera sicura, l'arma a terra o su un oggetto stabile, **non dovrà essere squalificato purché:**

Il tiratore mantenga il contatto fisico con l'arma sino a quando sia posizionata stabilmente sul terreno od altro oggetto sicuro, e

Il tiratore rimanga entro un raggio di 1 metro dall'arma per tutto il tempo (eccetto quando l'arma sia

posizionata ad una distanza superiore, sotto la supervisione di un giudice di gara, per adeguarsi ad una specifica posizione di partenza), e l'arma sia in condizione di pronto come specificato oppure;

una pistola semi-automatica sia senza caricatore ed abbia il carrello bloccato in apertura.

10.10 Estrarre o rimettere in fondina l'arma all'interno di un tunnel.

Puntare la volata di un'arma carica contro una qualsiasi parte del corpo del tiratore durante

un esercizio all'infuori delle operazioni di estrazione o rinfoderamento dell'arma. La squalifica dalla gara non è applicabile nel caso in cui il tiratore punti la volata dell'arma carica contro una qualsiasi parte del proprio corpo durante le operazioni di estrazione o rinfoderamento, a patto che le dita del tiratore stesso siano chiaramente al di fuori della guardia del grilletto.

Puntare la volata di un'arma carica in direzione opposta al parapalle frontale, al di fuori di un'area con raggio di 1 metro dai piedi del tiratore durante l'estrazione o il rinfoderamento.

Portare indosso, od utilizzare, più di un'arma in qualsiasi momento durante lo svolgimento di un esercizio.

Non tenere le dita fuori della guardia del grilletto durante la risoluzione di un inceppamento, qualora il tiratore abbassi chiaramente l'arma dalla linea di mira dei bersagli.

Non tenere il dito fuori della guardia del grilletto durante il caricamento, il ricaricamento o lo scaricamento dell'arma.

Non tenere il dito fuori della guardia del grilletto durante gli spostamenti.

Rimettere in fondina un'arma carica in una delle seguenti condizioni:

Una pistola senza la sicura manuale inserita.

Una con il cane armato e senza la sicura manuale inserita.

Maneggiare munizionamento un'area di sicurezza, Il termine "maneggiare" non impedisce ad un tiratore di entrare nella Safety Area con munizionamento nei carichini alla cintura, nelle tasche o nel borsone da tiro, a patto che il tiratore non rimuova fisicamente i carichini carichi dal loro strumento di ritenzione o dal loro luogo di deposito, quando si trovi all'interno dei confini della Safety Area.

Avere un'arma carica eccetto quando specificatamente ordinato dal Range Officer. Un'arma si definisce carica quando un carichino contenente almeno un pallino viene inserito nella pistola.

Raccogliere un'arma lasciata cadere. Le armi lasciate cadere devono sempre essere recuperate da un Range Officer che, dopo aver verificato e/o scaricato l'arma, la riporrà direttamente nella fondina, borsa o scatola del tiratore. La caduta di un'arma scarica al di fuori di un esercizio non è di per se un'infrazione, in ogni caso un tiratore che raccolga un'arma

lasciata cadere sarà squalificato dalla gara.

Utilizzare munizionamento che sia stato in precedenza giudicato non sicuro da un giudice di gara.

Squalifica - comportamento antisportivo

10.11 Un tiratore sarà squalificato da una competizione per aver tenuto una condotta che, a giudizio di un giudice di gara, sia antisportiva. Esempi di condotta antisportiva includono, ma non si limitano a: imbrogliare, comportarsi in modo disonesto, superare la potenza massima consentita di un (1) joule, non attenersi alle ragionevoli direttive di un funzionario di gara, o tenere qualsiasi altro comportamento che possa arrecare discredito allo sport. Il Range Master ne dovrà essere informato il più presto possibile.

Altre persone possono essere espulse dal terreno di gioco per condotta ritenuta inaccettabile da parte di un Range Officer. Esempi di condotta inaccettabile includono, ma non si limitano a: non attenersi alle ragionevoli direttive di un giudice di gara, interferire con la conduzione di un esercizio e/o lo svolgimento di quest'ultimo da parte di un tiratore, o tenere qualsiasi altro comportamento che possa arrecare discredito allo sport. Un tiratore che a giudizio del Range Officer si sia tolto, o abbia causato, intenzionalmente la perdita di degli occhiali per guadagnare un vantaggio competitivo, dovrà essere squalificato dalla gara.

Squalifica - uso di sostanze proibite

10.12 In una gara di Tiro Dinamico **AIR SOFT** tutte le persone dovranno essere in perfetta forma fisica e psicologica durante lo svolgimento della stessa.

L'organizzazione della gara considera sempre l'abuso di sostanze alcoliche, l'uso di farmaci non essenziali se non dietro prescrizione medica, l'uso di droghe illegali o che aumentano le prestazioni, indipendentemente dalle modalità di assunzione, come un reato gravissimo.

Fatta eccezione per sostanze utilizzate a scopi terapeutici, i tiratori ed i giudici che

partecipano ad una competizione non devono essere sotto l'influenza di sostanze stupefacenti (alcol incluso) di qualsiasi genere durante lo svolgimento della gara. Chiunque a giudizio del Range Master sia visibilmente sotto l'influenza di sostanze come quelle descritte sopra, verrà squalificato dalla gara e allontanato dal terreno di gioco.

La Federazione si riserva il diritto di vietare qualsiasi sostanza specifica e di introdurre esami per accertare la presenza di queste sostanze in qualsiasi momento.

SEZIONE 11

Arbitraggio ed interpretazione delle regole

11.1 Principi generali

Amministrazione

In qualsiasi attività competitiva soggetta a regolamenti, sono inevitabili delle controversie occasionali. E' comprensibile che ai più alti livelli di agonismo, sia molto importante per il tiratore il risultato finale. In ogni caso una efficiente pianificazione ed amministrazione della gara sarà in grado di prevenire la maggior parte delle controversie.

Ammissione

I ricorsi potranno essere sottoposti al giudizio del Comitato di Arbitraggio in accordo con le sezioni seguenti, per qualsiasi motivazione eccetto quando specificamente non permesso dalle regole. Ricorsi riguardanti una squalifica per infrazione alle regole di sicurezza, potranno essere accettati unicamente per determinare se circostanze eccezionali consentano il riesame della squalifica. In ogni caso l'aver compiuto una azione così come descritta dal giudice di gara non può essere contestato o appellato.

Ricorso

Le decisioni sono prese inizialmente dal Range Officer. Se chi ha reclamato è in disaccordo con la decisione presa, si potrà richiedere il giudizio del Range Master. Ricorso presso il

Comitato di Arbitraggio

Se chi reclama si trova ancora in disaccordo con la decisione presa, potrà appellarsi al Comitato di Arbitraggio presentando ricorso in prima persona. Conservazione delle prove

Il richiedente dovrà informare il Range Master della sua intenzione di fare ricorso al Comitato di Arbitraggio, e può richiedere che i giudici conservino tutti i documenti relativi per l'audizione. Nastri audio e/o videoregistrazioni non saranno accettati come prova.

Compilazione del ricorso

Il richiedente è responsabile della compilazione e della consegna del ricorso scritto e della presentazione della relativa tassa. Entrambe devono essere consegnate al Range Master entro il termine prestabilito.

Doveri dei funzionari di gara

Ogni funzionario di gara, ricevendo una richiesta di ricorso, dovrà informarne il Range Master senza indugio, e dovrà annotare l'identità di tutti i testimoni ed i giudici coinvolti, riferendo queste informazioni al Range Master.

Doveri del Match Director

Il Match Director dovrà, al ricevimento del rapporto circa un ricorso da parte del Range Master, convocare il Comitato di Arbitraggio in sede privata non appena possibile.

Doveri del Comitato di Arbitraggio

Il Comitato di Arbitraggio è tenuto ad osservare ed applicare il regolamento in vigore ed a prendere decisioni in accordo con esso. Qualora il regolamento richieda una interpretazione, o qualora un evento non sia specificamente previsto dal presente regolamento, il Comitato di Arbitraggio esprimerà il proprio miglior giudizio nello spirito di questo regolamento.

11.2 Composizione del Comitato

Comitato di Arbitraggio

Nelle competizioni, il Match Director può nominare membri del Comitato di Arbitraggio tre tiratori esperti che non siano parte in causa nel ricorso e che non si trovino in diretto conflitto di interessi con la decisione finale. I membri del Comitato dovrebbero, se possibile, essere giudici

di gara abilitati. Tutti i membri del comitato avranno diritto di voto. Il giudice di gara più anziano, od il tiratore più anziano, qualora non vi siano giudici di gara, fungerà da Moderatore.

11.3 Limite di tempo per la richiesta di un ricorso

Le richieste scritte di ricorso devono essere sottoposte al Range Master entro un'ora dall'evento che ha generato la richiesta. La presentazione della documentazione richiesta fuori dal limite di tempo stabilito annullerà la validità della richiesta stessa, e non verrà intrapresa alcuna azione successiva.

Limite di tempo per la decisione

Il Comitato deve giungere ad una decisione entro 2 ore dalla presentazione del ricorso, oppure entro la pubblicazione dei punteggi finali di gara, a seconda di quale evento si verifichi per primo. Nel caso che il Comitato non raggiunga una decisione entro i limiti di tempo stabiliti, un ricorso presentato in prima od in terza persona sarà automaticamente accolto e la tassa per la presentazione del ricorso sarà restituita.

11.4 Tasse

Importo

Nelle gare la tassa per presentare ricorso dovrà essere pari a all'equivalente della massima quota di iscrizione individuale alla competizione. Un ricorso al Comitato di Arbitraggio presentato dal Range Master relativamente ad una questione di gara non sarà soggetto al pagamento della tassa.

Gestione delle tasse del ricorso

Nel caso in cui il Comitato accolga il ricorso, la tassa ricorso pagata verrà restituita. In caso contrario, la tassa versata verrà incamerata dalla Federazione a cui verranno inviati anche i relativi atti e documenti.

11.5 Regole di procedura

Doveri del Comitato e procedura

Il Comitato dovrà studiare il ricorso scritto, e custodire a nome dell'organizzazione la somma di denaro pagata dal richiedente, sino al raggiungimento di una decisione.

Presentazione della richiesta

Il Comitato quindi potrà ordinare al richiedente di fornire personalmente ulteriori dettagli circa il ricorso, e potrà richiedere chiarimenti su qualsiasi punto inerente il ricorso stesso.

Audizione

Al richiedente potrà quindi essere richiesto di ritirarsi nel momento in cui il Comitato deciderà di ascoltare ulteriori testimonianze.

Testimonianze

Il Comitato potrà ascoltare i funzionari di gara e tutti gli altri testimoni coinvolti nella disputa. Il Comitato esaminerà le prove presentate.

Domande

Il Comitato potrà porre domande ai testimoni ed ai giudici su qualsiasi particolare riguardante la controversia.

Opinioni

I membri del Comitato dovranno astenersi dall'esprimere qualsiasi opinione o verdetto fintanto che la controversia non sia risolta.

Ricognizione

Il Comitato potrà effettuare una ricognizione sul luogo in cui è avvenuto l'evento che ha originato il ricorso o qualsiasi area ad essa connesso, e potrà richiedere a qualsiasi persona o giudice, che ritenga utile per la risoluzione della disputa, di accompagnarlo.

Influenza indebita

Chiunque tenti di influenzare i membri del Comitato in qualunque modo che non sia la presentazione di prove, potrà essere soggetto ad azione disciplinare a discrezione del Comitato

di Arbitraggio.

Delibera

Quando i membri del Comitato giudichino soddisfacenti le informazioni e le prove acquisite relativamente al ricorso, essi discuteranno in forma privata e raggiungeranno la decisione finale con una votazione a maggioranza.

Verdetto e azioni successive –Decisioni del comitato

Quando il Comitato ha raggiunto una decisione, verranno convocati il richiedente, il giudice ed il Range Master per emettere un verdetto.

Attuazione della decisione

L'attuazione della decisione presa dal Comitato dovrà avvenire a cura del Range Master. Egli dovrà avvertire il personale di gara preposto, il quale affiggerà il verdetto in un luogo pubblico. Il verdetto non è retroattivo e non modificherà alcun avvenimento accaduto prima dell'emissione del verdetto.

Inappellabilità del verdetto

Il verdetto del Comitato dovrà essere definitivo e non può essere contestato, se non nel caso in cui il Range Master sia del parere che nuove prove, acquisite dopo l'emissione del verdetto, richiedano un nuovo giudizio.

Verbali: Le decisioni del Comitato di Arbitraggio dovranno essere verbalizzate e dovranno costituire un precedente per qualsiasi successiva contestazione durante lo svolgimento della gara.

Ricorsi da parte di terzi

I ricorsi possono essere presentati anche da terze persone. In tal caso, tutte le norme stabilite in questa sezione saranno ugualmente valide.

Interpretazione del regolamento

L'interpretazione del presente regolamento è di competenza del Range Master.

Persone che richiedano un chiarimento di una qualsiasi regola, dovranno sottoporre la loro richiesta al Range Master.

SEZIONE 12 – Varie

Declinazione di responsabilità:

I tiratori e tutte le altre persone che assistono ad una competizione di tiro AIR SOFT sono le uniche e sole responsabili dell'equipaggiamento che portano sul terreno di gioco, della conformità dell'equipaggiamento a tutte le leggi applicabili all'area geografica e politica in cui si svolge la competizione. L'Organizzazione, i giudici, le organizzazioni affiliate od i giudici di queste organizzazioni, non accettano responsabilità di qualsiasi genere in merito, né in merito a qualsiasi perdita, danneggiamento, ferimento (fino alle estreme conseguenze di morte) che possa venire arrecata a qualsiasi persona od altra entità dall'utilizzo legale od illegale del sopra citato equipaggiamento.

3. Categorie Individuali

Le Categorie Individuali approvate per il riconoscimento sono:

- a) **Lady;**
- b) **Junior;** Tiratori che non hanno ancora compiuto 21 anni entro il primo giorno di gara.
- c) **Senior;** Tiratori che hanno compiuto 50 anni entro il primo giorno di gara.
- d) **Super Senior;** Tiratori che hanno compiuto 60 anni entro il primo giorno di gara.

Il presente Regolamento Sperimentale AIR SOFT per arma corta può essere soggetto a variazioni e modifiche.

Le variazioni dovranno essere apportate prima della singola competizione dalle autorità preposte.

***Appendice A1 – CALIBRAZIONE DEL BERSAGLIO RIGIDO NON PENETRABILE
TIPO POPPER***

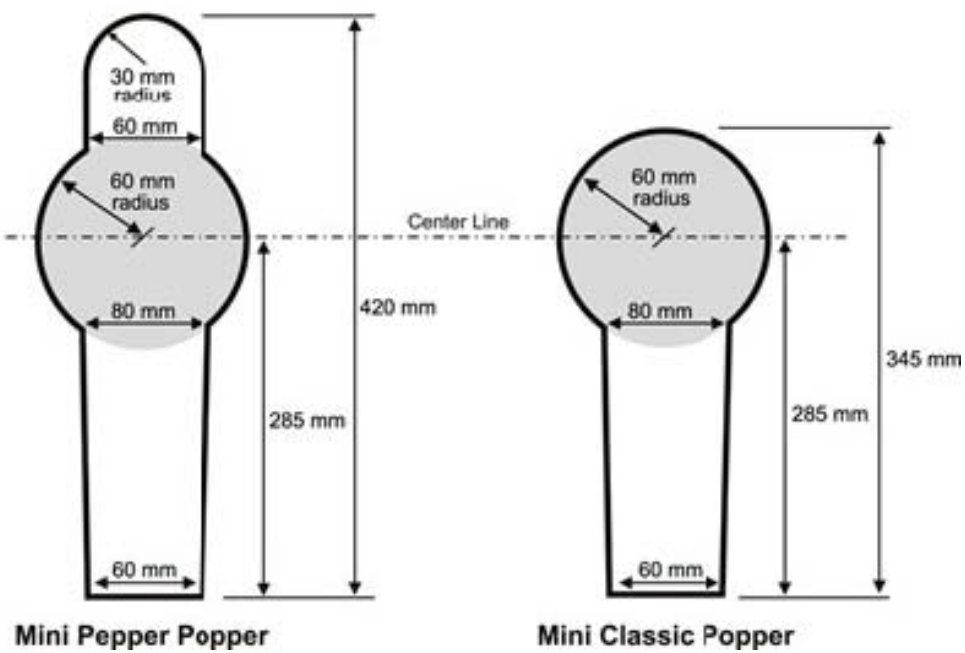
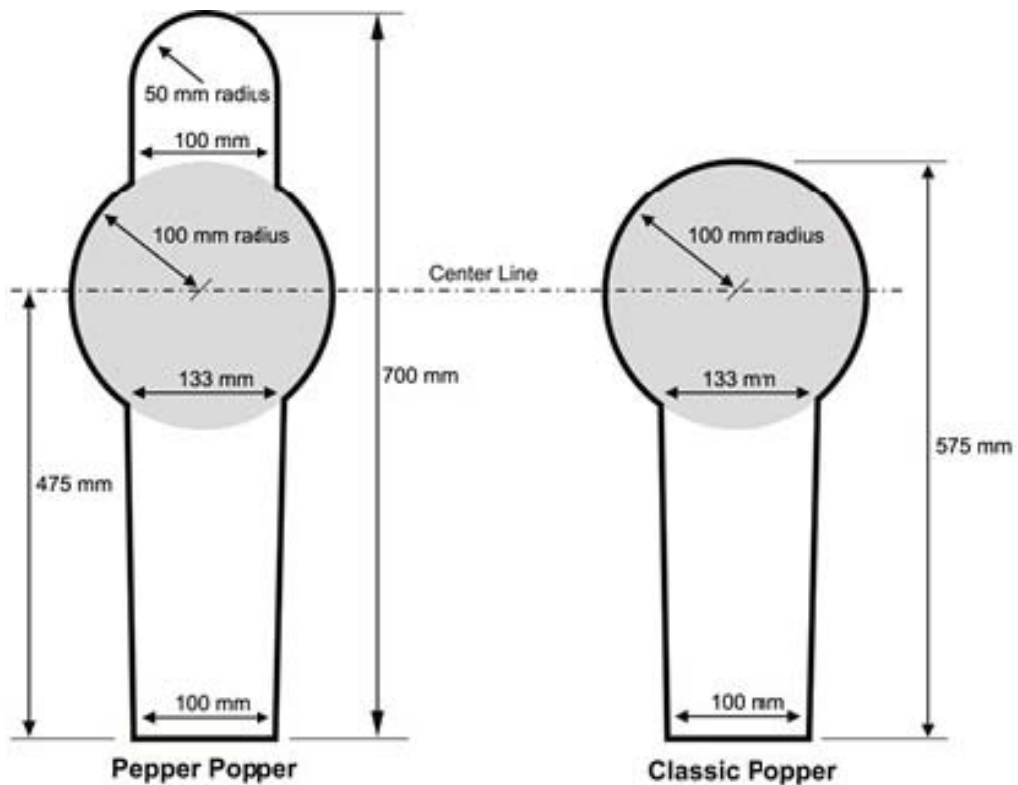
1. Il Range Master deve individuare un lotto specifico di munizionamento ed una o più specifiche armi che verranno utilizzate come attrezzature ufficiali di calibrazione da giudici da lui autorizzati ad espletare la calibrazione stessa.(vedi regola 5.2)
2. Prima dell'inizio della competizione, il munizionamento scelto per la calibrazione deve essere cronografato e testato.
3. Una volta che il lotto di munizioni e le armi prescelte siano stati testati ed approvati dal Range Master, questi non potranno essere soggetti a contestazione da parte dei tiratori.
4. Il Range Master deve disporre la calibrazione di ciascun Popper prima dell'inizio della competizione, ed ogniqualvolta, durante il suo svolgimento, questa venga richiesta.
5. Per la calibrazione iniziale, il Popper deve essere predisposto in modo da cadere quando colpito, all'interno della zona di calibrazione, da un singolo colpo del munizionamento di calibrazione, sparato in un'arma predisposta per la calibrazione. Il colpo deve essere sparato dalla più lontana locazione dell'esercizio da cui è ingaggiabile il Popper oggetto della calibrazione. Le zone di calibrazione sono indicate nei diagrammi contenuti nelle pagine successive.
6. Se, durante lo svolgimento di un esercizio, un Popper non cade quando colpito, il tiratore ha tre alternative:
 - (a) Il Popper viene ripetutamente ingaggiato e colpito sino a quando non cade. In questo caso non è richiesta alcuna ulteriore azione, e l'esercizio viene conteggiato così come eseguito.
 - (b) Il Popper viene lasciato in piedi, ma il tiratore non contesta la calibrazione. In questo caso non è richiesta alcuna ulteriore azione, e l'esercizio viene conteggiato così come eseguito, assegnando al tiratore un Popper miss.

- (c) Il Popper viene lasciato in piedi, ed il tiratore contesta la calibrazione. In questo caso il Popper e l'area circostante il suo basamento non deve essere toccato od essere oggetto di interferenza da alcuna persona. Se un funzionario di gara viola questa norma, il tiratore dovrà ripetere l'esercizio. Se il tiratore o qualsiasi altra persona viola questa norma, il popper verrà conteggiato come miss ed il resto dell'esercizio verrà conteggiato così come eseguito.
7. In assenza di interferenze, un giudice di calibrazione dovrà condurre una verifica di calibrazione del Popper in oggetto (quando richiesta secondo le modalità del punto 6 (c) di cui sopra), dal punto più vicino possibile a quello utilizzato dal tiratore per ingaggiare il Popper; dopodiché:
- (a) Se il primo colpo sparato dal giudice di calibrazione colpisce la zona di calibrazione, ed il Popper cade, il Popper verrà considerato come correttamente calibrato, e verrà conteggiato come Popper miss.
 - (b) Se il primo colpo sparato dal giudice di calibrazione colpisce la zona di calibrazione, ed il Popper non cade, il Popper verrà considerato come erroneamente calibrato, ed il tiratore dovrà ripetere l'esercizio una volta che il Popper sia stato correttamente calibrato.
 - (c) Se il primo colpo sparato dal giudice di calibrazione colpisce al di sopra od al di sotto della zona di calibrazione, la verifica di calibrazione verrà giudicata non corretta, ed il tiratore dovrà ripetere l'esercizio.
 - (d) Se il primo colpo sparato dal giudice di calibrazione non colpisce il Popper, dovrà essere sparato un nuovo colpo, sino a quando non si verifichi il caso (a), (b) o (c).

APPENDICE A2:

BERSAGLI RIGIDI APPROVATI TIPO POPPER E ZONE DI CALIBRAZIONE.

La zona di calibrazione è indicata dall'area grigia.



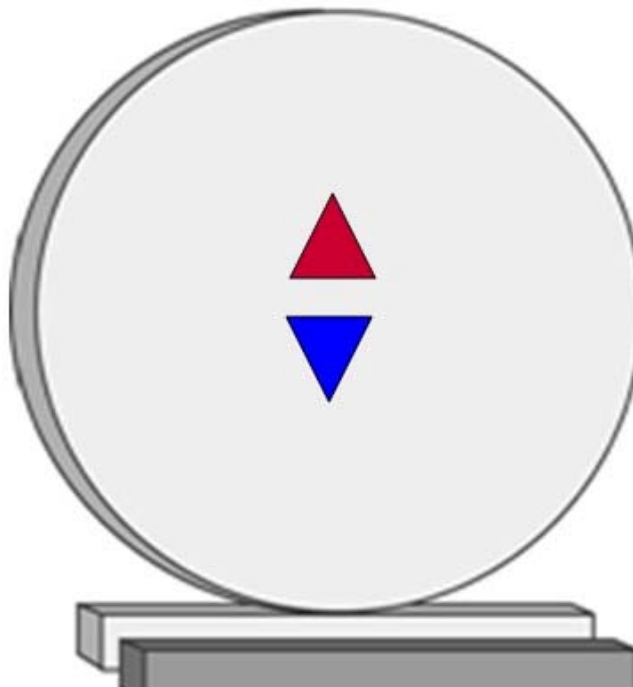
APPENDICE B1: BERSAGLI RIGIDI APPROVATI TIPO PIATTI .

	Piatto Rotondo	Piatto Quadrato
Dimensione minima	Diametro 130 mm	Lato 130 mm
Dimensione Massima	Diametro 130 mm	Lato 130 mm
Punteggio	5 punti	5 punti

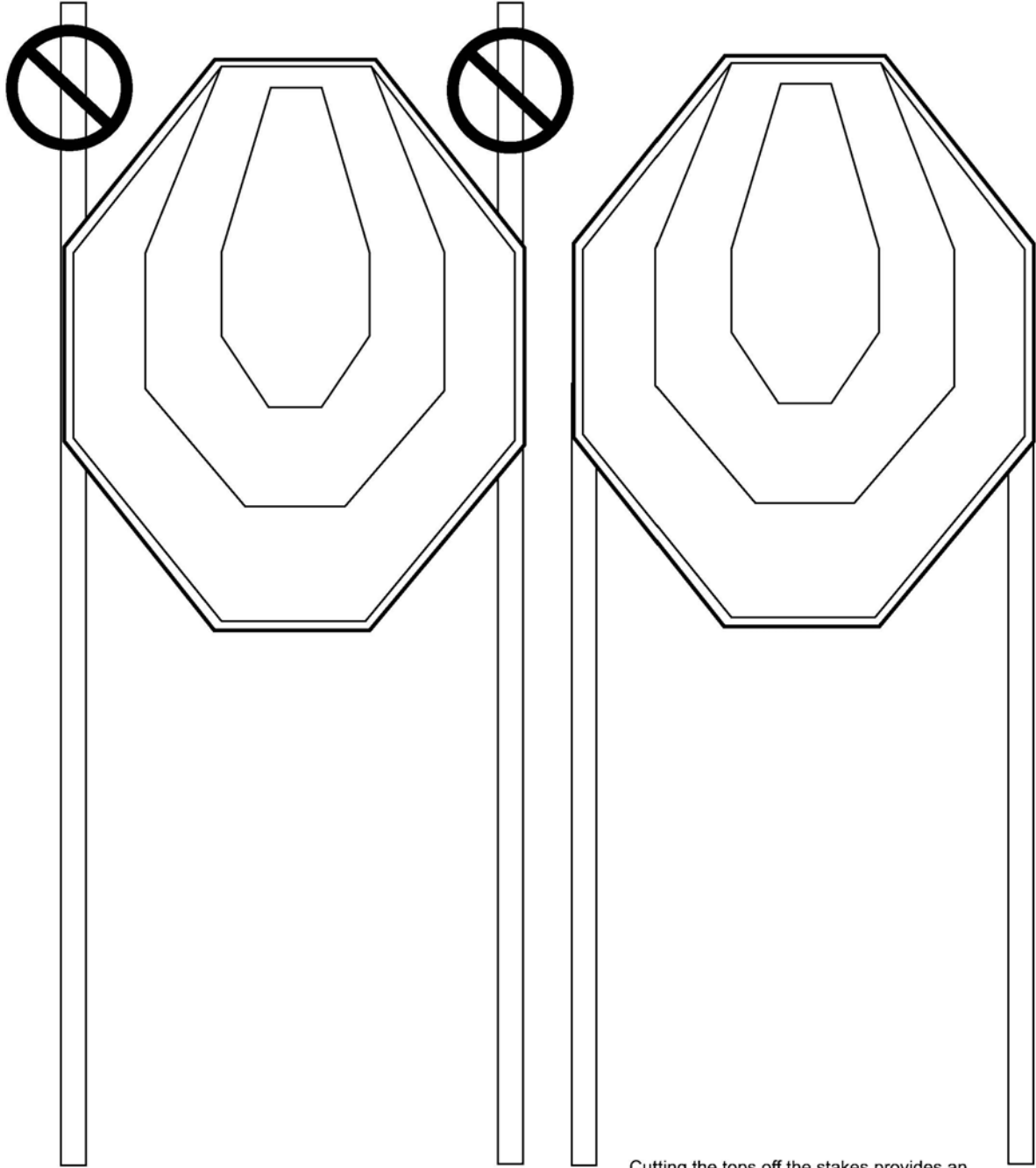
Si noti che i Bersagli Impenetrabili Tipo Piatto autorizzati non sono soggetti a calibrazione o verifica di calibrazione.

APPENDICE B2: BERSAGLI RIGIDI APPROVATI TIPO STOP PLATE.

Stesse dimensioni dei piatti di cui all'appendice B1

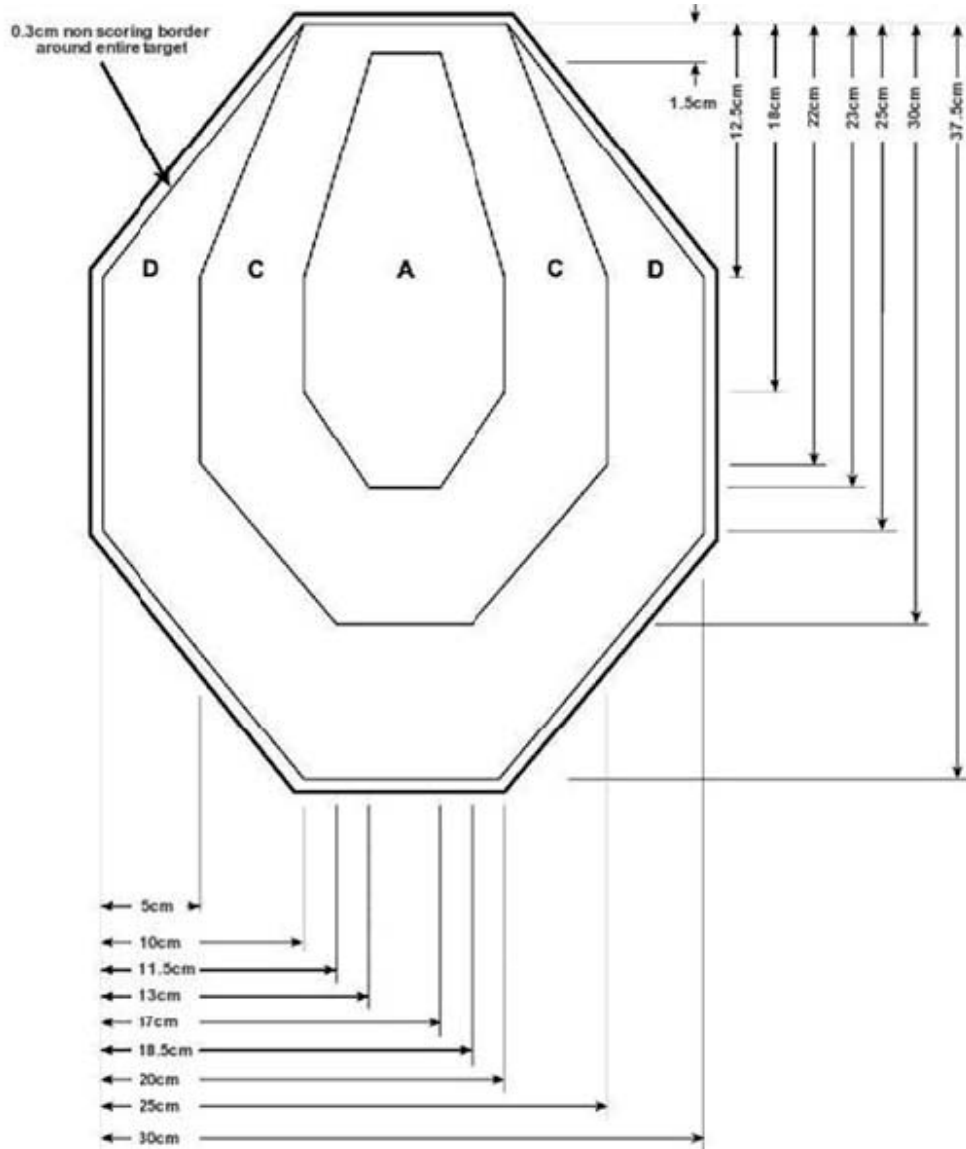


APPENDICE B1- BERSAGLIO CARTACEO CLASSICO



Cutting the tops off the stakes provides an improved visual appearance

APPENDICE B2

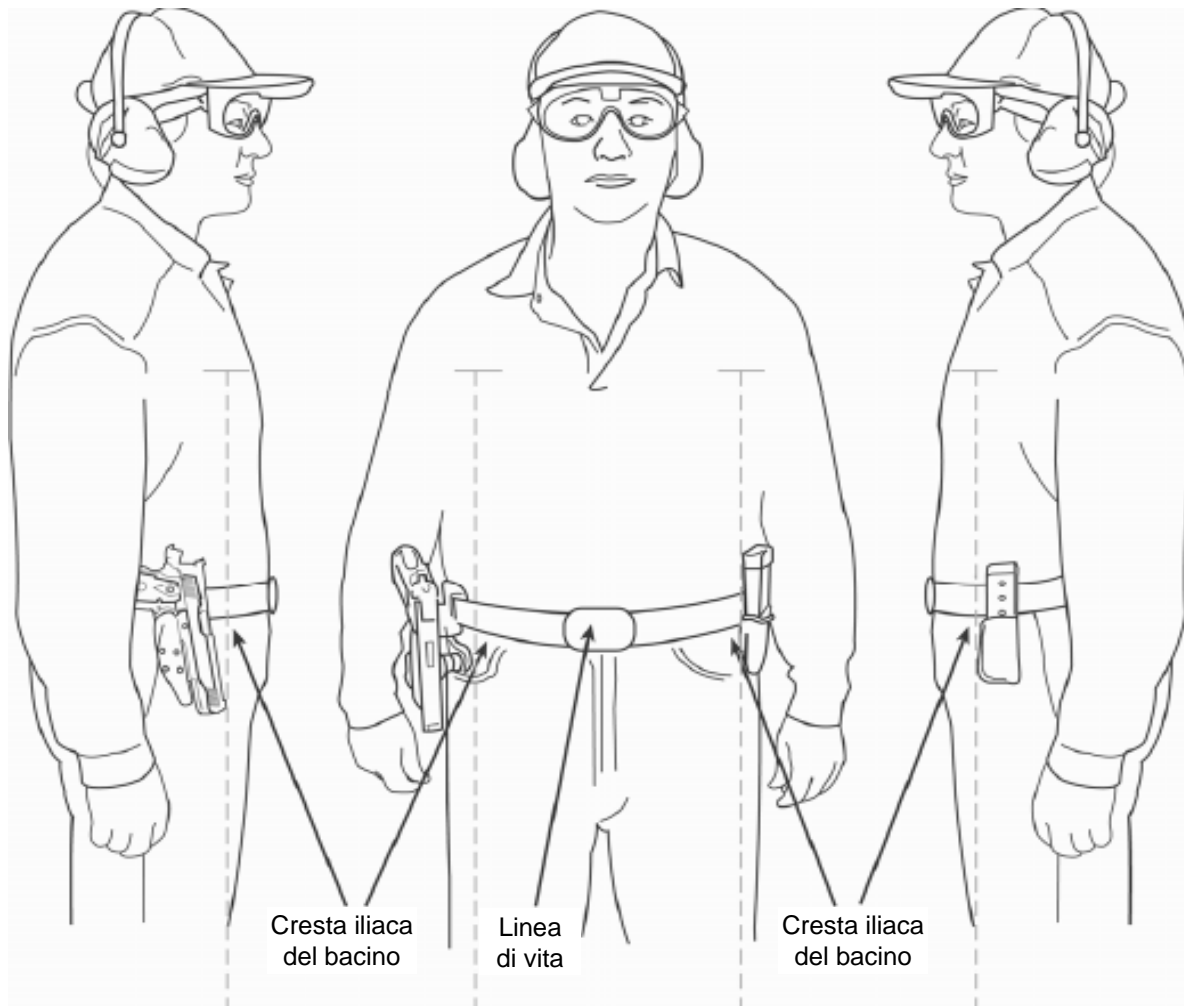


E' consentito l'utilizzo di bersagli cartacei aventi tutte le misure sopra riportate ridotte di un 25% (Es. Altezza e larghezza complessiva in luogo dei 37,5 X 30,0 cm. di cui al bersaglio sopra descritto- bersaglio ridotto 28,0 X 22,5 cm.). Non potranno essere usati bersagli cartacei di dimensioni diverse nello stesso stage.

UNITA' DI MISURA UTILIZZATA IN mm

Punteggio	
Zona	
A	5
C	3
D	1

Appendice C 1: DIAGRAMMA DEL POSIZIONAMENTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO



APPENDICE D1

Air Soft Divisione Open

1	Dimensione massima pistola	No
2	Lunghezza massima del caricatore	170mm (vedi appendice F1)
3	Capacità massima colpi	No
4	Distanza massima della pistola e dei caricatori/carichini rapidi dal corpo	50mm
5	Applicazione regole 5.2.3.1	Sì
6	Restrizioni sulla posizione della fondina ed altro equipaggiamento	No
7	Ottiche/mire elettroniche permesse	Sì
8	Compensatori, soppressori di suono e/o di vampa permessi	Sì
9	Fori di compensazione permessi	Sì

APPENDICE D2

Air Soft Divisione Standard

1	Dimensione massima pistola	Sì, veda sotto
2	Lunghezza massima del caricatore	Sì, veda sotto
3	Capacità massima colpi	Sì, veda sotto
4	Distanza massima della pistola e dei caricatori/carichini rapidi dal torso	50mm
5	Applicazione regole 5.2.3.1	Sì
6	Restrizioni sulla posizione della fondina ed altro equipaggiamento	Sì, veda sotto
7	Ottiche/mire elettroniche permesse	No
8	Compensatori, soppressori di suono e/o di vampa permessi	No
9	Fori di compensazione permessi	No, veda sotto

Condizioni speciali:

1 Una pistola nella sua condizione di pronto (vedi sezione 8.1) ma scarica, e senza un caricatore inserito, deve entrare completamente all'interno di una scatola che abbia le dimensioni interne di 225mm x 150mm x 45mm (tolleranza di +1 mm, -0 mm). Quando una pistola è inserita nella scatola, la tacca di mira può essere leggermente compressa, ma tutte le altre caratteristiche della pistola, (vedi ad es. mire collassabili e/o pieghevoli, manettini di armamento, appoggia pollice, cane esterno, impugnature, ecc), devono essere completamente dispiegate o estese.

2 Né la pistola, né ogni sua parte attaccata, né ogni equipaggiamento, può estendersi fuori della linea illustrata in appendice C1. Tali oggetti che un ufficiale di gara non ritenga essere in regola dovranno essere aggiustati prontamente ed in modo sicuro, altrimenti la regola 6.2.5.1 dovrà essere applicata.

3 I caricatori utilizzabili da un concorrente durante l'esecuzione di una stage non devono contenere più di 15 palline al segnale di inizio. Inoltre, i caricatori non devono estendersi per più di 20mm sotto il punto più basso della minigonna, quando inserito. Tali violazioni porteranno a relegare il concorrente in Divisione Open.

4 Solo i fori di compensazione sulle canne sono proibiti. I carrelli possono avere fori di compensazione.

APPENDICE D3

Air Soft Divisione Production

1	Dimensione massima pistola	127mm di lunghezza di canna massima
2	Lunghezza massima del caricatore	Sì, veda sotto
3	Capacità massima colpi	Sì, veda sotto
4	Distanza massima della pistola e dei caricatori/carichini rapidi dal torso	50mm
5	Applicazione regole 5.2.3.1	Sì
6	Restrizioni sulla posizione della fondina ed altro equipaggiamento	Sì, veda sotto
7	Ottiche/mire elettroniche permesse	No
8	Compensatori, soppressori di suono e/o di vampa permessi	No
9	Fori di compensazione permessi	No

Condizioni speciali:

1 Una pistola nella sua condizione di pronto (vedi sezione 8.1) ma scarica, e senza un caricatore inserito, deve entrare completamente all'interno di una scatola che abbia le dimensioni interne di 225mm x 150mm x 45mm (tolleranza di +1 mm, -0 mm). Quando una pistola è inserita nella scatola, la tacca di mira può essere leggermente compressa, ma tutte le altre caratteristiche della pistola, (vedi ad es. mire collassabili e/o pieghevoli, manettini di armamento, appoggia pollice, cane esterno, impugnature, ecc), devono essere completamente dispiegate o estese.

2 Né la pistola, né ogni suo accessorio, né ogni equipaggiamento, può estendersi fuori della linea illustrata in appendice C1. Tali oggetti che un ufficiale di gara non ritenga essere in regola dovranno essere aggiustati prontamente ed in modo sicuro, altrimenti la regola 6.2.5.1 dovrà essere applicata.

3 I caricatori utilizzabili da un concorrente durante l'esecuzione di uno stage non devono contenere più di 15 pallini al segnale di inizio. Inoltre, i caricatori non devono estendersi per più di 20 mm sotto il punto più basso della minigonna, quando inserito. Tali violazioni porteranno a relegare il concorrente in Divisione Open.

4 Solo le pistole Air Soft approvate ed elencate sul sito web dell'IPSC possono essere usate in questa divisione. Le pistole approvate non devono essere modificate in nessun modo rispetto alla configurazione standard del fabbricante. Le pistole ritenute dall'IPSC solo ad azione singola sono

proibite.

5 Pistole aventi cane esterno dovranno avere lo stesso completamente abbattuto. In ogni caso il primo colpo dovrà essere sparato in sola doppia azione, fatto salvo il caso di condizione di partenza senza il colpo camerato, circostanza che obbliga il tiratore a scarrellare e quindi porre l'arma con il cane armato e quindi sparare il primo colpo in singola azione. Il concorrente di questa divisione che, dopo l'invio del segnale di inizio e prima di tentare il primo colpo, armi il cane della pistola che ha una camera carica, incorrerà in un errore di procedura.

Appendice D1 – TABELLA COMPARATIVA DI CONVERSIONE PER ARMI AIR SOFT (JOULE –M/S – M/S – JOULE)

CONVERSIONE Joule --> m/s (da joule a metri al secondo)

Joule 100m/s

PESO PALLINI: 0,20 grammi

CONVERSIONE m/s --> Joule (da metri al secondo a joule)

m/s 1Joule

PESO PALLINI: 0,20 grammi

CONVERSIONE Joule --> m/s (da joule a metri al secondo)

Joule 93.25048082403138m/s

PESO PALLINI: 0,23 grammi

CONVERSIONE m/s --> Joule (da metri al secondo a joule)

m/s 1.1500000000000001Joule

PALLINI: 0,23 grammi

CONVERSIONE Joule --> m/s (da joule a metri al secondo)

Joule 89.44271909999159m/s

PALLINI: 0,25 grammi

CONVERSIONE m/s --> Joule (da metri al secondo a joule)

m/s	100	1.25Joule
-----	-----	-----------

PESO PALLINI: 0,25 grammi

Note: La tabella sopra riportata definisce la potenza massima utilizzabile convertita in m/s per un'arma Air Soft considerando il peso del munizionamento (pallini plastici) esistenti in commercio.

ESEMPIO - L'applicazione dovrà essere la seguente:

Peso Pallino = 0,20 gr – velocità rilevata 100m/s = Prova Regolare e conforme

Peso Pallino = 0,20 gr – velocità rilevata 105m/s = Prova negativa e non conforme

(applicazione della regola 10.11)

La Commissione Sportiva in collaborazione con il Sig. Marco Guelfi

Il Consiglio Federale