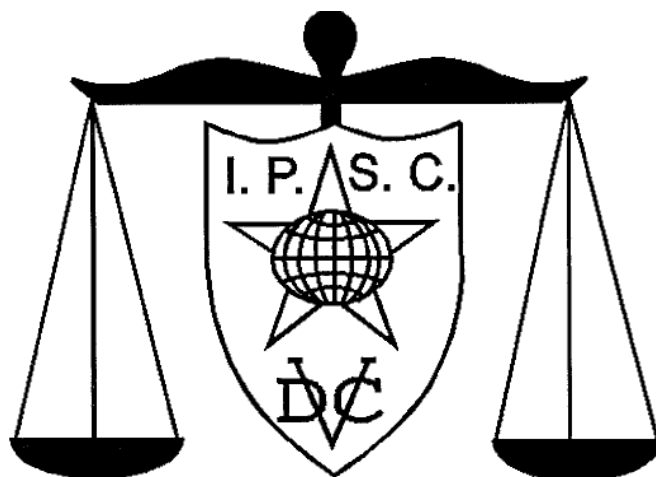




**INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION
ACTION AIR PISTOL CALIBER CARBINE
COMPETITION RULES
EDIZIONE GENNAIO 2026**

International Practical Shooting Confederation

Carretera Vieja de Bunyola

Km 6,2 – 07141 Marratxi

Mallorca, Spagna

Tel: +34 971 796 232 WhatsApp: +34 699 264 399

Email: rules@ipsc.org Web: www.ipsc.org

Copyright © 2025 International Practical Shooting Confederation

Gli acronimi "IPSC", "DVC" e "IROA", il logo a scudo IPSC, il nome "International Range Officer Association", il logo IROA, i Target IPSC e il motto "Diligentia, Vis, Celeritas" sono tutti marchi registrati relativi al tiro, di proprietà della International Practical Shooting Confederation.

Persone, organizzazioni e altre entità non affiliate a IPSC (o a una Regione membro) hanno il divieto di utilizzare qualsiasi di questi elementi senza la previa autorizzazione scritta del Presidente IPSC (o del Direttore Regionale, secondo il caso).

INDICE

INDICE	2
CAPITOLO 1: Progettazione dei COF	4
1.1 Principi Generali.....	4
1.2 Tipi di COF	4
1.3 Omologazione IPSC (Sanctioning)	5
CAPITOLO 2: Costruzione del Range e dei COF	5
2.1 Regole Generali	5
2.2 Criteri di Costruzione del Percorso	6
2.3 Modifiche alla Costruzione del Percorso.....	7
2.4 Safety Areas	7
2.5 Area di Test Firing / Zeroing	8
2.6 Vendor Areas.....	8
2.7 Aree di Igiene.....	8
2.8 Aree di caricamento dei caricatori.....	8
CAPITOLO 3: Informazioni sul COF.....	8
3.1 Regole Generali	8
3.2 Written Stage Briefing	8
3.3 Regole Locali, Regionali e Nazionali.....	9
CAPITOLO 4: Attrezzatura del range	9
4.1 Target – Principi Generali.....	9
4.2 Target Action Air Approvati IPSC – Carta	9
4.3 Target Action Air Approvati IPSC – Metallici.....	10
4.4 Non applicabile.....	10
4.5 Frangible Targets	10
4.6 Riorganizzazione dell'Attrezzatura del range o della Superficie	10
4.7 Range Equipment Failure e altre questioni	11
CAPITOLO 5: Equipaggiamento del concorrente.....	11
5.1 Armi.....	11
5.2 Trasporto e Deposito e Equipaggiamento del concorrente	12
5.3 Abbigliamento Appropriato	12
5.4 Protezione Oculare	12
5.5 BB e Attrezzatura Correlata	12
5.6 Fattore di potenza	13
5.7 Malfunzionamenti – Equipaggiamento del concorrente	13
5.8 Gas propellente ufficiale di gara.....	13
CAPITOLO 6: Struttura della Gara	14
6.1 Principi Generali.....	14
6.2 Divisioni di Gara	14
6.3 Categorie di Gara.....	15
6.4 Squadre Regionali.....	15
6.5 Status e Credenziali dei Concorrenti.....	15
6.6 Programmazione e Squadre dei Concorrenti.....	16
6.7 International Classification System (ICS).....	16
CAPITOLO 7: Gestione della Gara	16
7.1 Range Officer	16
7.2 Disciplina dei Range Officer.....	16

7.3	Nomina degli Ufficiali.....	17
CAPITOLO 8: Il Course of Fire.....		17
8.1	Condizioni di Pronto dell'Arma	17
8.2	Ready Condition del Concorrente	17
8.3	Range Commands	18
8.4	Caricamento, ricarica o scaricamento durante un COF	19
8.5	Movimento.....	19
8.6	Assistenza o Interferenza.....	19
8.7	Sight Picture, Dry Fire e Walkthrough del COF	19
CAPITOLO 9: Punteggio		20
9.1	Regole Generali	20
9.2	Metodo di punteggio.....	20
9.3	Parità di punteggio	21
9.4	Valori di punteggio e Penalità dei Target.....	21
9.5	Politica di Conteggio dei Target.....	21
9.6	Verifica e contestazione del punteggio.....	21
9.7	Score Sheet	22
9.8	Responsabilità del punteggio	23
9.9	Punteggio dei Target che Scompaiono	23
9.10	Tempo Ufficiale.....	23
9.11	Programmi di punteggio	23
CAPITOLO 10: Penalità e Squalifiche.....		24
10.1	Penalità Procedurali – Regole Generali	24
10.2	Penalità Procedurali – Esempi Specifici.....	24
10.3	Squalifica – Regole Generali.....	25
10.4	Squalifica – Sparo Accidentale.....	25
10.5	Squalifica – Maneggio Non Sicuro dell'Arma	25
10.6	Squalifica – Condotta Antisportiva.....	26
10.7	Squalifica – Sostanze Proibite.....	26
CAPITOLO 11: Arbitrato e Interpretazione delle Regole		27
11.1	Principi Generali	27
11.2	Composizione del Comitato	27
11.3	Termini e Sequenze Temporali	27
11.4	Tasse	27
11.5	Norme di Procedura	28
11.6	Verdetto e Azioni Successive	28
11.7	Appelli di Terza Parte	28
11.8	Interpretazione delle Regole	28
CAPITOLO 12: Questioni Varie		28
12.1	Appendici.....	28
12.2	Lingua.....	28
12.3	Esclusioni di Responsabilità.....	28
12.4	Genere	29
12.5	Glossario	29
12.6	Misure.....	30
APPENDICE A1: Livelli di Gara IPSC Action Air Pistol Caliber Carbine.....		30
APPENDICE A2: Riconoscimento IPSC.....		31

APPENDICE A3: Tabella di Eliminazione Shoot-Off.....	32
APPENDICE A4: Rapporti di Stage Approvati.....	32
APPENDICE B1: Presentazione del Target.....	34
APPENDICE B2: Target IPSC Action Air.....	35
APPENDICE B3: Target Micro IPSC Action Air.....	36
APPENDICE C1: Calibrazione dei Popper IPSC Action Air.....	36
APPENDICE C2: Popper IPSC Action Air.....	37
APPENDICE C3: Stop Plate IPSC Action Air.....	39
APPENDICE C3: Piastre a Caduta IPSC Action Air.....	39
APPENDICE D: Divisioni Action Air Pistol Caliber Carbine.....	40
APPENDICE E1: Diagramma della Ready Condition del Concorrente.....	41
APPENDICE F1: Segnali manuali per il punteggio.....	41
INDICE ANALITICO.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Argomento Sezione o Regola	Errore. Il segnalibro non è definito.
APPENDICE G – GLOSSARIO IPSC / IROA AGGIORNATO.....	Errore. Il segnalibro non è definito.

CAPITOLO 1: Progettazione dei COF

I seguenti principi generali di progettazione dei COF elencano i criteri, le responsabilità e le restrizioni che governano i Course Designer in quanto architetti dello sport del tiro IPSC.

1.1 Principi Generali

1.1.1 Sicurezza – Le gare IPSC devono essere progettate, costruite e condotte con la debita considerazione per la sicurezza.

1.1.2 Qualità – Il valore di una gara IPSC è determinato dalla qualità della sfida presentata nella progettazione del percorso. I COF devono essere progettati principalmente per testare le capacità di tiro IPSC del concorrente, non le sue capacità fisiche.

1.1.3 Equilibrio – Precisione, Potenza e Velocità sono elementi equivalenti del tiro IPSC, e sono espressi nelle parole latine "Diligentia, Vis, Celeritas" ("DVC"). Un COF correttamente equilibrato dipenderà in gran parte dalla natura delle sfide in esso presentate. Tuttavia, i percorsi devono essere progettati, e le gare IPSC devono essere condotte, in modo tale da valutare questi elementi in maniera equa. Le gare IPSC Action Air sono esenti dai requisiti di potenza minima (vedere anche la Regola 5.6.1).

1.1.4 Diversità – Le sfide del tiro IPSC sono diversificate. Sebbene non sia necessario costruire nuovi percorsi per ogni gara, nessun singolo COF deve essere ripetuto al punto da poter essere considerato una misura definitiva delle capacità di tiro IPSC.

1.1.5 Freestyle – Le gare IPSC sono freestyle. Ai concorrenti deve essere consentito risolvere la sfida presentata in modo libero e, per le gare con pistola, di colpire i target "non appena e quando visibili". Dopo lo Start Signal, i COF non devono richiedere ricariche obbligatorie né imporre una posizione, un luogo o una postura di tiro, salvo quanto specificato di seguito. Tuttavia, possono essere create condizioni, e possono essere costruite barriere o altre limitazioni fisiche, per costringere un concorrente in determinate posizioni, luoghi o posture di tiro.

1.1.5.1 Le gare di Livello I e Livello II non sono obbligate a rispettare strettamente i requisiti freestyle o i limiti sul numero di colpi (vedere Sezione 1.2).

1.1.5.2 I Short Courses e le Classifiers possono includere ricariche obbligatorie e possono imporre una posizione, un luogo e/o una postura di tiro. Quando è richiesta una ricarica obbligatoria, essa deve essere completata dopo che il concorrente ha tirato sul suo primo target, e prima che tiri sul suo target finale. Le violazioni sono soggette a una penalità procedurale.

1.1.5.3 I General Courses e le Classifiers non possono specificare che si debba utilizzare la weak shoulder durante il tiro.

1.1.5.4 Se un Written Stage Briefing specifica che un concorrente è tenuto a portare, trattenere o impugnare un oggetto durante il suo tentativo su un COF, si applica la Regola 10.2.2.

1.1.5.5 I Course Designer possono dare ai concorrenti la libertà di attendere lo Start Signal in qualsiasi punto all'interno dei confini di una zona di tiro ben delimitata.

1.1.6 Difficoltà – Le gare IPSC presentano vari livelli di difficoltà. Nessuna sfida di tiro può essere contestata come proibitiva. Ciò non si applica alle sfide non di tiro, le quali devono tenere ragionevolmente conto delle differenze di altezza e struttura fisica dei concorrenti.

1.2 Tipi di COF

Le gare IPSC possono contenere i seguenti tipi di COF:

1.2.1 General Courses:

- 1.2.1.1 Short Courses – Non devono richiedere più di 12 BB per il completamento. La progettazione e la costruzione del percorso non devono richiedere più di 10 hit da un'unica posizione o visuale.
- 1.2.1.2 Medium Courses – Non devono richiedere più di 24 BB per il completamento. La progettazione e la costruzione del percorso non devono richiedere più di 10 hit da un'unica posizione o visuale, né consentire a un concorrente di colpire tutti i target del percorso da un'unica posizione o visuale.
- 1.2.1.3 Long Courses – Non devono richiedere più di 40 BB per il completamento. La progettazione e la costruzione del percorso non devono richiedere più di 10 hit da un'unica posizione o visuale, né consentire a un concorrente di colpire tutti i target del percorso da un'unica posizione o visuale.
- 1.2.1.4 L'equilibrio approvato per una gara omologata IPSC è un rapporto di 3 Short Courses a 2 Medium Courses a 1 Long Course (vedere i Rapporti di Stage Approvati nell'Appendice A4).
- 1.2.1.5 Le condizioni di pronto Opzione 2 e/o Opzione 3 (vedere Capitolo 8), non dovrebbero essere richieste per più del 25% dei COF in una gara.

1.2.2 Special Courses:

- 1.2.2.1 Classifiers – Percorsi di tiro autorizzati da un Direttore Regionale e/o da IPSC, disponibili ai concorrenti che desiderano ottenere una classificazione regionale e/o internazionale. Le Classifiers devono essere allestite in conformità con queste regole ed essere condotte strettamente secondo le note e i diagrammi che le accompagnano. I risultati devono essere inviati all'entità autorizzante nel formato richiesto (con le eventuali tasse applicabili), affinché possano essere riconosciuti.
- 1.2.2.2 Shoot-Off – Un evento condotto separatamente da una gara. Due concorrenti idonei affrontano simultaneamente due Target Array identici e adiacenti in un processo di uno o più turni ad eliminazione (vedere Appendice A3). Si raccomanda l'uso di target metallici, e che il target finale di ciascun concorrente sia posizionato in modo da sovrapporsi a quello dell'altro concorrente quando abbattuto, con il vincitore che è il concorrente il cui target si trova sotto. Ogni Target Array non deve superare i 12 BB e a ciascun concorrente può essere richiesta una ricarica obbligatoria dopo aver tirato sul primo target, e prima di tirare sul target finale. Le violazioni comportano la perdita automatica del turno.

1.3 Omologazione IPSC (Sanctioning)

- 1.3.1 Gli organizzatori di gara che desiderano ricevere l'omologazione IPSC (Sanctioning) devono conformarsi ai principi generali di progettazione e costruzione dei percorsi, oltre a tutte le altre regole IPSC attualmente in vigore relative alla disciplina. I COF che non rispettano questi requisiti non saranno omologati, e non devono essere pubblicizzati o annunciati come gare omologate IPSC.
- 1.3.2 I Target Array e le presentazioni o i props inclusi nei COF sottoposti a IPSC, ma ritenuti da IPSC illogici o poco pratici, non saranno approvati (vedere l'ultima versione del Target Array Book separato).
- 1.3.3 Il Presidente IPSC, il suo delegato, o un funzionario della Confederazione (in quest'ordine), può ritirare l'omologazione IPSC (Sanctioning) da una gara se, a suo giudizio o a giudizio loro, una gara o qualsiasi sua parte componente:
 - 1.3.3.1 Contravviene allo scopo o allo spirito dei principi di progettazione dei percorsi; oppure
 - 1.3.3.2 È stata costruita con una variazione significativa rispetto alla progettazione sanzionata; oppure
 - 1.3.3.3 È in violazione di qualsiasi Regola IPSC attualmente in vigore; oppure
 - 1.3.3.4 È suscettibile di gettare discredito sullo sport del tiro IPSC; oppure
 - 1.3.3.5 Se le disposizioni della Regola 6.5.1.1 non sono state osservate.
- 1.3.4 I requisiti e le raccomandazioni sui livelli di gara IPSC sono specificati nell'Appendice A1.

CAPITOLO 2: Costruzione del Range e dei COF

I seguenti regolamenti generali di costruzione del percorso elencano i criteri, le responsabilità e le restrizioni applicabili ai COF nelle gare IPSC. I Course Designer, le organizzazioni ospitanti e gli ufficiali sono disciplinati da questi regolamenti.

2.1 Regole Generali

- 2.1.1 Costruzione Fisica – Le considerazioni di sicurezza nella progettazione, costruzione fisica, e i requisiti indicati per qualsiasi COF sono responsabilità dell'organizzazione ospitante, soggetta all'approvazione del Range Master. Deve essere compiuto un ragionevole sforzo per prevenire lesioni a concorrenti, ufficiali e spettatori durante la gara. La progettazione del percorso dovrebbe prevenire azioni accidentali non sicure ove possibile. Deve essere data considerazione al funzionamento di qualsiasi COF per fornire un accesso adeguato agli ufficiali che supervisionano i concorrenti.
- 2.1.2 Angoli di Tiro Sicuri – I COF devono sempre essere costruiti tenendo conto degli angoli di tiro sicuri. Deve essere data considerazione alla costruzione sicura dei target e delle strutture, e all'angolo di eventuali rimbalzi possibili. Ove appropriato, le dimensioni fisiche e l'idoneità delle backstop e dei side berms devono essere determinate come parte del processo di costruzione. Salvo diversa indicazione, l'angolo massimo predefinito della canna è di 90 gradi in tutte le direzioni, misurato dalla parte frontale del concorrente rivolto direttamente verso il centro downrange. Le violazioni sono soggette alla Regola 10.5.2.
 - 2.1.2.1 Soggetti alla direzione e all'approvazione del Direttore Regionale, angoli della canna specifici per lo stage o per il campo (ridotti o aumentati) possono essere consentiti. Le violazioni sono soggette alla Regola 10.5.2. I dettagli completi degli angoli applicabili e di eventuali fattori condizionali (ad es. un angolo

verticale della canna ridotto si applica solo quando un dito è all'interno del ponticello del grilletto), dovrebbero essere pubblicati in anticipo rispetto alla gara e devono essere inclusi nei briefing scritti di stage (vedere anche Sezione 2.3).

- 2.1.3 Distanze Minime –** Ogniqualvolta vengono utilizzati target metallici o Hard Cover in un COF, devono essere adottate precauzioni affinché i concorrenti e i Range Officer mantengano una distanza minima di 2 metri da essi mentre vengono colpiti. Ove possibile, ciò dovrebbe essere fatto con barriere fisiche. Se vengono utilizzate Fault Line per limitare l'approccio ai target metallici, devono essere posizionate ad almeno 3 metri dai target, in modo che il concorrente possa inavvertitamente commettere un'infrazione di linea e restare comunque al di fuori della distanza minima di 2 metri (vedere Regola 10.4.7). Deve essere prestata attenzione anche riguardo ai props metallici sulla firing line.
- 2.1.4 Posizioni dei Target –** Quando un percorso è costruito per includere posizioni di target diverse da quelle immediatamente downrange, gli organizzatori e gli ufficiali devono proteggere o limitare le aree circostanti a cui hanno accesso concorrenti, ufficiali o spettatori. Ogni concorrente deve poter risolvere il problema competitivo nel proprio modo e non deve essere ostacolato dall'essere costretto ad agire in un modo che potrebbe causare un'azione non sicura. I target devono essere disposti in modo che il tiro su di essi, come presentati, non causi ai concorrenti la violazione degli angoli di tiro sicuri.
- 2.1.5 Superficie del Campo –** Ove possibile, la superficie del campo deve essere preparata prima della gara, ed essere mantenuta moderatamente priva di detriti durante la gara, per garantire condizioni di sicurezza adeguate a concorrenti e ufficiali. Deve essere considerata la possibilità di condizioni meteorologiche avverse e le azioni dei concorrenti. I Range Officer possono aggiungere ghiaia, sabbia o altri materiali a una superficie di campo deteriorata in qualsiasi momento, e tali azioni di manutenzione del campo non possono essere oggetto di appello da parte dei concorrenti.
- 2.1.6 Ostacoli –** Gli ostacoli naturali o creati in un COF dovrebbero tenere ragionevolmente conto delle variazioni di altezza e struttura fisica dei concorrenti, e dovrebbero essere costruiti per garantire condizioni di sicurezza adeguate a tutti i concorrenti, Range Officer e spettatori.
- 2.1.7 Common Firing Lines –** I COF in cui più concorrenti sono tenuti a tirare simultaneamente da una firing line comune (ad es. Shoot-Off), devono fornire un minimo di 3 metri di spazio libero tra ciascun concorrente.
- 2.1.8 Posizionamento dei Target –** Deve essere prestata attenzione al posizionamento fisico di un target cartaceo per prevenire un "shoot-through" ("shoot through").
- 2.1.8.1 Il posizionamento dei target dovrebbe essere chiaramente contrassegnato sui supporti dei target per la loro sostituzione, e i supporti dei target dovrebbero essere saldamente fissati oppure le loro posizioni dovrebbero essere chiaramente contrassegnate sulla superficie del campo per garantire la coerenza durante l'intera gara. Inoltre, i tipi di target dovrebbero essere specificati e identificati sui supporti o telai dei target prima dell'inizio della gara, per garantire che un target di punteggio non venga scambiato con un No-Shoot dopo l'inizio della gara.
- 2.1.8.2 Quando target cartacei e metallici sono utilizzati in stretta vicinanza in un COF, deve essere prestata attenzione per minimizzare il rischio di rimbalzi dai target metallici.
- 2.1.8.3 Quando i Popper IPSC Action Air sono utilizzati in un COF, deve essere prestata attenzione affinché la posizione o l'area di fondazione sia preparata per garantire un funzionamento coerente durante l'intera gara.
- 2.1.8.4 I target statici (cioè quelli che non sono attivati) non devono essere presentati con un angolo superiore a 90 gradi dalla verticale.
- 2.1.8.5 La progettazione e la costruzione del percorso non devono richiedere che qualsiasi target cartaceo o metallico sia impegnato da una distanza superiore a 30 metri.
- 2.1.9 Berms –** Tutti i berms sono "fuori limite" per tutte le persone in ogni momento, salvo quando l'accesso ad essi sia specificamente consentito da un Range Officer (vedere Sezione 10.6).

2.2 Criteri di Costruzione del Percorso

Durante la costruzione di un COF, possono essere utilizzate diverse barriere fisiche per limitare il movimento del concorrente e per fornire ulteriori sfide competitive, come segue:

2.2.1 Fault Line – Il movimento del concorrente dovrebbe preferibilmente essere limitato tramite l'uso di barriere fisiche. Tuttavia, l'uso di Fault Line è consentito come segue:

2.2.1.1 Per prevenire un avvicinamento o un ritiro non sicuro e/o non realistico verso o da un target;

2.2.1.2 Per simulare l'uso di barriere fisiche e/o copertura;

2.2.1.3 Per definire i confini di un'area di tiro generale o di una sua parte.

2.2.1.4 Le Fault Line devono essere fissate saldamente in posizione, devono elevarsi almeno 2 centimetri sopra il livello del terreno, dovrebbero essere costruite in legno o altri materiali metallici, e dovrebbero essere di un colore coerente (preferibilmente rosso), in ogni COF di una gara. Salvo quando utilizzate in modo continuo per definire il confine di un'area di tiro generale, le Fault Line devono avere una lunghezza minima di 1,5 metri, ma si considera che si estendano all'infinito.

2.2.1.5 Se un COF ha un passaggio chiaramente delimitato da Fault Line e/o un'area di tiro chiaramente demarcata, qualsiasi concorrente che prende una scorciatoia calpestando il terreno fuori dal passaggio e/o dall'area di tiro subirà una penalità procedurale per ciascun colpo sparato dopo l'inizio della scorciatoia.

2.2.2 Non applicabile.

2.2.3 Barriere – Devono essere costruite nel seguente modo:

2.2.3.1 Devono essere sufficientemente alte e robuste da servire allo scopo previsto. Salvo quando integrate da una piattaforma di tiro o simile, le barriere di almeno 1,8 metri di altezza si considerano estendersi verso il cielo all'infinito (vedere anche Regola 10.2.11).

2.2.3.2 Dovrebbero includere Fault Line che si estendono verso l'indietro a livello del terreno dai bordi laterali.

2.2.4 Non applicabile.

2.2.5 Cooper Tunnels – Sono tunnel composti da montanti rinforzati che sostengono materiali sovrastanti non fissati (ad es. listelli di legno), che possono cadere se accidentalmente smossi dai concorrenti (vedere Regola 10.2.5). Questi tunnel possono essere costruiti a qualsiasi altezza, ma i materiali sovrastanti non devono essere pesanti a tal punto da causare lesioni in caso di caduta.

2.2.6 Props dello stage – Quando questi elementi sono destinati a sostenere un concorrente in movimento o durante il tiro sui target, devono essere costruiti dando priorità alla sicurezza del concorrente e dei Range Officer. Devono essere previste misure che consentano ai Range Officer di monitorare e controllare in sicurezza l'azione del concorrente in ogni momento. I props devono essere sufficientemente robusti da resistere all'uso da parte di tutti i concorrenti.

2.2.7 Finestre e Feritoie – Devono essere posizionate ad un'altezza raggiungibile dalla maggior parte dei concorrenti, con una piattaforma solida disponibile per l'uso da parte di altri, se richiesta, senza penalità.

2.3 Modifiche alla Costruzione del Percorso

2.3.1 I Range Officer possono, per qualsiasi motivo, modificare la costruzione fisica o la procedura di stage di un COF, a condizione che tali modifiche siano approvate in anticipo dal Range Master. Qualsiasi modifica o aggiunta fisica a un COF pubblicato dovrebbe essere completata prima dell'inizio dello stage.

2.3.2 Tutti i concorrenti devono essere informati di tali modifiche il prima possibile. Come minimo, devono essere informati dall'ufficiale responsabile del COF durante il squad briefing.

2.3.3 Se il Range Master approva tale azione dopo l'inizio della gara, deve:

2.3.3.1 Consentire che il COF continui con la modifica che riguarda solo i concorrenti che non hanno già completato lo stage. Se le azioni di un concorrente hanno causato la modifica, quel concorrente deve essere obbligato a ripetere il COF rivisto, soggetto alla Regola 2.3.4.1; oppure

2.3.3.2 Se possibile, richiedere a tutti i concorrenti di completare il COF come rivisto, con tutti i tentativi precedenti rimossi dai risultati della gara.

2.3.3.3 Un concorrente che si rifiuta di ripetere un COF, secondo questa o qualsiasi altra Sezione, quando così ordinato da un Range Officer, riceverà un punteggio zero per quello stage, indipendentemente da qualsiasi tentativo precedente.

2.3.4 Se il Range Master (in consultazione con il Match Director) determina che la modifica fisica o procedurale compromette la parità competitiva ed è impossibile per tutti i concorrenti tentare lo stage rivisto, o se lo stage è stato renduto inadeguato o non praticabile per qualsiasi motivo, quello stage e tutti i punteggi dei concorrenti associati devono essere eliminati dalla gara.

2.3.4.1 Un concorrente che ha subito una squalifica in uno stage successivamente eliminato, può avere diritto al reintegro, se il livello più alto di appello perseguito dal concorrente (ossia il Range Master o il Comitato di Arbitrato, secondo il caso), ritiene che la squalifica fosse direttamente attribuibile ai motivi per cui lo stage è stato eliminato.

2.3.5 In caso di condizioni meteorologiche avverse, il Range Master può ordinare che i target cartacei siano dotati di coperture protettive trasparenti e/o ripari sovrastanti, e tale ordine non è soggetto ad appello da parte dei concorrenti (vedere Regola 6.6.1). Tali elementi devono essere applicati e rimanere montati su tutti i target interessati per lo stesso periodo di tempo, fino a quando l'ordine non venga revocato dal Range Master.

2.3.6 Se il Range Master (in consultazione con il Match Director) ritiene che le condizioni climatiche o di altro tipo abbiano, o siano suscettibili di, compromettere seriamente la sicurezza e/o lo svolgimento di una gara, può ordinare la sospensione di tutte le attività di tiro, fino all'emissione di una direttiva di "ripresa del tiro".

2.4 Safety Areas

2.4.1 L'organizzazione ospitante è responsabile della costruzione e del posizionamento di un numero sufficiente di Safety Areas per la gara. Devono essere posizionate in modo comodo e facilmente identificabili tramite segnaletica.

2.4.2 Le Safety Areas devono includere un tavolo con la direzione di sicurezza della canna e i confini chiaramente indicati. Se sono incluse una backstop e/o pareti laterali, devono essere costruite con materiali in grado di contenere i BB sparati. Le Safety Areas nei tornei e nelle gare con arma lunga devono includere un numero sufficiente di rastrelliere per armi adiacenti, ma non all'interno, della Safety Area per il deposito sicuro con canna verso l'alto di fucili e carabine calibro pistola.

2.4.3 Ai concorrenti è consentito l'uso non supervisionato delle Safety Areas per le attività indicate di seguito, a condizione che rimangano entro i confini della Safety Area e che l'arma sia puntata in una direzione sicura. Le violazioni possono comportare la squalifica (vedere Regola 10.5.1).

2.4.3.1 Inguainare, sguainare e riporre nella fondina armi scariche.

2.4.3.2 Esercitarsi nell'impugnare, estrarre, effettuare dry fire e reinserire nella fondina armi scariche.

2.4.3.3 Esercitarsi nell'inserimento e nella rimozione di magazine vuoti e/o nel ciclare l'azione di un'arma.

2.4.3.4 Effettuare ispezioni, smontaggi, pulizia, riparazioni e manutenzione di armi, componenti e altri accessori.

2.4.4 I BB, sfusi, confezionati o contenuti in magazine o speed loader, o qualsiasi cosa contenente gas propellente, non devono essere maneggiati in una Safety Area in nessuna circostanza (vedere Regola 10.5.13).

2.5 Area di Test Firing / Zeroing

2.5.1 Quando disponibile in una gara, una zona di tiro di prova deve essere gestita sotto la supervisione e il controllo di un Range Officer.

2.5.2 I concorrenti possono testare il funzionamento della propria arma e dei propri BB, nel rispetto di tutte le regole di sicurezza esistenti e di eventuali limiti di tempo o altre restrizioni imposte da un Range Officer.

2.6 Vendor Areas

2.6.1 I Vendor (cioè persone, aziende e altre entità che esibiscono o vendono merce durante una gara IPSC) sono unicamente responsabili della gestione e sicurezza dei propri prodotti e altri oggetti in loro custodia, garantendo che siano esposti in condizioni che non mettano in pericolo alcuna persona. Le armi assemblate e i relativi magazine devono essere completamente privi di BB.

2.6.2 Il Range Master (in consultazione con il Match Director) deve delimitare chiaramente l'area vendor, e può emettere "Linee Guida di Pratica Accettabile" per tutti i vendor, i quali sono responsabili della loro applicazione riguardo alla propria merce.

2.6.3 I concorrenti possono maneggiare armi scariche dei vendor rimanendo interamente all'interno delle aree vendor, a condizione che sia posta ragionevole attenzione affinché la canna non sia puntata verso alcuna persona durante la manipolazione.

2.7 Aree di Igiene

2.7.1 Un numero sufficiente di aree di igiene, con forniture e strutture per la pulizia delle mani, dovrebbe essere previsto in prossimità dei servizi igienici e vicino all'ingresso delle aree di ristorazione.

2.8 Aree di caricamento dei caricatori

2.8.1 Un numero sufficiente di Aree di caricamento dei caricatori ben ventilate dovrebbe essere previsto per consentire ai concorrenti di inserire gas propellente nei propri magazine e di rilasciarlo, dai medesimi. Devono includere un tavolo con i confini dell'Magazine Loading Area chiaramente indicati.

CAPITOLO 3: Informazioni sul COF

3.1 Regole Generali

Il concorrente è sempre responsabile di soddisfare in sicurezza i requisiti di un COF, ma può ragionevolmente essere tenuto a farlo solo dopo aver ricevuto verbalmente o fisicamente il Written Stage Briefing, che deve spiegare adeguatamente i requisiti ai concorrenti. Le informazioni sul percorso possono essere suddivise in generale nei seguenti tipi:

3.1.1 COF Pubblicati – Ai concorrenti registrati e/o ai loro Direttori Regionali deve essere fornita la stessa informazione sul COF, entro lo stesso periodo di preavviso, in anticipo rispetto alla gara. L'informazione può essere fornita tramite mezzi fisici o elettronici, o mediante riferimento a un sito web (vedere anche Sezione 2.3).

3.1.2 COF Non Pubblicati – Come la Regola 3.1.1, salvo che i dettagli del COF non sono pubblicati in anticipo. Le istruzioni del COF sono fornite nel Written Stage Briefing.

3.2 Written Stage Briefing

3.2.1 Un Written Stage Briefing conforme a queste regole e approvato dal Range Master deve essere affisso presso ogni COF prima dell'inizio della gara. Questo briefing avrà la precedenza su qualsiasi informazione sul COF pubblicata o altrimenti comunicata ai concorrenti in anticipo rispetto alla gara, e deve fornire le seguenti informazioni minime:

- Target (tipo e numero);
- Numero di colpi da conteggiare;
- La ready condition dell'arma;
- Posizione di partenza;
- Inizio del tempo: segnale acustico o visivo;
- Fine del tempo: ultimo colpo e/o Stop Plate;
- Posizione dello Stop Plate (se utilizzato); Procedura.

3.2.2 Il Range Officer responsabile di un COF deve leggere ad alta voce il Written Stage Briefing, verbatim, a ciascuna squadra. Il Range Officer deve dimostrare visivamente la Start Position accettabile (tramite un'immagine o fisicamente) a tutti i livelli di gara.

3.2.3 Il Range Master può modificare un Written Stage Briefing in qualsiasi momento per motivi di chiarezza, coerenza o sicurezza (vedere Sezione 2.3).

3.2.4 Dopo che il Written Stage Briefing è stato letto ai concorrenti, e sono state risposte le domande derivanti, ai concorrenti dovrebbe essere consentito effettuare un walkthrough ordinato del COF. La durata del tempo per l'ispezione deve essere stabilita dal Range Officer, e dovrebbe essere la stessa per tutti i concorrenti. Se il COF include target mobili o elementi simili, questi dovrebbero essere dimostrati a tutti i concorrenti per la stessa durata e frequenza.

3.3 Regole Locali, Regionali e Nazionali

3.3.1 Le gare IPSC sono regolate dalle regole applicabili alla disciplina. Le organizzazioni ospitanti non possono applicare regole locali, salvo per conformarsi a leggi o precedenti legali nella giurisdizione applicabile. Qualsiasi regola adottata volontariamente e non conforme a queste regole non deve essere applicata alle gare IPSC senza l'espresso consenso del Direttore Regionale e del Consiglio Esecutivo IPSC.

CAPITOLO 4: Attrezzatura del range

4.1 Target – Principi Generali

4.1.1 Solo i target approvati dall'Assemblea IPSC e che rispettano pienamente le specifiche di cui alle Appendici B e C devono essere utilizzati per le gare IPSC Action Air.

4.1.1.1 Se uno o più target in una gara non rispettano esattamente le specifiche indicate, e se non sono disponibili target sostitutivi con le specifiche corrette, il Range Master deve decidere se la variazione sia accettabile per quella gara, e quali disposizioni della Sezione 2.3 di queste regole si applicheranno, se del caso. Tuttavia, la decisione del Range Master influenzerà solo la gara in corso, e non costituirà un precedente per future gare svolte nella stessa sede, né per qualsiasi uso successivo dei target in questione in un'altra gara.

4.1.1.2 Esistono due dimensioni di target cartacei e popper approvati per l'uso nelle gare IPSC Action Air (vedere Appendici B e C). I Target Micro IPSC Action Air e i Mini Popper vengono utilizzati per simulare Target e Popper IPSC Action Air posizionati a distanze maggiori. I seguenti tipi e dimensioni di target possono essere inclusi insieme nella stessa Target Array:

- Target IPSC Action Air e Popper IPSC Action Air; oppure
- Target Micro IPSC Action Air e Mini Popper IPSC Action Air; oppure
Target IPSC Action Air e Mini Popper IPSC Action Air; oppure
Target Micro IPSC Action Air e Popper IPSC Action Air.

I seguenti tipi e dimensioni di target non devono essere inclusi insieme nella stessa Target Array:

- Target IPSC Action Air e Target Micro IPSC Action Air; oppure Popper IPSC Action Air e Mini Popper IPSC Action Air.

4.1.2 I target di punteggio utilizzati in tutte le gare IPSC devono essere di un unico colore, come segue:

4.1.2.1 L'area di punteggio del Target IPSC Action Air e del Target Micro Action Air deve essere di colore tan (marrone chiaro), salvo nei casi in cui il Range Master ritenga che la mancanza di contrasto con l'area o lo sfondo circostante richieda l'uso di un colore diverso.

4.1.2.2 L'intera parte frontale dei target metallici di punteggio può essere presentata nel colore di fabbrica o essere dipinta con un unico colore, preferibilmente bianco.

4.1.3 I No-Shoot devono essere chiaramente contrassegnati con una "X" ben visibile oppure essere di un colore unico e distintivo, diverso dai target di punteggio, per tutta la durata di una gara o torneo. I No-Shoot cartacei e metallici possono essere di colori diversi in una gara o torneo, purché il colore scelto sia coerente per tutti i No-Shoot dello stesso materiale (cioè se i No-Shoot metallici sono gialli, devono essere tutti gialli e se i No-Shoot cartacei sono bianchi, devono essere tutti bianchi in una gara o torneo).

4.1.4 I target utilizzati in un COF possono essere parzialmente o totalmente nascosti mediante l'uso di Hard Cover o morbida, come segue:

4.1.4.1 La copertura predisposta per nascondere tutto o parte di un target sarà considerata Hard Cover. Quando possibile, la Hard Cover non dovrebbe essere simulata ma costruita utilizzando materiali impenetrabili (vedere Regola 2.1.3). La Hard Cover non deve avere la forma di un target IPSC intero.

4.1.4.2 La copertura predisposta semplicemente per oscurare i target è considerata Soft Cover. I colpi che sono passati attraverso la Soft Cover e che colpiscono un target di punteggio saranno conteggiati. I colpi che sono passati attraverso la Soft Cover prima di colpire un No-Shoot saranno penalizzati. Tutte le zone di punteggio sui target oscurati da Soft Cover devono restare completamente intatte. I target oscurati da Soft Cover devono essere visibili attraverso la Soft Cover oppure almeno una parte del target/dei target interessato/i deve essere visibile intorno alla Soft Cover.

4.1.5 È proibito dichiarare che un singolo target intatto rappresenti due o più target mediante l'uso di nastro, pittura o qualsiasi altro mezzo e/o applicando un Target Micro a un target a grandezza intera.

4.1.6 Solo i target IPSC, e dispositivi azionati meccanicamente o elettricamente, possono essere utilizzati per attivare target mobili.

4.2 Target Action Air Approvati IPSC – Carta

4.2.1 Esistono due target cartacei approvati per l'uso nelle gare IPSC Action Air (vedere Appendice B).

4.2.2 I target cartacei devono avere linee di punteggio e bordi non di punteggio di 0,3 cm chiaramente marcati sulla parte frontale del target. Tuttavia, le linee di punteggio e i bordi non di punteggio non dovrebbero essere visibili oltre una distanza di 10 metri.

4.2.2.1 La parte frontale dei No-Shoot cartacei deve includere un bordo non di punteggio sufficientemente distinguibile. In assenza di perforazioni o altri contrassegni adeguati, il Range Master deve garantire che tutti i No-Shoot interessati abbiano un bordo non di punteggio sostitutivo di 0,3 cm disegnato o applicato su di essi.

4.2.3 Quando l'area di punteggio di un target cartaceo deve essere parzialmente nascosta, i Course Designer devono simulare la Hard Cover in uno dei seguenti modi:

4.2.3.1 Nascondendo effettivamente una parte del target (vedere Regola 4.1.4.1); oppure

4.2.3.2 Tagliando fisicamente i target da un lato all'altro per rimuovere la parte ritenuta nascosta dalla Hard Cover. Tali target devono essere dotati di un bordo non di punteggio sostitutivo di 0,3 cm, che deve estendersi per l'intera larghezza del bordo dell'area di punteggio tagliata (vedere Regola 4.2.2); oppure

4.2.3.3 Dipingendo o nastrandolo, con un confine ben definito, la parte del target ritenuta nascosta dalla Hard Cover con un colore unico e visibilmente contrastante.

4.2.3.4 Quando i target cartacei sono parzialmente nascosti, tagliati fisicamente, dipinti e/o nastrati, almeno una parte di tutte le zone di punteggio deve rimanere visibile.

4.2.4 La Hard Cover (e i No-Shoot sovrapposti) non deve nascondere completamente la zona A su un target cartaceo parzialmente nascosto.

4.3 Target Action Air Approvati IPSC – Metallici

4.3.1 Regole Generali

4.3.1.1 I target metallici e i No-Shoot che possono accidentalmente girarsi di taglio o di lato quando colpiti sono espressamente proibiti. Il loro utilizzo può comportare il ritiro dell'omologazione IPSC (Sanctioning).

4.3.1.2 I target metallici e i No-Shoot che un Range Officer ritiene siano caduti o si siano rovesciati a causa di un colpo sull'apparato che li sostiene, o per qualsiasi altro motivo accidentale (ad es. l'azione del vento, un rimbalzo, ecc.), saranno trattati come un Range Equipment Failure (vedere Regola 4.7.1).

4.3.1.3 I target metallici e i No-Shoot non hanno un bordo non di punteggio.

4.3.1.4 I target metallici e i No-Shoot devono essere colpiti e cadere, rovesciarsi o auto-indicare per contare.

4.3.2 Popper IPSC Action Air

4.3.2.1 I Popper IPSC Action Air e i Mini Popper IPSC Action Air sono entrambi target metallici approvati progettati per reagire in modo coerente alla potenza del colpo, e devono essere calibrati come specificato nell'Appendice C1.

4.3.3 Piastre IPSC Action Air

Stop Plate

4.3.3.1 Per garantire una registrazione coerente del tempo alla fine del tentativo di un concorrente su un COF, si raccomanda l'uso di uno Stop Plate, conforme alle specifiche dell'Appendice C3. Gli Stop Plate devono essere chiaramente distinguibili dalle piastre normali e sono soggetti a calibrazione della sensibilità (vedere Appendice C1). Gli Stop Plate non sono di punteggio.

4.3.3.2 Gli Stop Plate non reagiscono alla potenza del colpo e, ad eccezione della calibrazione della sensibilità, non sono soggetti a calibrazione o a contestazioni di calibrazione. Se uno Stop Plate è stato colpito adeguatamente e direttamente (cioè con l'intero diametro del BB) ma non riesce ad auto-indicare, un Range Officer può dichiarare un Range Equipment Failure e ordinare al concorrente di ripetere il COF, dopo che lo Stop Plate difettoso è stato rettificato.

4.3.3.3 Gli Stop Plate che non riescono ad auto-indicare quando colpiti inizialmente, ma che auto-indicano quando colpiti con un colpo successivo, non sono soggetti a una reshoot.

Piastre a Caduta

4.3.3.4 Possono essere utilizzate piastre a caduta, non inferiori a 5 centimetri quadrati o 10 centimetri di diametro (vedere Appendice C3).

4.3.3.5 Le piastre a caduta non reagiscono alla potenza del colpo e non sono soggette a calibrazione o a contestazioni di calibrazione.

4.3.3.6 Le piastre a caduta non devono essere utilizzate esclusivamente in un COF. Almeno un target cartaceo di punteggio autorizzato o un popper di punteggio (in aggiunta a eventuali No-Shoot cartacei o metallici), deve essere incluso in ogni COF.

4.3.3.7 Le piastre a caduta che non riescono a cadere o rovesciarsi quando colpite inizialmente, ma che cadono o si rovesciano quando colpite con un colpo successivo, non sono soggette a una reshoot.

4.3.4 No-Shoot

4.3.4.1 I popper e le piastre No-Shoot metallici devono essere progettati per cadere, rovesciarsi o auto-indicare quando colpiti.

4.3.4.2 Possono essere utilizzati No-Shoot metallici delle dimensioni e forme generali dei target cartacei autorizzati.

4.4 Non applicabile

4.5 Frangible Targets

4.5.1 I Frangible Targets, come i piattelli o le tegole, non sono target autorizzati per le gare IPSC Action Air.

4.6 Riorganizzazione dell'Attrezzatura del range o della Superficie

4.6.1 Il concorrente non deve interferire con la superficie del campo, la vegetazione naturale, le costruzioni, i props o altra attrezzatura del Range (compresi target, supporti dei target e attivatori dei target) in nessun momento. Le violazioni possono comportare una penalità procedurale per occorrenza a discrezione del Range Officer.

4.6.1.1 Oggetti destinati ad attutire la caduta di magazine scartati possono essere posizionati strategicamente sulla superficie del campo dai concorrenti prima dell'inizio di un COF, sotto la supervisione di un Range Officer.

4.6.2 Il concorrente può richiedere che i Range Officer adottino azioni correttive per garantire la coerenza rispetto alla superficie del campo, alla presentazione dei target e/o a qualsiasi altra questione. Il Range Master avrà l'autorità finale riguardo a tutte queste richieste.

4.7 Range Equipment Failure e altre questioni

4.7.1 L'attrezzatura del Range deve presentare la sfida in modo equo ed equanime a tutti i concorrenti. Il Range Equipment Failure include, ma non è limitato a, lo spostamento dei target cartacei, l'attivazione prematura di target metallici o mobili, il malfunzionamento di attrezzature azionate meccanicamente o elettricamente, e il guasto di props come aperture, feritoie e barriere.

4.7.1.1 La dichiarazione e/o l'uso di qualsiasi arma come attrezzatura del Range è proibita.

4.7.2 Un concorrente che non è in grado di completare un COF a causa di un Range Equipment Failure, o se un target metallico o mobile non è stato ripristinato prima del suo tentativo su un COF, deve essere tenuto a ripetere il COF dopo che sono state adottate azioni correttive.

4.7.2.1 I target cartacei non ripristinati non costituiscono un Range Equipment Failure (vedere Regola 9.1.4).

4.7.2.2 Se un Range Master ritiene che uno o più target in un COF siano difettosi e/o siano stati presentati in un modo significativamente diverso dalle presentazioni precedenti, può offrire una reshoot al/ai concorrente/i interessato/i.

4.7.3 Il malfunzionamento cronico dell'attrezzatura in un COF può comportare l'eliminazione di quello stage dai risultati di gara (vedere Regola 2.3.4).

CAPITOLO 5: Equipaggiamento del concorrente

5.1 Armi

5.1.1 Le armi sono regolate dalle Divisioni (vedere Appendice D), ma i COF devono restare coerenti per tutte le Divisioni.

5.1.2 Le Carabine Calibro Pistola Action Air approvate sono quelle che sparano BB di 6 mm di diametro (vedere anche Regola 5.5.4). Le carabine autocaricanti devono avere un magazine contenente i BB e il propellente in un'unica unità estraibile, devono avere un otturatore retrattile, e devono funzionare con un'azione blowback. La lunghezza minima complessiva è di 500 mm con il calcio in posizione retratta e con un pozzetto magazine non superiore a 38 mm x 26 mm.

5.1.3 Sights

I tipi di sights identificati da IPSC sono:

5.1.3.1 I "iron sights" ("open sights") sono dispositivi di mira montati su un'arma che non utilizzano circuiti elettronici e/o lenti. Gli inserti in fibra ottica non sono considerati lenti.

5.1.3.2 I "sights ottici/elettronici" sono dispositivi di mira (comprese le torce) montati su un'arma che utilizzano circuiti elettronici e/o lenti.

5.1.3.3 I "sights laser" sono dispositivi di mira montati su un'arma che proiettano un raggio sul target, fornendo un punto di riferimento visivo. Non sono consentiti nelle gare IPSC.

5.1.3.4 Il Range Master è l'autorità finale riguardo alla classificazione di qualsiasi mirino utilizzato in una gara IPSC e/o alla sua conformità a queste regole, comprese le Divisioni nell'Appendice D.

5.1.4 Salvo quando richiesto da una Divisione (vedere Appendice D), non vi è alcuna restrizione sul peso di scatto del grilletto di un'arma, ma il meccanismo del grilletto deve, in ogni momento, funzionare in sicurezza.

5.1.5 I grilletti e/o le guardie del grilletto che si estendono oltre la larghezza del ponticello del grilletto sono espressamente proibiti. Tuttavia, le armi equipaggiate con "grilletti/guardie d'inverno" possono essere utilizzate in questa modalità, a condizione che tale equipaggiamento sia stato progettato, fabbricato e fornito come parte dell'arma e solo quando le particolari condizioni climatiche o meteorologiche ne richiedano l'uso.

5.1.6 Le armi devono essere funzionanti e sicure. I Range Officer possono richiedere l'esame dell'arma o dell'attrezzatura correlata di un concorrente, in qualsiasi momento, per verificare che funzionino in sicurezza. Se un tale elemento viene dichiarato non funzionante o non sicuro da un Range Officer, deve essere ritirato dalla gara fino a quando l'elemento non sia stato riparato in modo soddisfacente per il Range Master (vedere anche Regola 5.7.5).

5.1.7 I concorrenti devono utilizzare la stessa arma e lo stesso tipo di sights per tutti i COF in una gara. Tuttavia, nel caso in cui l'arma e/o i sights originali di un concorrente diventino non funzionanti o non sicuri durante una gara, il concorrente deve, prima di utilizzare un'arma e/o dei sights sostitutivi, richiedere il permesso al Range Master, che può approvare la sostituzione a condizione che sia convinto che:

5.1.7.1 L'arma sostitutiva soddisfa i requisiti della Divisione pertinente ed è dello stesso tipo, azione e calibro ed è equipaggiata con lo stesso tipo di sights; e

5.1.7.2 Utilizzando l'arma sostitutiva il concorrente non otterrà un vantaggio; e

5.1.8 Un concorrente che sostituisce o modifica significativamente un'arma e/o dei sights durante una gara senza la previa approvazione del Range Master sarà soggetto alle disposizioni della Regola 10.6.1.

5.1.8.1 Il montaggio o lo smontaggio di un'impugnatura verticale anteriore non è considerato una modifica significativa di un'arma.

5.1.9 Un concorrente non deve mai utilizzare o indossare sulla propria persona più di un'arma durante un COF (vedere Regola 10.5.8).

5.1.10 L'arma deve essere equipaggiata con un calcio che ne consenta l'uso dalla spalla (vedere Regola 10.5.16).

5.1.11 Le armi che offrono solo un funzionamento a "raffica" e/o completamente automatico (cioè in cui più di un BB può essere sparato con una sola pressione o attivazione del grilletto) sono proibite. Sono altresì proibite le armi equipaggiate con un grilletto in cui un BB viene sparato premendo il grilletto e un altro BB viene sparato rilasciando il grilletto (vedere Regola 10.5.16).

5.1.12 Le carabine con più di una canna sono proibite.

5.2 Trasporto e Deposito e Equipaggiamento del concorrente

5.2.1 Trasporto e Deposito – Salvo quando all'interno dei confini di una Safety Area, o quando sotto la supervisione e il comando diretto di un Range Officer, le armi lunghe devono essere scariche e tenute, in spalla o a tracolla (o riposte in una rastrelliera), con la volata puntata verso il cielo. Le armi lunghe riposte in una fodera o custodia non sono tenute a puntare verso il cielo. Il mancato rispetto può essere soggetto alle disposizioni della Regola 10.5.1. L'otturatore può essere aperto o chiuso, ma una bandierina di sicurezza in camera deve essere inserita in ogni momento quando l'arma non è in uso. I magazine estraibili devono essere rimossi. Le violazioni comporteranno un avvertimento per la prima occorrenza, ma saranno soggette alla Regola 10.5.1 per le occorrenze successive nella stessa gara.

5.2.1.1 I concorrenti che arrivano a una gara IPSC in possesso di un'arma carica devono presentarsi immediatamente a un Range Officer, che supervisionerà lo scarico dell'arma. I concorrenti che non si conformano possono essere soggetti alla Regola 10.5.14.

5.2.1.2 Nell'ambito delle disposizioni della Regola 5.2.1, non è consentito alcun BB di alcun tipo sull'arma, o in fermagli o passanti fissati all'arma, o su una cinghia fissata all'arma, salvo sotto la supervisione di, e in risposta a un'istruzione diretta impartita da, un Range Officer.

5.2.2 Non applicabile.

5.2.3 Ad eccezione di una cinghia, è proibito l'uso di qualsiasi altro dispositivo di stabilizzazione fissato all'arma o al concorrente con qualsiasi mezzo.

5.2.4 I BB e gli speed loader devono essere portati o indossati dal concorrente oppure montati sull'arma in tasche, fondine o altri dispositivi di ritenzione adeguatamente progettati per la sicurezza, salvo diversa indicazione nel Written Stage Briefing.

5.3 Abbigliamento Appropriato

5.3.1 È scoraggiato l'uso di indumenti mimetici o altri indumenti simili di tipo militare o di polizia da parte di concorrenti che non siano personale delle forze dell'ordine o militare. Il Match Director sarà l'autorità finale riguardo a quali indumenti non devono essere indossati dai concorrenti.

5.4 Protezione Oculare

5.4.1 Tutte le persone sono avvisate che l'uso corretto di un'adeguata protezione oculare è nel loro proprio interesse e di importanza fondamentale per prevenire lesioni alla vista. Si raccomanda vivamente che la protezione oculare sia indossata in ogni momento da tutte le persone presenti nell'area di gara.

5.4.2 Le organizzazioni ospitanti possono richiedere l'uso di tale protezione da parte di tutte le persone, come condizione di partecipazione e presenza nell'area di gara. In tal caso, i Range Officer devono compiere ogni ragionevole sforzo per garantire che tutte le persone indossino una protezione adeguata.

5.4.3 Se un Range Officer nota che un concorrente ha perso o spostato la propria protezione oculare durante un COF, o ha iniziato un COF senza di essa, il Range Officer deve fermare immediatamente il concorrente, che sarà tenuto a ripetere il COF dopo che i dispositivi di protezione sono stati ripristinati.

5.4.4 Un concorrente che perde inavvertitamente la protezione oculare durante un COF, o inizia un COF senza di essa, ha il diritto di fermarsi, puntare l'arma in una direzione sicura e segnalare il problema al Range Officer, nel qual caso si applicano le disposizioni della regola precedente.

5.4.5 Qualsiasi tentativo di ottenere una reshoot o un vantaggio rimuovendo la protezione oculare durante un COF sarà considerato condotta antisportiva (vedere Regola 10.6.2).

5.4.6 Se un Range Officer ritiene che un concorrente in procinto di effettuare un tentativo su un COF indossi una protezione oculare inadeguata, il Range Officer può ordinare al concorrente di rettificare la situazione prima di consentirgli di continuare. Il Range Master è l'autorità finale in materia.

5.5 BB e Attrezzatura Correlata

5.5.1 I concorrenti a una gara IPSC sono unicamente e personalmente responsabili della sicurezza di tutti i BB che portano alla gara. Né IPSC né alcun Ufficiale IPSC, né alcuna organizzazione affiliata a IPSC, né i dirigenti di alcuna organizzazione affiliata a IPSC accettano alcuna responsabilità al riguardo, né in relazione a perdite, danni, incidenti, lesioni o decessi subiti da qualsiasi persona o entità a seguito dell'uso lecito o illecito di tali BB.

5.5.2 Tutti i BB dei concorrenti e i relativi magazine e speed loader devono essere conformi alle disposizioni della Divisione pertinente (vedere Appendice D).

5.5.3 I magazine di scorta, gli speed loader o i BB caduti o scartati da un concorrente dopo lo Start Signal possono essere recuperati. Tuttavia, il loro recupero è, in ogni momento, soggetto a tutte le regole di sicurezza.

5.5.3.1 Ai concorrenti è consentito posizionare "scatole di ricarica", per attutire la caduta di magazine e speed loader espulsi, in posizioni strategiche in un COF. Tuttavia, le dimensioni, il numero e la posizione delle scatole di ricarica sono soggetti all'approvazione dei Range Officer.

5.5.4 I BB realizzati con materiali diversi da polimero o materiali biodegradabili come amido o bio-plastica e/o BB traccianti sono proibiti nelle gare IPSC Action Air (vedere Regola 10.5.16).

5.5.5 Non applicabile.

5.5.6 I BB ritenuti non sicuri da un Range Officer devono essere immediatamente ritirati dalla gara (vedere Regola 10.5.16).

5.6 Power Factor

5.6.1 Il Power Factor massimo dei BB in tutte le Divisioni è di due Joule o il Power Factor massimo previsto dalla legge nella Regione che ospita una gara, a seconda di quale sia inferiore (vedere Regola 10.5.16). Gli Ufficiali possono utilizzare un cronografo per effettuare a campione test di conformità sui BB utilizzati dai concorrenti attraverso l'arma del concorrente, in qualsiasi momento.

5.7 Malfunzionamenti – Equipaggiamento del concorrente

5.7.1 Se l'arma di un concorrente si inceppa dopo lo Start Signal, il concorrente può tentare in sicurezza di risolvere il problema e continuare il COF. Durante tale azione correttiva, il concorrente deve mantenere la canna dell'arma puntata in modo sicuro verso il campo di tiro in ogni momento. Il concorrente non deve utilizzare asticelle o altri strumenti per verificare o correggere il malfunzionamento. Le violazioni comporteranno un punteggio zero per lo stage.

5.7.1.1 Un concorrente che riscontra un malfunzionamento dell'arma mentre risponde al comando "Load And Make Ready" o "Make Ready", ma prima dell'emissione dello Start Signal, ha il diritto di ritirarsi, sotto l'autorità e la supervisione del Range Officer, per riparare la propria arma, senza penalità, soggetto alle disposizioni della Regola 5.7.4, Regola 8.3.1.1 e a tutte le altre regole di sicurezza. Una volta completate le riparazioni (e soddisfatte le disposizioni della Regola 5.1.7, se applicabile), il concorrente può tornare per tentare il COF, soggetto alla programmazione stabilita dal Range Officer o dal Range Master.

5.7.2 Durante la risoluzione di un malfunzionamento che richiede al concorrente di allontanare chiaramente l'arma dalla mira su un target, le dita del concorrente devono essere chiaramente visibili all'esterno del ponticello del grilletto (vedere Regola 10.5.9).

5.7.3 Nel caso in cui un malfunzionamento dell'arma non possa essere corretto dal concorrente entro 2 minuti, o se il concorrente si ferma da solo per qualsiasi altro motivo, deve puntare l'arma in modo sicuro verso il campo di tiro e avvisare il Range Officer, che terminerà il COF nel modo consueto. Il COF sarà conteggiato come sparato, includendo tutti i mancati e le penalità applicabili. Tuttavia, se viene utilizzato uno Stop Plate, il concorrente interessato riceverà un punteggio zero per lo stage in questione.

5.7.4 In nessuna circostanza è consentito a un concorrente lasciare un COF in possesso di un'arma carica (vedere Regola 10.5.14).

5.7.5 Quando l'arma si è guastata come sopra descritto, al concorrente non deve essere consentito di ripetere il COF. Ciò include i casi in cui un'arma viene dichiarata inservibile o non sicura durante un COF (vedere Regola 5.1.6).

5.7.6 Nel caso in cui un Range Officer termini un COF a causa del sospetto che un concorrente abbia un'arma o dei BB non sicuri, il Range Officer adotterà tutte le misure che ritiene necessarie per riportare sia il concorrente che il campo a una condizione di sicurezza. Il Range Officer ispezionerà quindi l'arma o i BB e procederà come segue:

5.7.6.1 Se il Range Officer trova prove che confermano il problema sospettato, il concorrente non avrà diritto a una reshoot, ma sarà ordinato di risolvere il problema. Sulla score sheet del concorrente, il tempo sarà registrato fino all'ultimo colpo sparato, e il COF sarà conteggiato "come sparato", includendo tutti i mancati e le penalità applicabili (vedere Regola 9.5.6). Tuttavia, se viene utilizzato uno Stop Plate, il concorrente interessato riceverà un punteggio zero per lo stage in questione.

5.7.6.2 Se il Range Officer scopre che il problema di sicurezza sospettato non esiste, il concorrente sarà tenuto a ripetere lo stage.

5.8 Gas propellente ufficiale di gara

5.8.1 Gli organizzatori di gare di Livello IV o superiore devono, e gli organizzatori di gare di Livello III o inferiore possono, rendere disponibile gas propellente per l'acquisto durante la gara da parte di tutti i concorrenti. I dettagli completi della marca e del tipo di gas propellente devono essere pubblicati sul sito web ufficiale della gara non meno di 6 mesi prima dell'inizio della gara.

5.8.2 Tale gas propellente è considerato equipaggiamento del concorrente (vedere Sezione 5.7), pertanto i malfunzionamenti non saranno motivo di reshoot e/o di appello all'Arbitrato.

CAPITOLO 6: Struttura della Gara

6.1 Principi Generali

Le seguenti definizioni sono utilizzate per chiarezza:

- 6.1.1 **Course of Fire (COF)** – Sfida di tiro IPSC valutata e cronometrata separatamente, progettata e costruita secondo i principi IPSC di progettazione dei percorsi. Un COF comprende target, procedure, props e condizioni che il concorrente deve affrontare in sicurezza.
- 6.1.2 **Stage** – Area di gara IPSC comprendente il COF e tutte le strutture, attrezzature e servizi necessari al suo svolgimento. Uno stage può contenere uno o più COF secondo quanto previsto dalla disciplina applicabile.
- 6.1.3 **Gara** – Competizione composta da un minimo di tre stage nei quali viene utilizzato il medesimo tipo di arma previsto dalla disciplina. La classifica finale è determinata dalla somma dei risultati ottenuti nei singoli stage.
- 6.1.4 **Tournament** – Una gara speciale in cui i singoli stage sono assegnati a un particolare tipo di arma (ad es. Stage 1-4 Pistola, Stage 5-8 Fucile, Stage 9-12 Carabina Calibro Pistola). La somma totale dei risultati dei singoli stage sarà accumulata per determinare il vincitore del torneo.
- 6.1.5 **Grand Tournament** – Consiste in due o più gare specifiche per tipo di arma (ad es. una gara pistola e una gara carabina calibro pistola, oppure una gara pistola, una gara fucile e una gara carabina calibro pistola). I risultati delle singole gare ottenuti da un concorrente in ciascuna gara componente saranno utilizzati per determinare un vincitore complessivo del torneo, in conformità con le IPSC Grand Tournament Rules.
- 6.1.6 **League** – Consiste in due o più gare IPSC di un singolo tipo di arma, svolte in luoghi diversi e in date diverse. La somma totale dei risultati di gara ottenuti da ciascun concorrente nelle gare componenti specificate dagli organizzatori della league sarà accumulata per determinare un vincitore della league.
- 6.1.7 Una Regione affiliata a IPSC non può sanzionare attivamente o passivamente una gara di tiro di qualsiasi tipo o formato entro i confini geografici di un'altra Regione senza la previa approvazione scritta del Direttore Regionale della Regione in cui si terrà la gara. Una Regione in violazione è soggetta alla Sezione 5.9 dello Statuto IPSC.

6.2 Divisioni di Gara

- 6.2.1 Le Divisioni IPSC riconoscono armi e attrezzature diverse (vedere Appendice D). Ogni gara deve riconoscere almeno una Divisione. Quando in una gara sono disponibili più Divisioni, ciascuna Divisione deve essere conteggiata separatamente e indipendentemente, e i risultati di gara devono riconoscere un vincitore in ciascuna Divisione.
- 6.2.2 Nelle gare omologate IPSC, il numero minimo di concorrenti stabilito nell'Appendice A2 deve competere in ciascuna Divisione perché questa venga riconosciuta. Se in una Divisione non vi sono concorrenti sufficienti, il Match Director può consentire che tale Divisione resti valida senza riconoscimento ufficiale IPSC.
- 6.2.3 Prima dell'inizio di una gara, ciascun concorrente deve dichiarare una Divisione per il punteggio, e i Range Officer dovrebbero verificare la conformità dell'equipaggiamento del concorrente con la Divisione dichiarata, prima che il concorrente effettui un tentativo su uno qualsiasi dei COF. Si tratta di un servizio per aiutare i concorrenti a verificare che la loro attrezzatura, nella configurazione presentata, sia conforme alla Divisione dichiarata. Tuttavia, i concorrenti restano sempre soggetti alle disposizioni della Regola 6.2.5.1.
 - 6.2.3.1 Se un concorrente non è d'accordo con una decisione di conformità dell'attrezzatura, è suo onere, prima di effettuare qualsiasi tentativo sui COF, fornire prove accettabili dall'esaminatore a sostegno della propria richiesta. In assenza o in caso di rigetto di tali prove, la decisione originale resterà valida, soggetta soltanto ad appello al Range Master, la cui decisione è definitiva.
 - 6.2.3.2 L'arma del concorrente e tutta l'attrezzatura correlata a lui accessibile durante un COF sono soggette a test di conformità, se richiesto da un Range Officer.
- 6.2.4 Previa approvazione del Match Director, un concorrente può iscriversi a una gara in più di una Divisione. Tuttavia, il concorrente può competere per il punteggio solo in una Divisione, e deve trattarsi del primo tentativo in tutti i casi. Eventuali tentativi successivi in un'altra Divisione non saranno inclusi nei risultati di gara né conteggiati per il riconoscimento e i premi di gara.
- 6.2.5 Quando una Divisione non è disponibile o è stata eliminata, o quando un concorrente non dichiara una Divisione specifica prima dell'inizio di una gara, il concorrente sarà inserito nella Divisione che, a giudizio del Range Master, più si avvicina alla sua attrezzatura. Se, a giudizio del Range Master, non è disponibile una Divisione adeguata, il concorrente disputerà la gara senza punteggio.
 - 6.2.5.1 I concorrenti che non rispettano i requisiti di una Divisione dichiarata dopo lo Start Signal non vedranno i propri punteggi inseriti nei risultati di gara.
 - 6.2.5.2 Un concorrente classificato o riclassificato come sopra deve essere informato quanto prima possibile. La decisione del Range Master su queste questioni è definitiva.
- 6.2.6 Una squalifica subita da un concorrente, in qualsiasi momento durante una gara, impedirà al concorrente di partecipare ulteriormente alla gara, compresi eventuali tentativi successivi in un'altra Divisione. Tuttavia, ciò non è retroattivo. Eventuali punteggi precedenti e completi ottenuti in un'altra Divisione saranno inseriti nei risultati di gara per il riconoscimento e i premi in quella Divisione.

6.2.7 Il riconoscimento di un concorrente in una specifica Divisione non precluderà un ulteriore riconoscimento in una Categoria o l'inclusione come membro di una squadra Regionale o di altro tipo.

6.3 Categorie di Gara

6.3.1 Le gare IPSC possono includere diverse Categorie all'interno di ciascuna Divisione per riconoscere diversi gruppi di concorrenti. Un concorrente può dichiarare solo una Categoria per una gara o torneo.

6.3.2 Il mancato rispetto dei requisiti della Categoria dichiarata o la mancata dichiarazione di una Categoria prima dell'inizio della gara comporterà l'esclusione da quella Categoria. I dettagli delle Categorie attualmente approvate e dei relativi requisiti sono elencati nell'Appendice A2.

6.4 Squadre Regionali

6.4.1 Fatta salva la disponibilità dei posti assegnati, solo una squadra Regionale ufficiale per ciascuna Divisione e/o Divisione/Categoria può essere selezionata per merito da ciascuna Regione per le gare IPSC di Livello IV o superiore. Le squadre di Categoria approvate sono specificate dall'Assemblea IPSC (vedere Appendice A2).

6.4.1.1 Nelle gare di Livello IV, le uniche squadre ammesse sono quelle che rappresentano Regioni all'interno della zona in cui si svolge la gara (ad es. in un Campionato Europeo, possono partecipare solo squadre che rappresentano Regioni designate da IPSC come appartenenti alla Zona Europea).

6.4.1.2 Nelle gare di Livello IV e superiore, le Squadre Regionali ufficiali devono essere "seed" a fini di formazione delle squadre in base al piazzamento della squadra nell'evento immediatamente precedente, se applicabile, anche se la squadra è composta da persone diverse.

6.4.1.3 Nelle gare di Livello IV o superiore, tutti i membri della stessa Squadra Regionale ufficiale devono competere insieme nella stessa squadra nella gara principale. Eccezione: uno o entrambi i membri di una Family Team possono competere nella pre-gara (a condizione che siano idonei a farlo secondo la Regola 6.6.2) o nella gara principale. Questa eccezione non si applica ai membri di una Family Team che sono anche membri di una Squadra Regionale.

6.4.2 I punteggi di un singolo concorrente possono essere utilizzati esclusivamente per una sola squadra in una gara, e ciascuna squadra deve essere composta da concorrenti nella stessa Divisione.

6.4.2.1 La Divisione e/o Categoria individuale assegnata a un concorrente determina la sua idoneità rispetto alle squadre (ad es. un concorrente individualmente in Divisione Standard non può partecipare a una squadra di Divisione Open). Un concorrente registrato individualmente in una Categoria può essere membro di una squadra complessiva nella stessa Divisione.

6.4.3 Ad eccezione delle Family Teams, le squadre sono composte da un massimo di 4 membri. Tuttavia, solo i punteggi finali dei 3 membri con il punteggio più alto saranno utilizzati per calcolare i risultati della squadra. Le Family Teams sono composte da 2 membri (vedere Appendice A2).

6.4.4 Se un membro di una squadra si ritira dalla gara per qualsiasi motivo prima di aver completato tutti gli stage, i punteggi ottenuti da quel concorrente continueranno a contare per il punteggio della squadra. Tuttavia, la squadra interessata non ha diritto a sostituire il membro ritirato.

6.4.5 Un membro di una squadra che non è in grado di iniziare una gara può essere sostituito prima dell'inizio da un altro concorrente, soggetto all'approvazione del Match Director.

6.4.6 Se un membro di una squadra viene squalificato da una gara, i punteggi del membro squalificato torneranno a zero per tutti gli stage. Le squadre non avranno diritto a sostituire un membro squalificato.

6.5 Status e Credenziali dei Concorrenti

6.5.1 Tutti i concorrenti e i Range Officer devono essere membri individuali della Regione IPSC in cui risiedono normalmente. La residenza è definita come la Regione in cui l'individuo è ordinariamente domiciliato per un minimo di 183 giorni nei dodici mesi immediatamente precedenti il mese in cui inizia la gara. La condizione di domicilio ordinario è un test di presenza fisica e non è correlata alla cittadinanza o a qualsiasi indirizzo di comodo. I 183 giorni non devono essere consecutivi né essere i 183 giorni più recenti del periodo di dodici mesi.

6.5.1.1 In ogni caso, gli organizzatori di gara non devono accettare alcun concorrente o Range Officer proveniente da un'altra Regione, salvo che il Direttore Regionale di quella Regione abbia confermato l'idoneità del concorrente o del Range Officer a partecipare alla gara in questione, e che il concorrente o il Range Officer non sia soggetto a sanzioni del Consiglio Esecutivo IPSC.

6.5.1.2 I concorrenti che risiedono normalmente in un paese o area geografica non affiliata a IPSC possono unirsi a una Regione affiliata a IPSC e possono competere sotto l'egida di quella Regione, soggetto all'approvazione del Consiglio Esecutivo IPSC e del Direttore Regionale di quella Regione. Se il paese o l'area geografica di residenza di un concorrente successivamente richiede l'affiliazione a IPSC, il concorrente deve diventare membro di quella Regione durante il processo di affiliazione.

6.5.2 Un concorrente e/o membro di squadra può rappresentare solo la Regione IPSC in cui risiede, salvo quanto segue:

6.5.2.1 Nel caso di un concorrente che risiede in una Regione, ma desidera rappresentare la Regione di cui è cittadino, i Direttori Regionali della Regione di residenza e della Regione di cittadinanza devono concordare per iscritto prima dell'inizio della gara.

6.5.2.2 Un concorrente che rientra nelle condizioni della Regola 6.5.1.2 può rappresentare la Regione di cui è membro, soggetto alla previa approvazione scritta del Direttore Regionale.

6.5.3 Nei Campionati Regionali e Continentali, solo i concorrenti che soddisfano i requisiti di residenza indicati nella Regola 6.5.1 hanno diritto a essere riconosciuti come Campione Regionale o Continentale, per Divisione e/o per Divisione/Categoria, secondo il caso. Tuttavia, quando si determinano i Campioni Regionali o Continentali, i risultati di gara dei concorrenti provenienti da fuori la Regione o il Continente applicabile non devono essere eliminati dai risultati di gara, che devono rimanere completamente intatti. Per esempio:

Campionati Divisione Open Regione 1

100% Concorrente A - Regione 2 (dichiarato Campione Assoluto di Gara e di Divisione)

99% Concorrente B - Regione 6

95% Concorrente C - Regione 1 (dichiarato Campione della Regione 1)

6.6 Programmazione e Squadre dei Concorrenti

6.6.1 I concorrenti devono competere per il punteggio secondo il programma pubblicato della gara e delle squadre. Un concorrente che non è presente all'orario e alla data programmati per uno stage non può tentare quello stage senza la previa approvazione del Match Director, in mancanza della quale il punteggio del concorrente per quello stage sarà zero.

6.6.2 Solo i Range Officer (approvati dal Range Master), gli sponsor di gara, i Patron IPSC e i dignitari (approvati dal Match Director), che siano membri in regola della propria Regione di residenza, e gli Ufficiali IPSC (come definiti nella Sezione 6.1 dello Statuto IPSC) possono competere in una pre-gara. I punteggi ottenuti nella pre-gara saranno inclusi nei risultati complessivi della gara, a condizione che le date della pre-gara siano pubblicate in anticipo nel programma ufficiale della gara. Ai concorrenti della gara principale non deve essere impedito di assistere alla pre-gara.

6.6.3 Una gara, torneo o league sarà considerata iniziata il primo giorno in cui i concorrenti (compresi quelli sopra specificati) tirano per il punteggio, e sarà considerata conclusa quando i risultati sono stati dichiarati definitivi dal Match Director.

6.7 International Classification System (ICS)

6.7.1 Il Consiglio Esecutivo IPSC può coordinare e pubblicare regolamenti e procedure dedicati per gestire e amministrare un Sistema di Classificazione Internazionale.

6.7.2 I concorrenti che desiderano ottenere una classificazione internazionale devono utilizzare i COF approvati disponibili sul sito web IPSC.

CAPITOLO 7: Gestione della Gara

7.1 Range Officer

I compiti e i termini di riferimento dei Range Officer sono definiti come segue:

7.1.1 Range Officer ("RO") – Impartisce i Range Commands, supervisiona la conformità del concorrente al Written Stage Briefing e monitora attentamente l'azione sicura del concorrente. Dichiarare inoltre il tempo, i punteggi e le penalità ottenuti da ciascun concorrente e verifica che questi siano correttamente registrati sulla score sheet del concorrente (sotto l'autorità di un Chief Range Officer e del Range Master).

7.1.2 Chief Range Officer ("CRO") – È l'autorità primaria su tutte le persone e attività nei COF sotto il suo controllo, e supervisiona l'applicazione equa, corretta e coerente di queste regole (sotto l'autorità diretta del Range Master).

7.1.3 Stats Officer ("SO") – Supervisiona il team della sala statistiche, che raccoglie, ordina, verifica, tabula e conserva tutte le score sheet e infine produce i risultati provvisori e finali (sotto l'autorità diretta del Range Master).

7.1.4 Quartermaster ("QM") – Distribuisce, ripara e mantiene tutta l'attrezzatura del Range (ad es. target, patch, pittura, props, ecc.), altri bisogni di campo (ad es. cronometri, batterie, cucitrici, punti metallici, portablocco, ecc.) e rifornisce i ristori del Range Officer (sotto l'autorità diretta del Range Master).

7.1.5 Range Master ("RM") – Ha l'autorità complessiva su tutte le persone e attività nell'intero campo, compresa la sicurezza del campo, il funzionamento di tutti i COF e l'applicazione di queste regole. Tutte le squalifiche e gli appelli all'arbitrato devono essere portati alla sua attenzione. Il Range Master è solitamente nominato da e lavora con il Match Director. Tuttavia, per le gare omologate IPSC di Livello IV o superiore, la nomina del Range Master è soggetta alla previa approvazione scritta del Consiglio Esecutivo IPSC.

7.1.5.1 I riferimenti a "Range Master" in tutto questo regolamento indicano la persona che svolge la funzione di Range Master in una gara (o il suo delegato autorizzato per una o più funzioni specifiche), indipendentemente da qualsiasi grado internazionale o regionale.

7.1.6 Match Director ("MD") – Gestisce l'amministrazione generale della gara, comprese le squadre, la programmazione, la costruzione del campo, il coordinamento di tutto il personale di supporto e la fornitura di servizi. La sua autorità e le sue decisioni prevarranno su tutte le questioni, salvo per le questioni di queste regole che sono di competenza del Range Master. Il Match Director è nominato dall'organizzazione ospitante e lavora con il Range Master.

7.2 Disciplina dei Range Officer

7.2.1 Il Range Master ha autorità su tutti i Range Officer diversi dal Match Director (salvo quando il Match Director partecipa effettivamente come concorrente alla gara), ed è responsabile delle decisioni in materia di condotta e disciplina.

7.2.2 Nel caso in cui un Range Officer venga sanzionato disciplinarmente, il Range Master deve inviare un rapporto dell'incidente e i dettagli dell'azione disciplinare al Direttore Regionale del Range Officer, al Direttore Regionale della Regione che ospita la gara, e al Presidente dell'International Range Officer Association (IROA).

7.2.3 Un Range Officer squalificato da una gara per un'infrazione di sicurezza mentre compete continuerà ad essere idoneo a svolgere il ruolo di Range Officer per la gara. Il Range Master prenderà qualsiasi decisione relativa alla partecipazione di un ufficiale.

7.3 Nomina degli Ufficiali

7.3.1 Gli organizzatori di gara devono, prima dell'inizio di una gara, nominare un Match Director e un Range Master per svolgere i compiti descritti in queste regole. Il Range Master nominato dovrebbe preferibilmente essere il Range Officer certificato più competente ed esperto presente (vedere anche Regola 7.1.5). Per le gare di Livello I e II, la stessa persona può essere nominata sia Match Director che Range Master.

7.3.2 I riferimenti in queste regole ai Range Officer (ad es. "Range Officer", "Range Master", ecc.), indicano il personale ufficialmente nominato dagli organizzatori di gara per svolgere effettivamente un ruolo ufficiale nella gara. Le persone che sono Range Officer certificati, ma che partecipano effettivamente alla gara come normali concorrenti, non hanno alcuna posizione o autorità come Range Officer per quella gara. Tali persone non dovrebbero pertanto partecipare alla gara indossando indumenti con l'insegna di Range Officer.

7.3.3 A una persona che agisce come Range Officer è vietato avere un'arma inserita nella fondina mentre accompagna direttamente e cronometra un concorrente durante il suo tentativo su un COF. Le violazioni sono soggette alla Regola 7.2.2.

CAPITOLO 8: Il Course of Fire

8.1 Condizioni di Pronto dell'Arma

La ready condition per le armi sarà normalmente come indicato di seguito. Tuttavia, nel caso in cui un concorrente non carichi la camera quando ciò è consentito dal Written Stage Briefing, sia inavvertitamente che intenzionalmente, il Range Officer non deve intraprendere alcuna azione, poiché il concorrente è sempre responsabile della gestione dell'arma.

8.1.1 Carabine Calibro Pistola:

8.1.1.1 Carica (Opzione 1): magazine riempito e inserito (se applicabile), camera carica, martello e/o percussore armato e sicura inserita (se l'arma è progettata per averne una).

8.1.1.2 Carica (Opzione 2): magazine riempito e inserito (se applicabile), camera vuota e otturatore chiuso.

8.1.1.3 Scarica (Opzione 3): magazine estraibili rimossi e la camera deve essere vuota. L'otturatore può essere aperto o chiuso.

8.1.2 Non applicabile.

8.1.3 I COF possono richiedere condizioni di pronto diverse da quelle indicate sopra. In tali casi, la ready condition richiesta deve essere chiaramente indicata nel Written Stage Briefing.

8.1.3.1 Quando un Written Stage Briefing richiede che l'arma e/o l'attrezzatura correlata di un concorrente sia posizionata su un tavolo o un'altra superficie prima dello Start Signal, questa deve essere posizionata come stabilito nel Written Stage Briefing. A parte i componenti normalmente fissati ad essa (ad es. un appoggio per il pollice, sicura al pollice, leva di armamento, base pad, ecc.), altri oggetti non devono essere utilizzati per elevarla artificialmente (vedere anche Regola 5.1.8).

8.1.4 Salvo conformità con un requisito di Divisione (vedere Appendice D), a un concorrente non deve essere imposta una restrizione sul numero di colpi da caricare o ricaricare in un'arma. I briefing scritti di stage possono stabilire solo quando l'arma deve essere caricata o quando sono richieste ricariche obbligatorie, quando ciò è consentito dalla Regola 1.1.5.2.

8.2 Ready Condition del Concorrente

Ciò designa quando, sotto il comando diretto di un Range Officer:

8.2.1 L'arma è preparata, messa in sicurezza e tenuta o posizionata come specificato nel Written Stage Briefing.

8.2.2 Salvo diversa indicazione nel Written Stage Briefing, la postura del concorrente prima dell'inizio del COF deve essere eretta in piedi, con l'arma nella ready condition, tenuta con entrambe le mani, calciolo a contatto con il concorrente all'altezza dell'anca, canna parallela al terreno, ponticello del grilletto verso il basso, volata puntata verso il campo con le dita all'esterno del ponticello del grilletto (vedere Appendice E1). Ciò si applica a tutte le condizioni di pronto dell'arma, salvo diversa indicazione nel Written Stage Briefing.

8.2.2.1 Salvo diversa indicazione nel Written Stage Briefing, non è accettabile tenere l'arma capovolta.

8.2.2.2 Un concorrente che tenta o completa un COF utilizzando una Start Position errata può essere obbligato da un Range Officer a ripetere il COF.

8.2.2.3 Stage diversi possono richiedere che la "Ready Position" sia prona, in ginocchio, seduta o come altrimenti indicato nel Written Stage Briefing. Tuttavia, la "ready condition" dell'arma stabilita qui e lo schema generale della "Ready Position" prevarranno.

8.2.2.4 Un COF non deve mai consentire a un concorrente di iniziare uno stage con l'arma montata in spalla e puntata verso i target.

8.2.3 Un COF non deve mai richiedere o consentire a un concorrente di toccare o tenere un magazine, un dispositivo di caricamento o un BB, diverso da un magazine inserito nell'arma, dopo il comando "Standby" e prima dello Start Signal (salvo contatto involontario e inevitabile con la parte inferiore delle braccia).

8.3 Range Commands

I Range Commands approvati e la loro sequenza sono i seguenti:

8.3.1 "Load And Make Ready" (o "Make Ready" per le partenze con arma scarica) – Questo comando segna l'inizio del "COF". Sotto la supervisione diretta del Range Officer, il concorrente deve rivolgersi verso il campo, o in una direzione sicura come specificato dal Range Officer, indossare la protezione oculare, e preparare l'arma in conformità con il Written Stage Briefing. Il concorrente deve quindi assumere la Start Position richiesta. A questo punto, il Range Officer procederà.

8.3.1.1 Una volta impartito il comando appropriato, il concorrente non deve allontanarsi dalla Start Position prima dell'emissione dello Start Signal senza la previa approvazione, e sotto la supervisione diretta, del Range Officer. La violazione comporterà un avvertimento per la prima infrazione e potrà comportare l'applicazione della Regola 10.6.1 per un'infrazione successiva nella stessa gara.

8.3.2 "Are You Ready?" – L'assenza di qualsiasi risposta negativa da parte del concorrente indica che egli comprende pienamente i requisiti del COF ed è pronto a procedere. Se il concorrente non è pronto a questo comando, deve dichiarare "Not Ready". Quando il concorrente è pronto dovrebbe assumere la Start Position richiesta per indicare la propria prontezza al Range Officer.

8.3.3 "Standby" – Questo comando dovrebbe essere seguito dallo Start Signal entro 1 a 4 secondi (vedere anche Regola 10.2.6).

8.3.4 "Start Signal" – Il segnale affinché il concorrente inizi il proprio tentativo sul COF. Se un concorrente non reagisce allo Start Signal, per qualsiasi motivo, il Range Officer confermerà che il concorrente è pronto per tentare il COF, e riprenderà i Range Commands da "Are You Ready?"

8.3.4.1 Nel caso in cui un concorrente inizi inavvertitamente a tirare prematuramente ("false start"), il Range Officer, non appena possibile, fermerà e farà ripartire il concorrente una volta che il COF sia stato ripristinato.

8.3.4.2 Un concorrente che reagisce a un Start Signal ma, per qualsiasi motivo, non continua il proprio tentativo sul COF e non ottiene la registrazione di un tempo ufficiale sul dispositivo di cronometraggio gestito dal Range Officer, riceverà un tempo zero e un punteggio zero per quello stage.

8.3.5 "Stop" – Qualsiasi Range Officer assegnato a uno stage può impartire questo comando in qualsiasi momento durante il COF. Il concorrente deve immediatamente cessare il fuoco, fermarsi e attendere ulteriori istruzioni dal Range Officer.

8.3.5.1 Quando due o più COF condividono una postazione o area di tiro comune, i Range Officer possono impartire altri comandi provvisori al termine del primo COF, per preparare il concorrente al secondo e ai successivi COF (ad es. "Ricaricare se necessario"). Tali comandi provvisori da utilizzare devono essere chiaramente indicati nel Written Stage Briefing.

8.3.6 "If You Are Finished, Unload And Show Clear" – Se il concorrente ha terminato di tirare, deve abbassare l'arma e presentarla per l'ispezione del Range Officer con la volata puntata verso il campo, magazine estraibile rimosso e camera vuota, otturatore tenuto o bloccato aperto.

8.3.6.1 Se il Range Officer non vede effettivamente il BB in camera cadere dalla camera, deve adottare o ordinare qualsiasi azione ritenga necessaria per garantire che nessun concorrente lasci il COF con un colpo ancora all'interno dell'arma. Se necessario, può essere utilizzata un'asticella o altro strumento.

8.3.7 "If Clear, Hammer Down, Open Action" – Dopo l'emissione di questo comando, il concorrente non deve riprendere a tirare (vedere Regola 10.6.1). Continuando a puntare l'arma in modo sicuro verso il campo, il concorrente deve eseguire un controllo finale di sicurezza dell'arma come segue:

8.3.7.1 Chiudere l'otturatore, premere il grilletto per rilasciare il martello e poi riaprire l'otturatore.

8.3.7.2 Se l'arma risulta scarica, deve essere inserita una bandierina di sicurezza in camera. L'otturatore può restare aperto o essere chiuso.

8.3.7.3 Se l'arma non risulta scarica, il Range Officer riprenderà i comandi dalla Regola 8.3.6 (vedere anche Regola 10.4.3).

8.3.7.4 La piena conformità con le Regole 8.3.7.1 e 8.3.7.2 segna la fine del COF. Il concorrente deve quindi conformarsi alla Regola 5.2.1.

8.3.8 "Range Is Clear" – I concorrenti o il personale di gara non devono muoversi in avanti rispetto alla firing line o alla posizione di tiro finale, né allontanarsi da essa, fino a quando questa dichiarazione non viene data dal Range Officer. Una volta effettuata la dichiarazione, gli ufficiali e i concorrenti possono muoversi in avanti per assegnare i punteggi, incollare i target, ripristinarli, ecc.

8.3.9 Un concorrente con una grave disabilità auditiva può, previa approvazione del Range Master, avere diritto a che le suddette Range Commands verbali siano integrate da segnali visivi e/o fisici.

8.3.9.1 I segnali fisici raccomandati sono colpetti sulla spalla del lato debole del concorrente secondo un protocollo di conteggio alla rovescia, ossia 3 colpetti per "Are You Ready?", 2 colpetti per "Standby" e 1 colpetto in coincidenza con lo Start Signal.

8.3.9.2 I concorrenti che desiderano invece utilizzare un proprio dispositivo elettronico o di altro tipo devono prima sottoporlo all'esame, al test e all'approvazione del Range Master prima che possa essere utilizzato.

8.3.10 Non esistono Range Commands standard designati per l'uso durante un controllo di conformità dell'attrezzatura (che può essere effettuato in un luogo lontano dal campo di tiro). I concorrenti non devono maneggiare le proprie pistole, né rimuovere le bandierine di sicurezza in camera dalle armi lunghe, secondo il caso, fino a quando l'esaminatore non chiede che gli vengano consegnate, in conformità con le sue istruzioni. Le violazioni sono soggette alla Regola 10.5.1.

8.4 Caricamento, ricarica o scaricamento durante un COF

8.4.1 Durante il caricamento, la ricarica o lo scaricamento nel corso di un COF, le dita del concorrente devono essere visibilmente all'esterno del ponticello del grilletto, salvo dove specificamente consentito (vedere Regole 8.3.7.1 e 10.5.10), e l'arma deve essere puntata in modo sicuro verso il campo o in un'altra direzione sicura autorizzata da un Range Officer (vedere Regole 10.5.1 e 10.5.2).

8.5 Movimento

8.5.1 Salvo quando il concorrente sta effettivamente mirando o tirando sui target, ogni movimento deve essere effettuato con le dita visibilmente all'esterno del ponticello del grilletto e la sicura esterna dovrebbe essere inserita. L'arma deve essere puntata in una direzione sicura. Il "Movimento" è definito come una qualsiasi delle azioni seguenti:

8.5.1.1 Fare più di un passo in qualsiasi direzione.

8.5.1.2 Cambiare posizione di tiro (ad es. da in piedi a in ginocchio, da seduto a in piedi, ecc.).

8.6 Assistenza o Interferenza

8.6.1 Nessuna assistenza di alcun tipo può essere fornita a un concorrente durante un COF, salvo che qualsiasi Range Officer assegnato a uno stage può impartire avvertimenti di sicurezza a un concorrente in qualsiasi momento. Tali avvertimenti non costituiranno motivo per assegnare al concorrente una reshoot.

8.6.1.1 Ai concorrenti costretti su sedie a rotelle o dispositivi simili può essere concessa una dispensa speciale dal Range Master in relazione all'assistenza alla mobilità. Tuttavia, le disposizioni della Regola 10.2.10 possono comunque applicarsi, a discrezione del Range Master.

8.6.2 Qualsiasi persona che fornisca assistenza a un concorrente durante un COF senza la previa approvazione di un Range Officer (e il concorrente che riceve tale assistenza) può, a discrezione di un Range Officer, subire una penalità procedurale per quello stage e/o essere soggetta alla Sezione 10.6.

8.6.3 Qualsiasi persona che interferisca verbalmente o altrimenti con un concorrente durante il suo tentativo su un COF può essere soggetta alla Sezione 10.6. Se il Range Officer ritiene che l'interferenza abbia significativamente influenzato il concorrente, deve segnalare l'incidente al Range Master, che può, a sua discrezione, offrire al concorrente interessato una reshoot.

8.6.4 Nel caso in cui un contatto involontario con il Range Officer o un'altra influenza esterna abbia interferito con il concorrente durante un COF, il Range Officer può offrire al concorrente una reshoot del COF. Il concorrente deve accettare o rifiutare l'offerta prima di vedere il tempo o il punteggio del tentativo iniziale. Tuttavia, se il concorrente commette un'infrazione di sicurezza durante tale interferenza, le disposizioni delle Sezioni 10.4 e 10.5 possono comunque applicarsi.

8.6.5 Nel caso in cui una persona appaia downrange del concorrente durante un COF, questo deve essere immediatamente terminato e il concorrente deve ripetere il COF. Se il concorrente nota il problema prima del Range Officer, deve immediatamente fermarsi da solo, cessare il fuoco, puntare l'arma in una direzione sicura e attendere ulteriori istruzioni dal Range Officer. Tuttavia, se il concorrente non si conforma alla procedura sopra indicata, si applicheranno le disposizioni delle Sezioni 10.4 e 10.5.

8.6.6 I droni o altri dispositivi telecomandati sono proibiti, salvo che il loro uso sia approvato in anticipo dal Match Director.

8.7 Sight Picture, Dry Fire e Walkthrough del COF

8.7.1 Ai concorrenti è proibito effettuare una Sight Picture con un'arma carica prima dello Start Signal. La violazione comporterà un avvertimento per la prima occorrenza e una penalità procedurale per ogni occorrenza successiva nella stessa gara.

8.7.1.1 Se gli organizzatori di gara vietano anche di effettuare una Sight Picture con un'arma scarica prima dello Start Signal, i concorrenti devono essere avvisati nel Written Stage Briefing. La violazione comporterà un avvertimento per la prima occorrenza e una penalità procedurale per ogni occorrenza successiva nella stessa gara.

8.7.1.2 Quando consentito, i concorrenti che prendono una Sight Picture con un'arma scarica prima dello Start Signal devono farlo solo su un singolo target, per verificare che i loro sights siano preparati come richiesto. I concorrenti che testano una sequenza di puntamento o una posizione di tiro mentre prendono una Sight Picture riceveranno una penalità procedurale per occorrenza.

8.7.2 Ai concorrenti è proibito utilizzare qualsiasi ausilio di mira (ad es. un'arma imitazione o replica, intera o parziale, qualsiasi parte di un'arma reale compresi i relativi accessori, ecc.), ad eccezione delle proprie mani, durante il walkthrough di un COF. Le violazioni comporteranno una penalità procedurale per occorrenza (vedere anche Regola 10.5.1).

8.7.3 Nessuna persona è autorizzata a entrare o muoversi lungo un COF senza la previa approvazione di un Range Officer assegnato a quel COF, o del Range Master. Le violazioni comporteranno un avvertimento per la prima infrazione, ma potranno essere soggette alle disposizioni della Sezione 10.6 per le infrazioni successive.

CAPITOLO 9: Punteggio

9.1 Regole Generali

9.1.1 Approccio ai Target – Mentre è in corso l'assegnazione del punteggio, i concorrenti o il loro delegato non devono avvicinarsi a un target a meno di 1 metro senza l'autorizzazione del Range Officer. La violazione comporterà un avvertimento per la prima infrazione, ma il concorrente o il suo delegato potranno, a discrezione del Range Officer, subire una penalità procedurale per le occorrenze successive nella stessa gara.

9.1.2 Contatto con i Target – Mentre è in corso l'assegnazione del punteggio, i concorrenti o il loro delegato non devono toccare, misurare o altrimenti interferire con alcun target senza l'autorizzazione del Range Officer. Se un Range Officer ritiene che un concorrente o il suo delegato abbia influenzato o alterato il processo di assegnazione del punteggio a causa di tale interferenza, il Range Officer può:

9.1.2.1 Conteggiare il target interessato come mancato; oppure

9.1.2.2 Imporre penalità per eventuali No-Shoot interessati.

9.1.3 Target Incollati Prematuramente – Se un target viene incollato o nastrato prematuramente, impedendo la determinazione del punteggio reale, il Range Officer deve ordinare al concorrente di ripetere il COF.

9.1.4 Target Non Ripristinati – Se, dopo il completamento di un COF da parte di un concorrente precedente, uno o più target non sono stati correttamente incollati o nastrati per il concorrente in fase di valutazione, il Range Officer deve giudicare se sia possibile determinare un punteggio accurato. Se vi sono hit extra o colpi di penalità dubbi su di essi, e non è evidente quali colpi siano stati effettuati dal concorrente in fase di valutazione, al concorrente interessato deve essere ordinato di ripetere il COF.

9.1.4.1 Nel caso in cui le toppe o il nastro applicati a un target cartaceo ripristinato vengano accidentalmente staccati dal vento, dal getto della canna o per altro motivo, e non sia evidente al Range Officer quali colpi siano stati effettuati dal concorrente in fase di valutazione, al concorrente sarà richiesto di ripetere il COF.

9.1.4.2 Un concorrente che esita o si ferma da solo durante il proprio tentativo su un COF, per la convinzione che uno o più target non siano stati ripristinati o resettati, non ha diritto a una reshoot.

9.1.5 Impenetrabile – L'area di punteggio di tutti i target di punteggio IPSC e dei No-Shoot è considerata impenetrabile. Se un:

9.1.5.1 BB colpisce interamente all'interno dell'area di punteggio di un target cartaceo, e continua a colpire l'area di punteggio di un altro target cartaceo, il colpo sul target cartaceo successivo non conterà per il punteggio o la penalità, secondo il caso.

9.1.5.2 BB colpisce interamente all'interno dell'area di punteggio di un target cartaceo, e continua ad abbattere un target metallico, ciò sarà trattato come un Range Equipment Failure. Al concorrente sarà richiesto di ripetere il COF, dopo che è stato ripristinato.

9.1.5.3 BB colpisce parzialmente all'interno dell'area di punteggio di un target cartaceo o metallico, e continua a colpire l'area di punteggio di un altro target cartaceo, il colpo sul target cartaceo successivo conterà anch'esso per il punteggio o la penalità, secondo il caso.

9.1.5.4 BB colpisce parzialmente all'interno dell'area di punteggio di un target cartaceo o metallico, e continua ad abbattere un altro target metallico, il target metallico successivo abbattuto conterà anch'esso per il punteggio o la penalità, secondo il caso.

9.1.6 Hard Cover – Salvo espressamente descritta come "Soft Cover" (vedere Regola 4.1.4.2) nel Written Stage Briefing, tutti i props, pareti, barriere, schermi visivi e altri ostacoli sono considerati "Hard Cover" impenetrabile. Se un:

9.1.6.1 BB colpisce interamente all'interno della Hard Cover, e continua a colpire l'area di punteggio di un target cartaceo di punteggio o di un No-Shoot, il colpo sul target cartaceo o No-Shoot non conterà per il punteggio o la penalità, secondo il caso. Se non è possibile determinare quale colpo/i sull'area di punteggio di un target cartaceo di punteggio o No-Shoot siano il risultato di colpi sparati attraverso la Hard Cover, il target cartaceo di punteggio o No-Shoot sarà conteggiato ignorando il numero applicabile di colpo/i con il punteggio più alto.

9.1.6.2 BB colpisce interamente all'interno della Hard Cover, e continua ad abbattere un target metallico, ciò sarà trattato come un Range Equipment Failure (vedere Regola 4.7.1). Al concorrente sarà richiesto di ripetere il COF, dopo che è stato ripristinato.

9.1.6.3 BB colpisce parzialmente all'interno della Hard Cover, e continua a colpire l'area di punteggio di un target cartaceo, il colpo su quel target cartaceo conterà per il punteggio o la penalità, secondo il caso.

9.1.6.4 BB colpisce parzialmente all'interno della Hard Cover, e continua ad abbattere un target metallico di punteggio, il target abbattuto conterà per il punteggio. Se un BB colpisce parzialmente all'interno della Hard Cover, e continua ad abbattere o colpire un No-Shoot metallico, il No-Shoot abbattuto conterà per la penalità.

9.1.7 Bastoni Portatarget – Non sono né Hard Cover né Soft Cover. I colpi che sono passati interamente o parzialmente attraverso i bastoni portatarget e che colpiscono un target cartaceo o che abbattano un target metallico conterranno per il punteggio o la penalità, secondo il caso.

9.2 Metodo di punteggio

9.2.1 "Comstock" – Il tempo illimitato si arresta all'ultimo colpo registrato dal cronometro e/o dallo Stop Plate, numero illimitato di colpi da sparare, numero stabilito di hit per target da conteggiare per il punteggio.

9.2.1.1 Il punteggio di un concorrente è calcolato aggiungendo il numero stabilito di hit di valore più alto per target, meno le penalità, diviso per il tempo totale (registrato con due decimali) impiegato dal concorrente per completare il COF, per ottenere un Hit Factor. I risultati complessivi dello stage sono calcolati assegnando al concorrente con l'Hit Factor più alto il punteggio massimo disponibile per il COF, con tutti gli altri concorrenti classificati relativamente al di sotto del vincitore dello stage.

9.2.2 I risultati dello stage devono classificare i concorrenti all'interno della Divisione pertinente in ordine decrescente di punti individuali di stage ottenuti, calcolati con 4 decimali.

9.2.3 I risultati di gara devono classificare i concorrenti all'interno della Divisione pertinente in ordine decrescente del totale combinato di punti individuali di stage ottenuti, calcolati con 4 decimali.

9.3 Parità di punteggio

9.3.1 Se, a giudizio del Match Director, una parità nei risultati di gara deve essere risolta, i concorrenti interessati devono tirare uno o più COF, nominati o creati dal Match Director, fino alla risoluzione della parità. Il risultato di uno spareggio sarà utilizzato solo per determinare il piazzamento finale dei concorrenti interessati, e i loro punti di gara originali resteranno invariati. Le parità non devono mai essere risolte per caso.

9.4 Valori di punteggio e Penalità dei Target

9.4.1 I hit sui target IPSC saranno conteggiati in conformità con i valori approvati dall'Assemblea IPSC (vedere Appendici B e C e sotto).

9.4.1.1 Si raccomanda che i target metallici che scompaiono siano conteggiati 10 punti per target.

9.4.1.2 I target metallici che richiedono un colpo difficile possono conteggiare 10 punti per target.

9.4.1.3 Non applicabile.

9.4.1.4 Il conteggio dei target come indicato nelle Regole 9.4.1.1 e 9.4.1.2 è limitato a non più del 10% del numero totale di target nella gara. Il loro utilizzo deve essere stato approvato durante il processo di revisione del percorso e devono essere chiaramente identificati nel Written Stage Briefing.

9.4.2 Ogni colpo visibile sull'area di punteggio di un No-Shoot cartacei o rigido auto-indicante sarà penalizzato di 10 punti, fino a un massimo di 2 colpi per No-Shoot.

9.4.3 I No-Shoot metallici devono essere colpiti e cadere, rovesciarsi o auto-indicare per contare, e quindi saranno penalizzati di 10 punti.

9.4.4 Ogni mancato sarà penalizzato di 10 punti, salvo il caso dei target che scompaiono (vedere Regola 9.9.2).

9.5 Politica di Conteggio dei Target

9.5.1 Salvo diversa indicazione nel Written Stage Briefing, i target cartacei di punteggio devono essere colpiti con un minimo di un BB ciascuno, con i due migliori colpi da conteggiare. I target metallici di punteggio devono essere colpiti con un minimo di un BB ciascuno e devono cadere per contare.

9.5.2 Se il diametro del BB di un colpo su un target di punteggio tocca la linea di punteggio tra due aree di punteggio, o la linea tra il bordo non di punteggio e un'area di punteggio, o se attraversa più aree di punteggio, sarà conteggiato con il valore più alto.

9.5.3 Se il diametro di un BB tocca l'area di punteggio di target di punteggio e/o No-Shoot sovrapposti, otterrà tutti i punteggi e le penalità applicabili.

9.5.4 Gli strappi radiali che si irradiano verso l'esterno dal diametro di un foro di BB non conteranno per il punteggio o la penalità.

9.5.4.1 I fori allargati nei target cartacei che superano il diametro del BB del concorrente non conteranno per il punteggio o la penalità, salvo che vi sia evidenza visibile all'interno dei resti del foro per escludere la presunzione che il foro sia stato causato da un rimbalzo o da schizzi.

9.5.5 Il punteggio minimo per uno stage sarà zero.

9.5.6 Un concorrente che non colpisce la parte frontale di ciascun target di punteggio in un COF con almeno un colpo subirà una penalità procedurale per target per failure to engage, oltre alle penalità appropriate per i mancati (vedere Regola 10.2.7).

9.5.7 I colpi visibili su un target cartaceo di punteggio o No-Shoot, che sono il risultato di colpi sparati attraverso la parte posteriore di quello o di un altro target cartaceo di punteggio o No-Shoot, e/o i colpi che non creano un foro chiaramente distinguibile attraverso la parte frontale di un target cartaceo di punteggio o No-Shoot, non conteranno per il punteggio o la penalità, secondo il caso.

9.6 Verifica e contestazione del punteggio

9.6.1 Dopo che il Range Officer ha dichiarato "Range is Clear", al concorrente o al suo delegato sarà consentito accompagnare l'ufficiale responsabile del punteggio per verificarlo. Tuttavia, ciò potrebbe non applicarsi ai COF costituiti esclusivamente da target reattivi o autoripristinanti e/o target a registrazione elettronica.

9.6.2 Il Range Officer responsabile di un COF può stabilire che il processo di assegnazione del punteggio inizi mentre un concorrente sta effettivamente completando un COF. In tali casi, il delegato del concorrente ha il diritto di accompagnare l'ufficiale responsabile del punteggio per verificarlo. I concorrenti devono essere informati di questa procedura durante il squad briefing.

9.6.3 Un concorrente (o il suo delegato) che non verifica un target durante il processo di assegnazione del punteggio perde ogni diritto di appello riguardo al punteggio di quel target.

- 9.6.4 Qualsiasi contestazione di un punteggio o di una penalità deve essere presentata al Range Officer dal concorrente (o dal suo delegato) prima che il target in questione venga dipinto, incollato o ripristinato, in mancanza di ciò tali contestazioni non saranno accettate.
- 9.6.5 Nel caso in cui il Range Officer confermi il punteggio o la penalità originali e il concorrente sia insoddisfatto, questi può presentare appello al Chief Range Officer e successivamente al Range Master per una decisione.
- 9.6.6 La decisione del Range Master riguardo al punteggio dei colpi sui target e No-Shoot sarà definitiva. Non sono ammessi ulteriori appelli riguardo a tali decisioni di punteggio.
- 9.6.7 Durante una contestazione di punteggio, il target/i target in questione non deve/devono essere incollato/i, nastrato/i o altrimenti alterato/i finché la questione non sia stata risolta, in mancanza di ciò si applicherà la Regola 9.1.3. Il Range Officer può rimuovere un target cartaceo contestato dal COF per un ulteriore esame, al fine di evitare ritardi nella gara. Sia il concorrente che il Range Officer devono firmare il target e indicare chiaramente quale/i colpo/i sia/siano oggetto di contestazione.
- 9.6.8 Le sovrapposizioni di punteggio approvate dal Range Master devono essere utilizzate esclusivamente, quando e se necessario, per verificare e/o determinare la zona di punteggio applicabile dei colpi sui target cartacei.
- 9.6.9 Le informazioni di punteggio possono essere comunicate tramite l'uso di segnali manuali (vedere Appendice F1). Se un punteggio viene contestato, i target in questione non devono essere ripristinati finché non siano stati verificati dal concorrente o dal suo delegato, in conformità con qualsiasi accordo approvato in anticipo dal Range Master (vedere anche Regola 9.1.3).

9.7 Score Sheet

- 9.7.1 Il Range Officer deve inserire tutte le informazioni (compresi eventuali avvertimenti impartiti) sulla score sheet di ciascun concorrente prima di firmarla. Dopo che il Range Officer ha firmato la score sheet, il concorrente deve aggiungere la propria firma nel punto appropriato. Le firme elettroniche sulla score sheet saranno accettabili se approvate dal Direttore Regionale. Per registrare tutti i punteggi o le penalità devono essere utilizzati numeri interi. Il tempo trascorso dal concorrente per completare il COF deve essere registrato con 2 decimali nel punto appropriato.
- 9.7.2 Se sono necessarie correzioni alla score sheet, queste saranno chiaramente inserite sull'originale e sulle altre copie delle score sheet del concorrente. Il concorrente e il Range Officer dovrebbero siglare qualsiasi correzione.
- 9.7.3 Se un concorrente si rifiuta di firmare o siglare una score sheet, per qualsiasi motivo, la questione deve essere sottoposta al Range Master. Se il Range Master è convinto che il COF sia stato condotto e conteggiato correttamente, la score sheet non firmata sarà presentata normalmente per l'inclusione nei risultati di gara.
- 9.7.4 Una score sheet firmata sia da un concorrente che da un Range Officer costituisce prova conclusiva che il COF è stato completato, e che il tempo, i punteggi e le penalità registrati sulla score sheet sono accurati e non contestati. La score sheet firmata è considerata un documento definitivo e, salvo il mutuo consenso del concorrente e del Range Officer firmatario, o a seguito di una decisione di arbitrato, la score sheet sarà modificata solo per correggere errori aritmetici o per aggiungere penalità procedurali secondo la Regola 8.6.2.
- 9.7.5 Se si scopre che una score sheet presenta voci insufficienti o eccessive, o se il tempo non è stato registrato sulla score sheet, essa deve essere prontamente sottoposta al Range Master, che normalmente richiederà al concorrente di ripetere il COF.
- 9.7.6 Nel caso in cui una reshoot non sia possibile per qualsiasi motivo, prevarranno le seguenti azioni:
- 9.7.6.1 Se il tempo è mancante, il concorrente riceverà un punteggio zero per lo stage.
- 9.7.6.2 Se sulla score sheet sono stati registrati hit o mancati insufficienti, quelli registrati saranno considerati completi e conclusivi.
- 9.7.6.3 Se sulla score sheet sono stati registrati hit o mancati eccessivi, saranno utilizzati i hit di valore più alto registrati.
- 9.7.6.4 Le penalità procedurali registrate sulla score sheet saranno considerate complete e conclusive, salvo quando si applica la Regola 8.6.2.
- 9.7.6.5 Se l'identità del concorrente manca da una score sheet, questa deve essere sottoposta al Range Master, che deve adottare qualsiasi azione ritenga necessaria per rettificare la situazione.
- 9.7.7 Nel caso in cui una score sheet originale sia persa o altrimenti non disponibile, sarà utilizzata la copia duplicata del concorrente, o qualsiasi altro registro scritto o elettronico accettabile per il Range Master. Se la copia del concorrente, o qualsiasi altro registro scritto o elettronico, non è disponibile, o è ritenuta dal Range Master insufficientemente leggibile, al concorrente sarà richiesto di ripetere il COF. Se il Range Master ritiene che una reshoot non sia possibile per qualsiasi motivo, il concorrente subirà un tempo e un punteggio zero per lo stage interessato.
- 9.7.7.1 Una volta completata una reshoot, l'esito della reshoot resterà valido, anche se un registro del punteggio originale viene successivamente scoperto.
- 9.7.8 Nessuna persona, ad eccezione di un Range Officer autorizzato, è autorizzata a maneggiare una score sheet originale conservata in uno stage, o in qualsiasi altro luogo, dopo che è stata firmata da un concorrente e da un Range Officer, senza la previa approvazione del Range Officer o del personale direttamente coinvolto nelle Statistiche. Le violazioni comporteranno un avvertimento per la prima infrazione, ma potranno essere soggette alla Sezione 10.6 per le occorrenze successive nella stessa gara.

9.8 Responsabilità del punteggio

- 9.8.1 Ciascun concorrente ha la responsabilità di mantenere un registro accurato dei propri punteggi verificando le liste affisse dallo Stats Officer.
- 9.8.2 Dopo che tutti i concorrenti hanno completato una gara, i risultati provvisori dello stage devono essere pubblicati e affissi in un luogo visibile presso il campo di tiro e, nelle gare di Livello IV o superiore, presso l'hotel ufficiale della gara, ai fini della verifica da parte dei concorrenti. L'ora e la data in cui i risultati in questione sono stati effettivamente affissi (non solo stampati) in ciascuna sede devono essere chiaramente indicati su di essi.
- 9.8.3 Se un concorrente rileva un errore in tali risultati, deve presentare un appello allo Stats Officer entro 1 ora dall'effettiva affissione dei risultati. Se l'appello non viene presentato entro il termine, i punteggi affissi resteranno validi e l'appello sarà respinto.
- 9.8.4 I concorrenti programmati (o altrimenti autorizzati dal Match Director) per completare tutti i COF di una gara in un periodo di tempo inferiore alla durata completa della gara (ad es. formato 1 giorno in una gara di 3 giorni, ecc.), sono tenuti a verificare i propri risultati di gara provvisori in conformità con le procedure speciali e i termini specificati dal Match Director (ad es. tramite un sito web), in mancanza di ciò gli appelli sul punteggio non saranno accettati. La procedura pertinente deve essere pubblicata in anticipo nella documentazione di gara e/o tramite un avviso affisso in un luogo visibile presso il campo di tiro prima dell'inizio della gara (vedere anche Sezione 6.6).
- 9.8.5 Un Match Director può scegliere di far affiggere i risultati elettronicamente (ad es. tramite un sito web), in aggiunta o in alternativa alla stampa fisica. In tal caso, la procedura pertinente deve essere pubblicata in anticipo nella documentazione di gara e/o tramite un avviso affisso in un luogo visibile presso il campo di tiro prima dell'inizio della gara. Devono essere fornite strutture (ad es. un computer) affinché i concorrenti possano visualizzare i risultati, se un Match Director ha scelto di far affiggere i risultati solo elettronicamente.

9.9 Punteggio dei Target che Scompaiono

- 9.9.1 I target mobili che presentano almeno una parte della zona A quando sono a riposo (sia prima che dopo l'attivazione iniziale), o che appaiono e scompaiono continuamente per la durata del tentativo di un concorrente su un COF, non sono considerati "che scompaiono" e comporteranno sempre penalità per failure to engage e/o mancati.
- 9.9.2 I target mobili che non soddisfano i criteri sopra indicati sono considerati "che scompaiono" e non comporteranno penalità per failure to engage o mancati, salvo che un concorrente non attivi il meccanismo che avvia il movimento del target prima di, o al momento di, sparare il suo ultimo colpo per quel COF.
- 9.9.3 I target stazionari che presentano almeno una parte della zona A, sia prima che dopo l'attivazione di un No-Shoot mobile e/o che nasconde, o di una barriera visiva, non sono considerati "che scompaiono" e comporteranno penalità per failure to engage e/o mancati.
- 9.9.4 I target che presentano almeno una parte della zona A ogni volta che un concorrente aziona un attivatore meccanico (ad es. una corda, una leva, un pedale, uno sportello, una porta, ecc.), non sono soggetti a questa sezione.
- 9.9.5 Se un COF richiede che un concorrente sia confinato su un apparato che si sposta da una posizione a un'altra durante il suo tentativo su un COF, qualsiasi target che può essere impegnato solo dall'apparato per parte del suo percorso, e che non può essere successivamente reimpegnato, è considerato "che scompare".

9.10 Tempo Ufficiale

- 9.10.1 Solo il dispositivo di cronometraggio gestito da un Range Officer e/o lo Stop Plate incluso nel COF devono essere utilizzati per registrare il tempo ufficiale trascorso nel tentativo di un concorrente su un COF. Se un Range Officer assegnato a un COF (o un Range Officer di grado più elevato) ritiene che un dispositivo di cronometraggio o uno Stop Plate sia difettoso, un concorrente il cui tentativo non può essere accreditato con un tempo accurato dovrà ripetere il COF.
- 9.10.2 Se, a giudizio di un Comitato di Arbitrato, il tempo accreditato a un concorrente per un COF è ritenuto non realistico, il concorrente dovrà ripetere il COF (vedere Regola 9.7.4).
- 9.10.3 Quando in un COF viene utilizzato uno Stop Plate, il concorrente deve tirare e colpire lo Stop Plate con il suo ultimo colpo. A un concorrente è consentito tirare e colpire lo Stop Plate e poi impegnare/reimpegnare altri target, a condizione che reimpegni e colpisca lo Stop Plate con il suo ultimo colpo. Un concorrente che non tira e non colpisce lo Stop Plate con il suo ultimo colpo riceverà un punteggio zero per lo stage in questione.

9.11 Programmi di punteggio

- 9.11.1 I programmi ufficiali di punteggio per tutte le gare di Livello IV o superiore sono le ultime versioni del Windows® Match Scoring System (WinMSS) e dell'IPSC ESS, salvo che un altro programma di punteggio sia approvato dal Presidente IPSC. Per le gare di altri livelli, non può essere utilizzato alcun altro programma di punteggio senza l'approvazione del Direttore Regionale della Regione ospitante.

CAPITOLO 10: Penalità e Squalifiche

10.1 Penalità Procedurali – Regole Generali

- 10.1.1 Le penalità procedurali sono imposte quando un concorrente non si conforma alle procedure specificate in un Written Stage Briefing e/o viene riscontrato in violazione di altre regole generali. Il Range Officer che impone le penalità procedurali deve registrare chiaramente il numero delle penalità, e il motivo per cui sono state imposte, sulla score sheet del concorrente.
- 10.1.2 Le penalità procedurali sono valutate a meno 10 punti ciascuna.
- 10.1.3 Un concorrente che contesta l'applicazione o il numero di penalità procedurali può presentare appello al Chief Range Officer e/o al Range Master. Un concorrente che continua a ritenersi leso può quindi presentare appello all'arbitrato.
- 10.1.4 Le penalità procedurali non possono essere annullate da un'ulteriore azione del concorrente. Ad esempio, un concorrente che spara un colpo su un target mentre commette un'infrazione di linea subirà comunque le penalità applicabili anche se successivamente tira sullo stesso target senza commettere l'infrazione di linea.

10.2 Penalità Procedurali – Esempi Specifici

- 10.2.1 Un concorrente che spara colpi mentre qualsiasi parte del suo corpo tocca il terreno o qualsiasi oggetto oltre una Fault Line riceverà 1 penalità procedurale per ciascuna occorrenza. Non viene applicata alcuna penalità se un concorrente non spara alcun colpo mentre commette l'infrazione, salvo quando si applica la Regola 2.2.1.5.
 - 10.2.1.1 Tuttavia, se il concorrente ha ottenuto un vantaggio significativo su uno o più target mentre commetteva l'infrazione, potrà invece essere valutata 1 penalità procedurale per ciascun colpo sparato sul target o sui target in questione mentre commetteva l'infrazione.
- 10.2.2 Un concorrente che non si conforma a una procedura specificata nel Written Stage Briefing subirà 1 penalità procedurale per ciascuna occorrenza. Tuttavia, se un concorrente ha ottenuto un vantaggio significativo durante la non conformità, al concorrente potrà essere valutata 1 penalità procedurale per ciascun colpo sparato, invece di una singola penalità (ad es. sparare uno o più colpi contrariamente alla posizione, al luogo o alla postura di tiro richiesti).
- 10.2.3 Quando vengono valutate più penalità nei casi sopra indicati, queste non devono superare il numero massimo di hit che il concorrente può ottenere. Ad esempio, un concorrente che ottiene un vantaggio mentre commette l'infrazione di una Fault Line dove sono visibili solo 4 target metallici riceverà 1 penalità procedurale per ciascun colpo sparato mentre commetteva l'infrazione, fino a un massimo di 4 penalità procedurali, indipendentemente dal numero di colpi effettivamente sparati.
- 10.2.4 Un concorrente che non si conforma a una ricarica obbligatoria subirà 1 penalità procedurale per ciascun colpo sparato dopo il punto in cui era richiesta la ricarica, fino a quando la ricarica non viene eseguita.
- 10.2.5 In un Cooper Tunnel, un concorrente che disturba uno o più pezzi del materiale sovrastante riceverà 1 penalità procedurale per ciascun pezzo di materiale sovrastante che cade. Il materiale sovrastante che cade a seguito dell'urto o del colpo del concorrente contro i montanti, o a seguito dei gas della canna o del rinculo, non sarà penalizzato.
- 10.2.6 Un concorrente che si effettua Creeping (ad es. muovendo le mani verso l'arma, un dispositivo di ricarica o un BB) o si sposta fisicamente verso una posizione o postura di tiro più vantaggiosa dopo il comando "Standby" e prima dell'emissione dello Start Signal, subirà 1 penalità procedurale. Se il Range Officer può fermare il concorrente in tempo, sarà impartito un avvertimento per la prima infrazione e il concorrente sarà fatto ripartire.
- 10.2.7 Un concorrente che non impegna un target di punteggio con almeno un colpo subirà 1 penalità procedurale per target, oltre al numero applicabile di mancati, salvo quando si applicano le disposizioni della Regola 9.9.2.
- 10.2.8 Non applicabile.
- 10.2.9 Un concorrente che lascia una posizione di tiro può ritornare e tirare nuovamente dalla stessa posizione, a condizione che lo faccia in sicurezza. Tuttavia, i briefing scritti di stage per le Classifiers e le gare di Livello I e II possono proibire tali azioni, nel qual caso si applicherà 1 penalità procedurale per colpo sparato.
- 10.2.10 Penalità speciale: Un concorrente incapace di eseguire completamente qualsiasi parte di un COF per incapacità o infortunio può, prima di effettuare il proprio tentativo sul COF, richiedere che il Range Master applichi una penalità in luogo del requisito del percorso indicato.
 - 10.2.10.1 Se la richiesta è approvata dal Range Master, questi deve indicare, prima che il concorrente tenti il COF, l'entità della penalità speciale, che va dall'1% al 20% dei punti "come sparato" del concorrente, da detrarre.
 - 10.2.10.2 In alternativa, il Range Master può rinunciare all'applicazione di eventuali penalità nei confronti di un concorrente che, a causa di una disabilità fisica significativa, non è in grado di conformarsi al requisito del percorso indicato.
 - 10.2.10.3 Se la richiesta viene respinta dal Range Master, si applicheranno le normali penalità procedurali.
- 10.2.11 Un concorrente che spara colpi sopra una barriera costruita a un'altezza di almeno 1,8 metri subirà 1 penalità procedurale per ciascun colpo sparato (vedere anche Regola 2.2.3.1).

10.2.12 Se un concorrente impegna un target o dei target con fuoco a raffica o completamente automatico (dove più di un colpo viene sparato con una sola manipolazione del grilletto) a causa del fatto che l'arma è in modalità automatica, riceverà un punteggio zero per quello stage e sarà impartito un avvertimento. In caso di una seconda violazione di questa regola sarà squalificato. Nel caso in cui lo sparo sia avvenuto in una direzione non sicura o come definito al punto 10.3.1, si applicheranno le normative di quella Sezione.

10.3 Squalifica – Regole Generali

10.3.1 Un concorrente che commette un'infrazione di sicurezza o qualsiasi altra attività proibita durante una gara IPSC sarà squalificato, e gli sarà proibito tentare qualsiasi COF rimanente, indipendentemente dal programma o dalla disposizione fisica della gara, in attesa del verdetto di qualsiasi appello presentato in conformità con il Capitolo 11 di queste regole.

10.3.2 Quando viene emessa una squalifica, il Range Officer deve registrare i motivi della squalifica, e l'ora e la data dell'incidente, sulla score sheet del concorrente, e il Range Master deve essere informato quanto prima possibile.

10.3.3 I punteggi di un concorrente che ha subito una squalifica non devono essere eliminati dai risultati di gara, e i risultati di gara non devono essere dichiarati definitivi dal Match Director, fino a quando non sia trascorso il termine previsto dalla Regola 11.3.1, purché non sia stato presentato al Range Master (o al suo delegato) alcun appello all'arbitrato su qualsiasi questione.

10.3.4 Se un appello all'arbitrato viene presentato entro il termine previsto dalla Regola 11.3.1, prevarranno le disposizioni della Regola 11.3.2.

10.3.5 I punteggi di un concorrente che ha completato una pre-gara o la gara principale senza subire una squalifica non saranno influenzati da una squalifica ricevuta mentre quel concorrente partecipa a uno Shoot-Off o a un'altra gara collaterale (vedere anche Regola 6.2.4).

10.4 Squalifica – Sparo Accidentale

Un concorrente che causa uno sparo accidentale deve essere fermato da un Range Officer non appena possibile. Uno sparo accidentale è definito come segue:

10.4.1 Un colpo che viaggia sopra una backstop, un berm o in qualsiasi altra direzione, specificata nel Written Stage Briefing dagli organizzatori di gara come non sicura. Si noti che un concorrente che spara legittimamente un colpo su un target, che poi viaggia in una direzione non sicura, non sarà squalificato, ma potranno applicarsi le disposizioni della Sezione 2.3.

10.4.2 Un colpo che colpisce il terreno entro 3 metri dal concorrente, salvo quando si tira su un target cartaceo o metallico a una distanza inferiore a 3 metri dal concorrente. Un colpo che colpisce il terreno entro 3 metri dal concorrente a causa di propellente insufficiente è esente da questa regola.

10.4.3 Un colpo che si verifica mentre si sta effettivamente caricando, ricaricando o scaricando un'arma. Ciò include qualsiasi colpo sparato durante le procedure descritte nelle Regole 8.3.1 e 8.3.7 (vedere anche Regola 10.5.10).

10.4.4 Un colpo che si verifica durante l'azione correttiva in caso di malfunzionamento.

10.4.5 Un colpo che si verifica durante il trasferimento di un'arma tra le mani.

10.4.6 Un colpo che si verifica durante il movimento, salvo quando si sta effettivamente tirando sui target.

10.4.7 Un colpo sparato su un target metallico da una distanza inferiore a 2 metri, misurata dalla parte frontale del target alla parte più vicina del corpo del concorrente a contatto con il terreno (vedere Regola 2.1.3).

10.4.8 In questa Sezione, se può essere stabilito che la causa dello sparo è dovuta a una parte rotta o difettosa dell'arma, il concorrente non ha commesso alcuna infrazione di sicurezza in questa Sezione, e non sarà invocata una squalifica, ma i punteggi del concorrente per quello stage saranno zero.

10.4.8.1 L'arma deve essere immediatamente presentata per l'ispezione al Range Master o al suo delegato, che ispezionerà l'arma ed effettuerà tutti i test necessari per stabilire che una parte rotta o difettosa ha causato lo sparo. Un concorrente non può successivamente presentare appello contro una squalifica per uno sparo accidentale dovuto a una parte rotta o difettosa se non presenta l'arma per l'ispezione prima di lasciare il COF.

10.5 Squalifica – Maneggio Non Sicuro dell'Arma

Esempi di maneggio non sicuro dell'arma includono, ma non sono limitati a:

10.5.1 Maneggiare un'arma in qualsiasi momento salvo quando ci si trova in una Safety Area designata, o altrove ritenuto sicuro da un Range Officer, o quando sotto la supervisione di, e in risposta a un comando diretto impartito da, un Range Officer, può comportare una squalifica. Ciò non si applica al trasporto di armi, per cui si applica la Regola 5.2.1. La violazione della Regola 5.2.1 può comportare una squalifica.

10.5.2 Consentire che la canna di un'arma punti uprange, o oltre gli angoli di tiro predefiniti o specifici di sicurezza durante un COF. Eccezione: quando si inserisce la bandierina di sicurezza in camera in conformità con la Regola 8.3.7.2, la canna può puntare uprange entro un raggio di 50 cm dai piedi del concorrente.

10.5.3 Se in qualsiasi momento durante il COF, un concorrente lascia cadere la propria arma o ne causa la caduta, carica o no. Si noti che un concorrente che, per qualsiasi motivo durante un COF, posiziona in sicurezza e intenzionalmente l'arma sul terreno o su un altro oggetto stabile non sarà squalificato a condizione che:

10.5.3.1 Il concorrente mantenga un contatto fisico costante con l'arma, fino a quando questa non sia posizionata saldamente e in sicurezza sul terreno o su un altro oggetto stabile; e

- 10.5.3.2 Il concorrente rimanga entro 1 metro dall'arma in ogni momento (salvo quando l'arma sia posizionata a una distanza maggiore, sotto la supervisione di un Range Officer, al fine di conformarsi a una Start Position); e
- 10.5.3.3 Non si verifichino le circostanze previste dalla Regola 10.5.2; e
- 10.5.3.4 L'arma sia nella ready condition come specificato nella Sezione 8.1; oppure
- 10.5.3.5 L'arma sia scarica e l'otturatore sia aperto.
- 10.5.4 Non applicabile.**
- 10.5.5 Consentire che la canna di un'arma punti verso qualsiasi parte del corpo del concorrente durante un COF (ossia "sweeping").**
- 10.5.6 Consentire che la canna di un'arma punti verso qualsiasi parte del corpo di un'altra persona (ad es. un Range Officer o uno spettatore) durante un COF. Una squalifica non è applicabile se il problema è dovuto al fatto che un'altra persona appare downrange del concorrente durante un COF, a condizione che il concorrente si conformi alle disposizioni della Regola 8.6.5.**
- 10.5.7 Non applicabile.**
- 10.5.8 Utilizzare più di un'arma durante un COF.**
- 10.5.9 Non mantenere il dito all'esterno del ponticello del grilletto durante la risoluzione di un malfunzionamento in cui il concorrente allontana chiaramente l'arma dalla mira sui target.**
- 10.5.10 Non mantenere il dito all'esterno del ponticello del grilletto durante il caricamento, la ricarica o lo scaricamento. Un concorrente sarà esente da questa regola quando aziona il grilletto per effettuare un dry fire o per rilasciare l'otturatore e/o abbassare il martello mentre si prepara prima dello Start Signal. Nel caso in cui l'arma spari durante questa operazione, si applicherà comunque la Regola 10.4.3.**
- 10.5.11 Non mantenere il dito all'esterno del ponticello del grilletto durante il movimento in conformità con la Regola 8.5.1.**
- 10.5.12 Non applicabile.**
- 10.5.13 Maneggiare BB, o qualsiasi cosa contenente gas propellente, in una Safety Area, contrariamente alla Regola 2.4.4.**
- 10.5.13.1 Il termine "maneggiare" non impedisce ai concorrenti di entrare in una Safety Area con BB o gas propellente in magazine o speed loader o contenitori di gas propellente sulla cintura, nelle tasche o nella borsa da campo, a condizione che il concorrente non rimuova fisicamente i magazine carichi, gli speed loader o i contenitori di gas propellente dal proprio dispositivo di ritenzione o conservazione mentre si trova all'interno della Safety Area.
- 10.5.14 Avere un'arma carica salvo quando specificamente autorizzato da un Range Officer.**
- 10.5.15 Recuperare un'arma caduta. Le armi cadute devono sempre essere recuperate da un Range Officer che, dopo aver controllato e/o svuotato l'arma, la restituirà al concorrente in condizioni di sicurezza. Lasciare cadere un'arma scarica o causarne la caduta fuori da un COF non è un'infrazione. Tuttavia, un concorrente che recupera un'arma caduta riceverà una squalifica.**
- 10.5.16 Utilizzare BB proibiti e/o non sicuri (vedere Regole 5.5.4, 5.5.6 e 5.6.1), e/o utilizzare un'arma proibita (vedere Regole 5.1.10 e 5.1.11).**

10.6 Squalifica – Condotta Antisportiva

- 10.6.1 I concorrenti saranno squalificati per condotta che un Range Officer ritiene antisportiva. Esempi includono, ma non sono limitati a, l'inganno, la disonestà, il mancato rispetto delle direttive ragionevoli di un Range Officer, o qualsiasi comportamento suscettibile di gettare discredito sullo sport. Il Range Master deve essere informato non appena possibile.**
- 10.6.2 Un concorrente ritenuto da un Range Officer aver intenzionalmente rimosso o causato la perdita della protezione oculare al fine di ottenere una reshoot o un vantaggio sarà squalificato.**
- 10.6.3 Altre persone possono essere espulse dal campo per condotta che un Range Officer ritiene inaccettabile. Esempi includono, ma non sono limitati a, il mancato rispetto delle direttive ragionevoli di un Range Officer, l'interferenza con il funzionamento di un COF e/o il tentativo di un concorrente su di esso, e qualsiasi altro comportamento suscettibile di gettare discredito sullo sport.**

10.7 Squalifica – Sostanze Proibite

- 10.7.1 Tutte le persone sono tenute a mantenere il pieno controllo, sia mentale che fisico, durante le gare IPSC.**
- 10.7.2 IPSC considera l'abuso di prodotti alcolici, di farmaci non prescritti e non essenziali, e l'uso di droghe illegali o sostanze dopanti, indipendentemente dal modo in cui vengono assunte o somministrate, un'infrazione estremamente grave.**
- 10.7.3 Salvo quando utilizzati per scopi medicinali, i concorrenti e gli ufficiali nelle gare non devono essere sotto l'effetto di droghe (incluso l'alcol) di alcun tipo durante le gare. Qualsiasi persona che, a giudizio del Range Master, sia visibilmente sotto l'effetto di uno qualsiasi degli elementi descritti nella presente sezione, sarà squalificata dalla gara e potrà essere tenuta ad allontanarsi dal campo.**
- 10.7.4 IPSC si riserva il diritto di proibire qualsiasi sostanza generale o specifica e di introdurre test per la presenza di tali sostanze in qualsiasi momento (vedere le separate IPSC Anti-Doping Rules).**

CAPITOLO 11: Arbitrato e Interpretazione delle Regole

11.1 Principi Generali

- 11.1.1 Amministrazione – Le controversie occasionali sono inevitabili in qualsiasi attività competitiva regolata da norme. È riconosciuto che ai livelli di gara più significativi l'esito è molto più importante per il singolo concorrente. Tuttavia, un'efficace amministrazione e pianificazione della gara preverrà la maggior parte, se non tutte, le controversie.
- 11.1.2 Accesso – Gli appelli possono essere presentati all'arbitrato in conformità con le seguenti regole per qualsiasi questione, salvo quando specificamente negato da un'altra regola. Gli appelli derivanti da una squalifica per un'infrazione di sicurezza saranno accettati solo per determinare se circostanze eccezionali giustifichino una riconsiderazione della squalifica. Tuttavia, la commissione dell'infrazione come descritta dal Range Officer non è soggetta a contestazione o appello.
- 11.1.3 Appelli – Il Range Officer decide inizialmente. Se l'appellante non è d'accordo con una decisione, dovrebbe essere richiesto al Chief Range Officer dello stage o dell'area in questione di pronunciarsi. Se persiste il disaccordo, deve essere richiesto al Range Master di pronunciarsi.
- 11.1.4 Appello al Comitato – Se l'appellante continua a non essere d'accordo con la decisione, può presentare appello al Comitato di Arbitrato presentando un appello di prima parte.
- 11.1.5 Conservazione delle Prove – Un appellante è tenuto a informare il Range Master del proprio desiderio di presentare il proprio appello al Comitato di Arbitrato e può richiedere che gli ufficiali conservino tutte le prove documentali o di altro tipo rilevanti in attesa dell'udienza. Registrazioni audio e/o video possono essere accettate come prova.
- 11.1.6 Preparazione dell'Appello – L'appellante è responsabile della preparazione e della consegna della presentazione scritta, insieme alla tassa appropriata. Entrambe devono essere presentate al Range Master entro il periodo di tempo specificato.
- 11.1.7 Doveri del Range Officer – Qualsiasi Range Officer che riceva una richiesta di arbitrato deve, senza indugio, informare il Range Master e deve annotare le identità di tutti i testimoni e ufficiali coinvolti, trasmettendo tali informazioni al Range Master.
- 11.1.8 Doveri del Match Director – Dopo aver ricevuto l'appello dal Range Master, il Match Director deve convocare il Comitato di Arbitrato in un luogo privato non appena possibile.
- 11.1.9 Doveri del Comitato di Arbitrato – Il Comitato di Arbitrato è tenuto a osservare e applicare le Regole IPSC vigenti e a emettere una decisione conforme a tali regole. Quando le regole richiedono interpretazione o quando un incidente non è specificamente disciplinato dalle regole, il Comitato di Arbitrato utilizzerà il proprio miglior giudizio nello spirito delle regole.

11.2 Composizione del Comitato

- 11.2.1 Gare di Livello III o Superiore – La composizione di un Comitato di Arbitrato sarà soggetta alle seguenti regole:
 - 11.2.1.1 Il Presidente IPSC, o il suo delegato, o un Range Officer certificato nominato dal Match Director, (in quest'ordine) svolgerà la funzione di Presidente del comitato senza diritto di voto.
 - 11.2.1.2 Tre arbitri saranno nominati dal Presidente IPSC, o dal suo delegato, o dal Match Director, (in quest'ordine), con un voto ciascuno.
 - 11.2.1.3 Quando possibile, gli arbitri dovrebbero essere concorrenti nella gara e dovrebbero essere Range Officer certificati.
 - 11.2.1.4 In nessun caso il Presidente o un membro del Comitato di Arbitrato può essere parte della decisione originale o degli appelli successivi che hanno portato all'arbitrato.
- 11.2.2 Gare di Livello I e II – Il Match Director può nominare un Comitato di Arbitrato di tre persone esperte che non siano parti dell'appello e che non abbiano un conflitto di interessi diretto nell'esito dell'appello. Gli arbitri dovrebbero essere Range Officer certificati, se possibile. Tutti i membri del comitato voteranno. Il Range Officer di grado più elevato, o la persona più senior se non vi sono Range Officer, sarà il presidente.

11.3 Termini e Sequenze Temporali

- 11.3.1 Termine per l'Appello all'Arbitrato – Gli appelli scritti all'arbitrato devono essere presentati al Range Master sull'apposito modulo, accompagnati dalla tassa applicabile, entro un'ora dal momento della decisione contestata come registrato dai Range Officer. Il mancato rispetto di tale termine renderà l'appello non valido, e non sarà presa alcuna ulteriore azione. Il Range Master deve, sul modulo di appello, registrare immediatamente l'ora e la data in cui ha ricevuto l'appello.
- 11.3.2 Termine per la Decisione – Il Comitato deve raggiungere una decisione entro 24 ore dalla richiesta di arbitrato o prima che i risultati siano stati dichiarati definitivi dal Match Director, a seconda di quale evento si verifichi prima. Se il Comitato non riesce a emettere una decisione entro il termine prescritto, sia un appellante di prima che di terza parte (vedere Regola 11.7.1) vinceranno automaticamente il proprio appello, e la tassa sarà restituita.

11.4 Tasse

- 11.4.1 Importo – Per le gare di Livello III o superiore, la tassa di appello per consentire a un appellante di presentare appello all'arbitrato sarà di US\$100,00 o l'equivalente della tassa massima di iscrizione individuale alla gara (a seconda di quale sia inferiore), in valuta locale. La tassa di appello per altre gare può essere stabilita

dagli Organizzatori di Gara, ma non deve superare US\$100 o l'equivalente in valuta locale. Un appello presentato dal Range Master in relazione a una questione di gara non comporterà alcuna tassa.

- 11.4.2 Rimborsamento – Se la decisione del Comitato è di accogliere l'appello, la tassa pagata sarà restituita. Se la decisione del Comitato è di respingere l'appello, la tassa di appello e la decisione devono essere inviate al Regional o National Range Officer Institute (RROI o NROI) per le gare di Livello I e II, e alla International Range Officer Association (IROA) per le gare di Livello III e superiore.

11.5 Norme di Procedura

- 11.5.1 Dovere e Procedura del Comitato – Il Comitato studierà la presentazione scritta e conserverà per conto degli organizzatori le somme pagate dall'appellante fino a quando non sia stata raggiunta una decisione.
- 11.5.2 Presentazioni – Il Comitato può richiedere all'appellante di fornire personalmente ulteriori dettagli della presentazione e può interrogarlo su qualsiasi punto rilevante per l'appello.
- 11.5.3 Udienda – All'appellante può essere chiesto di ritirarsi mentre il Comitato ascolta ulteriori prove.
- 11.5.4 Testimoni – Il Comitato può ascoltare i Range Officer oltre a qualsiasi altro testimone coinvolto nell'appello. Il Comitato esaminerà tutte le prove presentate.
- 11.5.5 Domande – Il Comitato può interrogare testimoni e ufficiali su qualsiasi punto rilevante per l'appello.
- 11.5.6 Opinioni – I membri del Comitato si asterranno dall'esprimere qualsiasi opinione o verdetto mentre un appello è in corso.
- 11.5.7 Ispezione dell'Area – Il Comitato può ispezionare qualsiasi campo o area relativa all'appello e richiedere che qualsiasi persona o ufficiale ritenuto utile al processo lo accompagni.
- 11.5.8 Influenza indebita – Qualsiasi persona che tenti di influenzare i membri del Comitato in qualsiasi modo diverso dalle prove può essere soggetta ad azione disciplinare a discrezione del Comitato di Arbitrato.
- 11.5.9 Deliberazione – Quando il Comitato è convinto di essere in possesso di tutte le informazioni e prove rilevanti per l'appello, delibererà privatamente e raggiungerà la propria decisione a maggioranza di voti.

11.6 Verdetto e Azioni Successive

- 11.6.1 Decisione del Comitato – Quando il Comitato raggiunge una decisione, convocherà l'appellante, l'ufficiale e il Range Master per presentare il proprio giudizio.
- 11.6.2 Attuazione della Decisione – Sarà responsabilità del Range Master attuare la decisione del Comitato. Il Range Master affiggerà la decisione in un luogo accessibile a tutti i concorrenti. La decisione non è retroattiva e non influenzerà alcun incidente precedente alla decisione.
- 11.6.3 La Decisione è Definitiva – La decisione del Comitato è definitiva e non può essere impugnata, salvo che, a giudizio del Range Master, nuove prove ricevute dopo la decisione, ma prima che i risultati siano stati dichiarati definitivi dal Match Director, giustifichino una riconsiderazione.
- 11.6.4 Verbalizzati – Le decisioni del Comitato di Arbitrato saranno registrate e costituiranno precedente per qualsiasi incidente simile e successivo durante quella gara.

11.7 Appelli di Terza Parte

- 11.7.1 Gli appelli possono anche essere presentati da altre persone su base di "appello di terza parte". In tali casi, tutte le disposizioni di questo Capitolo resteranno altrimenti in vigore.

11.8 Interpretazione delle Regole

- 11.8.1 L'interpretazione di queste regole e normative è responsabilità del Consiglio Esecutivo IPSC.
- 11.8.2 Le persone che desiderano una chiarificazione di qualsiasi regola devono presentare le proprie domande per iscritto, tramite fax, lettera o email alla sede centrale IPSC.
- 11.8.3 Tutte le interpretazioni delle regole pubblicate sul sito web IPSC saranno considerate precedenti e saranno applicate a

tutte le gare omologate IPSC che iniziano a partire da 7 giorni dopo la data di pubblicazione. Tutte queste interpretazioni sono soggette a ratifica o modifica alla successiva Assemblea IPSC.

CAPITOLO 12: Questioni Varie

12.1 Appendici

Tutte le Appendici incluse nel presente documento sono parte integrante di queste regole.

12.2 Lingua

L'inglese è la lingua ufficiale delle Regole IPSC. In caso di discrepanze tra la versione in lingua inglese di queste regole e le versioni presentate in altre lingue, prevarrà la versione in lingua inglese.

12.3 Esclusioni di Responsabilità

I concorrenti e tutte le altre persone presenti a una gara IPSC sono interamente, esclusivamente e personalmente responsabili di garantire che tutta la loro attrezzatura portata alla gara sia completamente conforme a tutte le leggi applicabili nell'area geografica o politica in cui si svolge la gara. Né IPSC né alcun Ufficiale IPSC, né alcuna organizzazione affiliata a IPSC, né i dirigenti di alcuna organizzazione affiliata a IPSC accettano alcuna responsabilità al riguardo, né in relazione a perdite, danni, incidenti, lesioni o decessi subiti da qualsiasi persona o entità a seguito dell'uso lecito o illecito di tale attrezzatura.

12.4 Genere

I riferimenti fatti nel presente documento al genere maschile (ossia "he", "his", "him") si intendono comprendere anche il genere femminile (ossia "she", "her").

12.5 Glossario

In tutte queste regole si applicano le seguenti definizioni:

Aftermarket.....	Articoli non prodotti dall'OFM, e/o che presentano marchi identificativi di un OFM diverso. Mira / Puntamento.....
Tentativo su (COF).....	Allineare la canna di un'arma verso i target. Il periodo che va dall'emissione dello Start Signal al momento in cui il concorrente indica di aver terminato di tirare, in risposta alla Regola 8.3.6.
Fermo da Barricata.....	Un dispositivo montato su un'arma, il cui scopo principale è aumentare la stabilità su una barricata o un altro prop durante il tiro.
Berm.....	Una struttura sopraelevata di sabbia, terra o altri materiali utilizzata per contenere i BB e/o per separare una posizione di tiro e/o un COF da un altro.
Calibro.....	Il diametro di un BB misurato in millimetri (o millesimi di pollice).
Bandierina di sicurezza in camera.....	Un dispositivo di colore vivace, nessuna parte del quale assomiglia a un BB o a qualsiasi sua parte. La bandierina deve essere incapace di essere inserita in un'arma che ha una camera carica e deve, quando inserita, impedire che un BB venga inserito in camera. La bandierina deve avere una linguetta o un nastro integrale che sporga chiaramente dall'arma.
Compensatore.....	Un dispositivo montato all'estremità della canna per contrastare il rialzo della volata deviando i gas in fuga.
Sparo.....	Vedere Colpo.
Downrange.....	L'area generale di uno stage, di una posizione di tiro o di un campo, dove la canna di un'arma può essere puntata in sicurezza durante un COF e/o dove i BB sono destinati o probabili a colpire.
Dry Fire (Dry firing).....	L'attivazione del grilletto e/o dell'azione di un'arma che è totalmente priva di BB e/o gas propellente.
Impegnare (Engage).....	Sparare un colpo su un target. Sparare un colpo su un target, mancandolo, non è una "failure to engage". Il malfunzionamento di un'arma o di un BB che impedisce che un colpo venga sparato, è considerato una "failure to engage".
Rivolto (facing) uprange.....	Il viso, il petto e le punte dei piedi del concorrente sono tutti rivolti uprange.
False Start.....	Iniziare un tentativo su un COF prima dello Start Signal (vedere Regola 8.3.4).
Target Frangibile.....	Un target, come un piattello o una tegola, capace di rompersi facilmente in due o più pezzi quando colpito.
Fondina.....	Un dispositivo di ritenzione per pistola, indossato sulla cintura del concorrente.
Lente.....	Un pezzo di vetro, plastica o altro materiale trasparente, molato o modellato, con superfici opposte curve o piane, utilizzato in un dispositivo ottico trasmissivo che può rifrangere i raggi di luce.
Carica.....	Un'arma con un colpo in camera, o con un colpo in un magazine inserito o montato.
Load.....	L'inserimento di BB in un'arma.
Luogo.....	Un luogo geografico all'interno di un COF.
Personale di Gara.....	Persone che hanno un compito o una funzione ufficiale in una gara, ma che non sono necessariamente qualificate come, o che agiscono in qualità di, Range Officer.
Può (May).....	Interamente opzionale.
Deve (Must).....	Obbligatorio.
No-Shoot.....	Target che comportano penalità quando colpiti.
Non applicabile.....	La regola o il requisito non si applica alla particolare disciplina o Divisione.
OFM.....	Produttore originale dell'arma.
BB.....	Un BB di 6 mm di diametro fatto di polimero o materiali biodegradabili come amido o bio-plastica.
Props.....	Elementi, diversi dai target o dalle Fault Line, utilizzati nella creazione, gestione o decorazione di un COF.
Prototipo.....	Un'arma in una configurazione che non è in produzione di massa e/o non è disponibile al pubblico generale.
Regione.....	Un paese o altra area geografica, riconosciuta da IPSC.
Direttore Regionale.....	La persona, riconosciuta da IPSC, che rappresenta una Regione.
Reload.....	Il rifornimento o l'inserimento di BB aggiuntivi in un'arma.
Reshoot.....	Il tentativo successivo di un concorrente su un COF, autorizzato in anticipo da un Range Officer o da un Comitato di Arbitrato.
Target/No-Shoot Rigido.....	Un target o No-Shoot fatto di materiale inflessibile che è impenetrabile dai BB (ad es. metallo, plastica, ecc.).

Posizione di tiro..... La presentazione fisica del corpo di una persona (ad es. in piedi, seduta, in ginocchio, prona).

Colpo (1)..... Un BB che viene spinto completamente attraverso la canna di un'arma dal gas propellente.

Colpo (2)..... Il ciclo dell'azione tramite gas propellente durante lo scaricamento di un'arma.

Dovrebbe (Should)..... Opzionale ma altamente raccomandato.

Sight Picture..... Puntare su un target senza effettivamente tirare su di esso.

Postura..... La presentazione fisica degli arti di una persona (ad es. mani ai lati, braccia incrociate, ecc.).

Start Position..... Il luogo, la posizione di tiro e la postura prescritti da un COF prima dell'emissione dello Start Signal (vedere Regola 8.3.4).

Sweeping..... Puntare la canna di un'arma verso qualsiasi parte del corpo del concorrente durante un COF quando una pistola viene tenuta o toccata senza essere saldamente inguainata, o quando un'arma lunga viene tenuta senza che sia inserita una bandierina di sicurezza in camera (vedere Regola 10.5.5).

Target..... Un termine che può comprendere sia i target di punteggio che i No-Shoot, salvo quando una Regola (ad es. 4.1.3) li differenzia.

Target Array..... Una raccolta di target approvati che può essere vista solo da un'unica posizione o visuale.

Scarica..... Un'arma che è totalmente priva di BB nella/e propria/e camera/e e/o in un magazine inserito o montato.

Unload..... Rimozione di BB da un'arma.

Uprange..... L'area generale di uno stage, di una posizione di tiro o di un campo, dietro l'angolo massimo di tiro sicuro predefinito (vedere Regola 2.1.2), dove la canna di un'arma non deve essere puntata durante un COF (eccezione: vedere Regola 10.5.2).

Sarà (Will)..... Obbligatorio.

12.6 Misure

In tutte queste regole, quando sono espresse misure, quelle tra parentesi sono fornite solo come guida.

APPENDICE A1: Livelli di Gara IPSC Action Air Pistol Caliber Carbine

Chiave: R = Raccomandato, M = Obbligatorio

	Livello I	Livello II	Livello III	Livello IV	Livello V
1. Deve seguire l'ultima edizione delle regole IPSC	M	M	M	M	M
2. I concorrenti devono essere membri individuali della propria Regione IPSC di residenza (vedere Sezione 6.5)	R	M	M	M	M
3. Match Director	M	M	M	M	M
4. Range Master (effettivo o designato)	M	M	M	M	M
5. Range Master approvato dal Direttore Regionale	R	R	M	R	R
6. Range Master approvato dal Consiglio Esecutivo IPSC				M	M
7. Un Chief Range Officer per Area	R	R	R	M	M
8. Un Ufficiale NROI per stage	R	R	M	M	M
9. Un Ufficiale IROA per stage			R	M	M
10. IROA Stats Officer			R	M	M
11. Un membro dello staff di campo (ripristinatore di target) ogni 6 colpi	R	R	R	R	R
12. Approvazione del COF da parte del Direttore Regionale	R	R	M		
13. Approvazione del COF da parte del comitato IPSC			M	M	M
14. Omologazione IPSC (Sanctioning) (vedere Punto 24 di seguito)			M	M	M
15. Non applicabile		R	R	M	M
16. Registrazione con anticipo di tre mesi con IPSC			M		
17. Approvazione dell'Assemblea IPSC su ciclo quadriennale				M	M
18. Inclusione nel Calendario Gare IPSC			M	M	M

19. Rapporti post-gara a IROA			M	M	M
20. Numero minimo raccomandato di colpi	40	80	150	300	450
21. Numero di stage Numero minimo raccomandato di stage	- 3	- 6	- 12	24 -	30 -
22. Numero minimo raccomandato di concorrenti	10	50	120	200	300
23. Valutazione della gara (punti)	1	2	3	4	5

24. La sanzione internazionale delle gare di Livello I e Livello II non è richiesta. Tuttavia, ciascun Direttore Regionale ha il diritto di stabilire i propri criteri e procedure per la sanzione di tali gare svolte all'interno della propria Regione.

APPENDICE A2: Riconoscimento IPSC

Prima dell'inizio di una gara, gli organizzatori devono specificare quale/i Divisione/i sarà/saranno riconosciuta/e.

Salvo diversa indicazione, le gare omologate IPSC riconosceranno le Divisioni e le Categorie in base al numero di concorrenti registrati che effettivamente competono nella gara, compresi i concorrenti squalificati durante la gara (ad es. se una Divisione in una gara di Livello III ha 10 concorrenti, ma uno o più vengono squalificati durante la gara, la Divisione continuerà ad essere riconosciuta), in base ai seguenti criteri:

1. Divisioni:

Livello I e II..... Un minimo di 5 concorrenti per Divisione (raccomandato).

Livello III..... Un minimo di 10 concorrenti per Divisione (obbligatorio). Livello IV e V..... Un minimo di 20 concorrenti per Divisione (obbligatorio).

2. Categorie:

Lo status di Divisione deve essere raggiunto prima che le Categorie siano riconosciute.

Tutte le gare di ogni livello..... Un minimo di 5 concorrenti per Categoria di Divisione (vedere l'elenco approvato di seguito).

3. Categorie Individuali:

Le Categorie approvate per il riconoscimento individuale per Divisione sono le seguenti: (a) Lady..... Concorrenti di genere femminile.

(b) Grand Junior..... Concorrenti che hanno meno di 14 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 14 anni. Un Grand Junior ha la facoltà di scegliere di tirare nella Categoria Super Junior, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Categoria Grand Junior, tutti i concorrenti registrati in questa Categoria saranno automaticamente trasferiti alla Categoria Super Junior.

(c) Lady Grand Junior..... Concorrenti di genere femminile che hanno meno di 14 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 14 anni. Una Lady Grand Junior ha la facoltà di scegliere di tirare nella Categoria Lady Super Junior, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Categoria Lady Grand Junior, tutte le concorrenti registrate in questa Categoria saranno automaticamente trasferite alla Categoria Lady Super Junior.

(d) Super Junior..... Concorrenti che hanno meno di 18 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 18 anni. Un Super Junior ha la facoltà di scegliere di tirare nella Categoria Junior, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Categoria Super Junior, tutti i concorrenti registrati in questa Categoria saranno automaticamente trasferiti alla Categoria Junior.

(e) Lady Super Junior..... Concorrenti di genere femminile che hanno meno di 18 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 18 anni. Una Lady Super Junior ha la facoltà di scegliere di tirare nella Categoria Lady Junior, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Categoria Lady Super Junior, tutte le concorrenti registrate in questa Categoria saranno automaticamente trasferite alla Categoria Lady Junior.

(f) Junior..... Concorrenti che hanno meno di 21 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 21 anni.

(g) Lady Junior..... Concorrenti di genere femminile che hanno meno di 21 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 21 anni.

(h) Senior..... Concorrenti che hanno più di 50 anni al primo giorno della gara.

(i) Lady Senior..... Concorrenti di genere femminile che hanno più di 50 anni al primo giorno della gara. Una Lady Senior ha la facoltà di scegliere di tirare nella Categoria Lady, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Categoria Lady Senior, tutte le concorrenti registrate in questa Categoria saranno automaticamente trasferite alla Categoria Lady.

(j) Super Senior..... Concorrenti che hanno più di 60 anni al primo giorno della gara. Un Super Senior ha la facoltà di scegliere di tirare nella Categoria Senior, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Categoria Super Senior, tutti i concorrenti registrati in questa Categoria saranno automaticamente trasferiti alla Categoria Senior.

(k) Grand Senior..... Concorrenti che hanno più di 70 anni al primo giorno della gara. Un Grand Senior ha la facoltà di scegliere di tirare nella Categoria Super Senior, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Categoria Grand Senior, tutti i concorrenti registrati in questa Categoria saranno automaticamente trasferiti alla Categoria Super Senior.

4. Categorie a Squadre:

Le gare IPSC di Livello IV e V devono riconoscere una qualsiasi delle seguenti Categorie a Squadre per i premi a squadre quando sono registrate un minimo di 3 squadre nella Categoria.

Le gare IPSC di Livello I, II e III possono riconoscere le seguenti per i premi a squadre:

- (a) Squadre Regionali per Divisione.
- (b) Squadre Regionali per Divisione per la Categoria Lady.
- (c) Squadre Regionali per Divisione per la Categoria Grand Junior.
- (d) Squadre Regionali per Divisione per la Categoria Lady Grand Junior.
- (e) Squadre Regionali per Divisione per la Categoria Super Junior.
- (f) Squadre Regionali per Divisione per la Categoria Lady Super Junior.
- (g) Squadre Regionali per Divisione per la Categoria Junior. (h) Squadre Regionali per Divisione per la Categoria Lady Junior (i) Squadre Regionali per Divisione per la Categoria Senior.
- (j) Squadre Regionali per Divisione per la Categoria Lady Senior.
- (k) Squadre Regionali per Divisione per la Categoria Super Senior.
- (l) Squadre Regionali per Divisione per la Categoria Grand Senior.
- (m) Squadre di Famiglia.

Le Family Teams sono composte da due membri, uno dei quali è un Grand Junior, Lady Grand Junior, Super Junior, Lady Super Junior, Junior o Lady Junior, e l'altro un genitore o un nonno/a del Grand Junior, Lady Grand Junior, Super Junior, Lady Super Junior, Junior o Lady Junior. Nonostante le Regole 6.4.2 e 6.4.2.1, uno dei membri della squadra può anche essere membro di una Squadra Regionale e i due membri della squadra possono competere in Divisioni diverse, e una concorrente registrata individualmente come "Lady" può partecipare come Lady Grand Junior, Lady Super Junior o Lady Junior a condizione che soddisfi il limite di età appropriato. I risultati della Family Team saranno calcolati aggiungendo i percentili di gara ottenuti dai due membri. Può essere iscritta più di una Family Team per Regione.

APPENDICE A3: Tabella di Eliminazione Shoot-Off

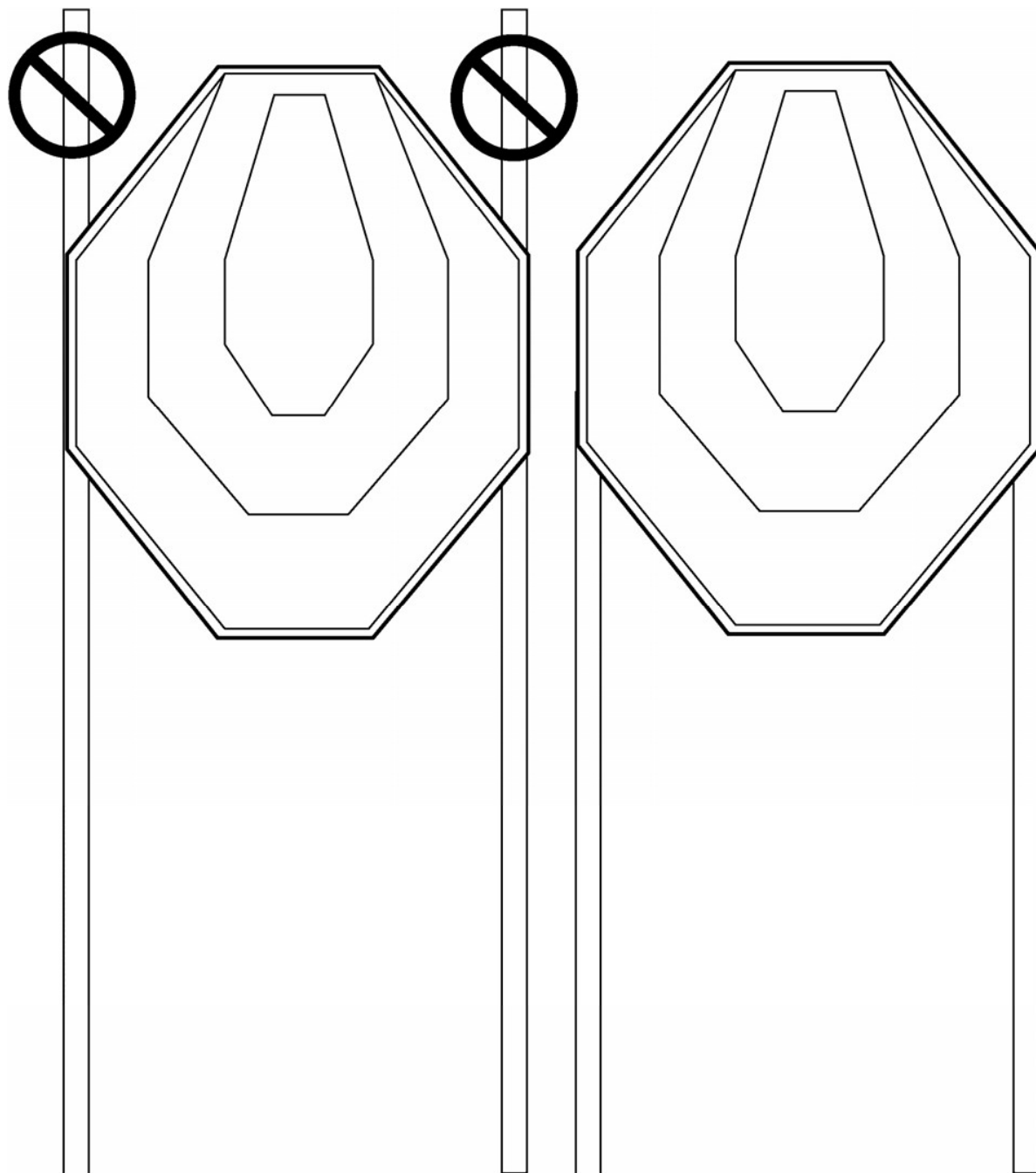
Top 16	Quarter Final	Semi-Final	Finals	Awards
(Single Elimination)			(Best of 3)	
1	Winner	Winner A	Winner	CHAMPION & 2nd Place
15				
9	Winner			
7				
5	Winner	Winner B		
13				
11	Winner			
3				
4	Winner	Winner C		
12				
14	Winner			
6				
8	Winner	Winner D		
10				
16	Winner			
2				
			Loser A/B	3rd Place
			Loser C/D	

APPENDICE A4: Rapporti di Stage Approvati

Stage	Corto	Medio	Lungo
12	6	4	2

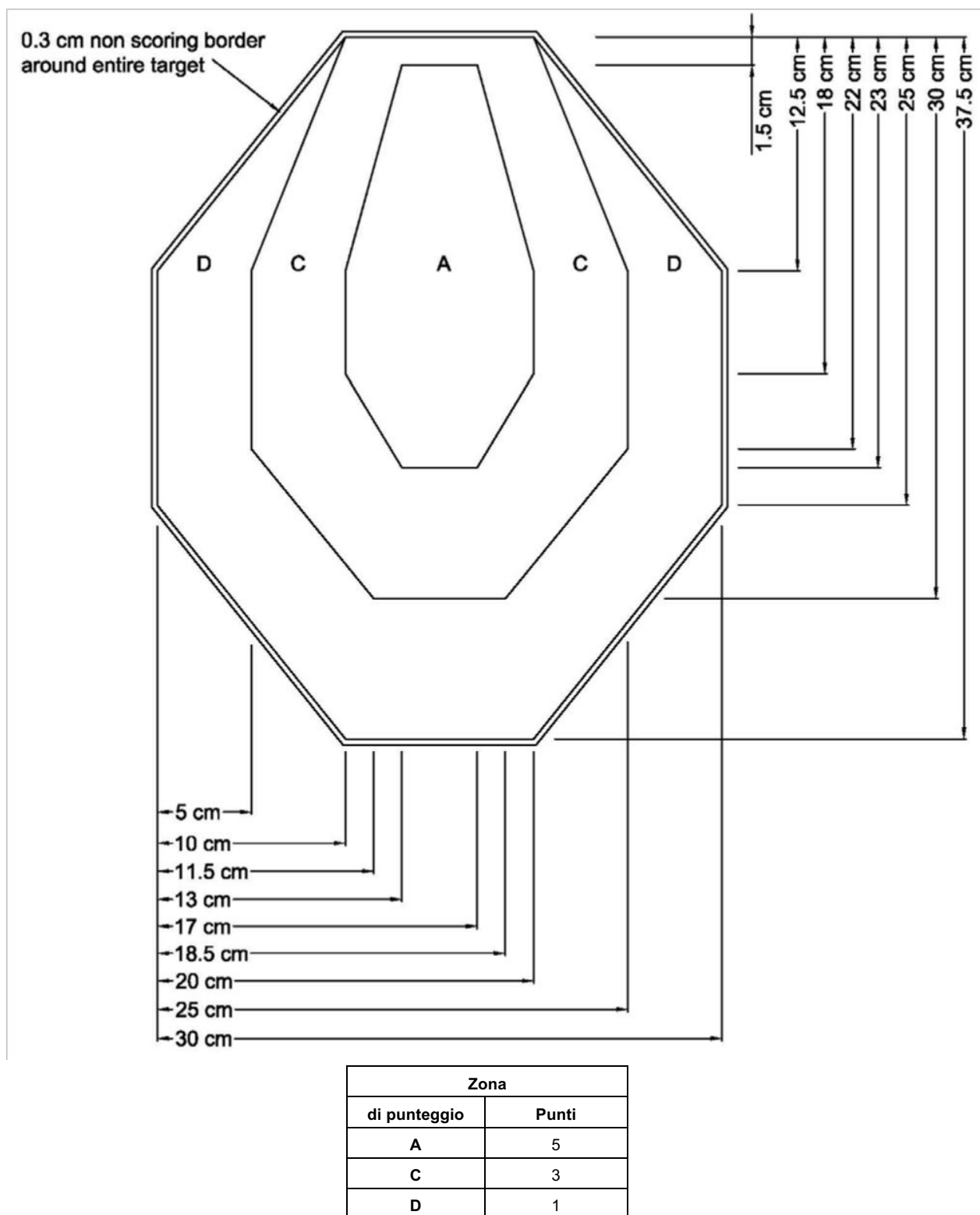
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4
27	13	10	4
28	14	10	4
28	15	9	4
29	15	10	4
30	15	10	5

APPENDICE B1: Presentazione del Target

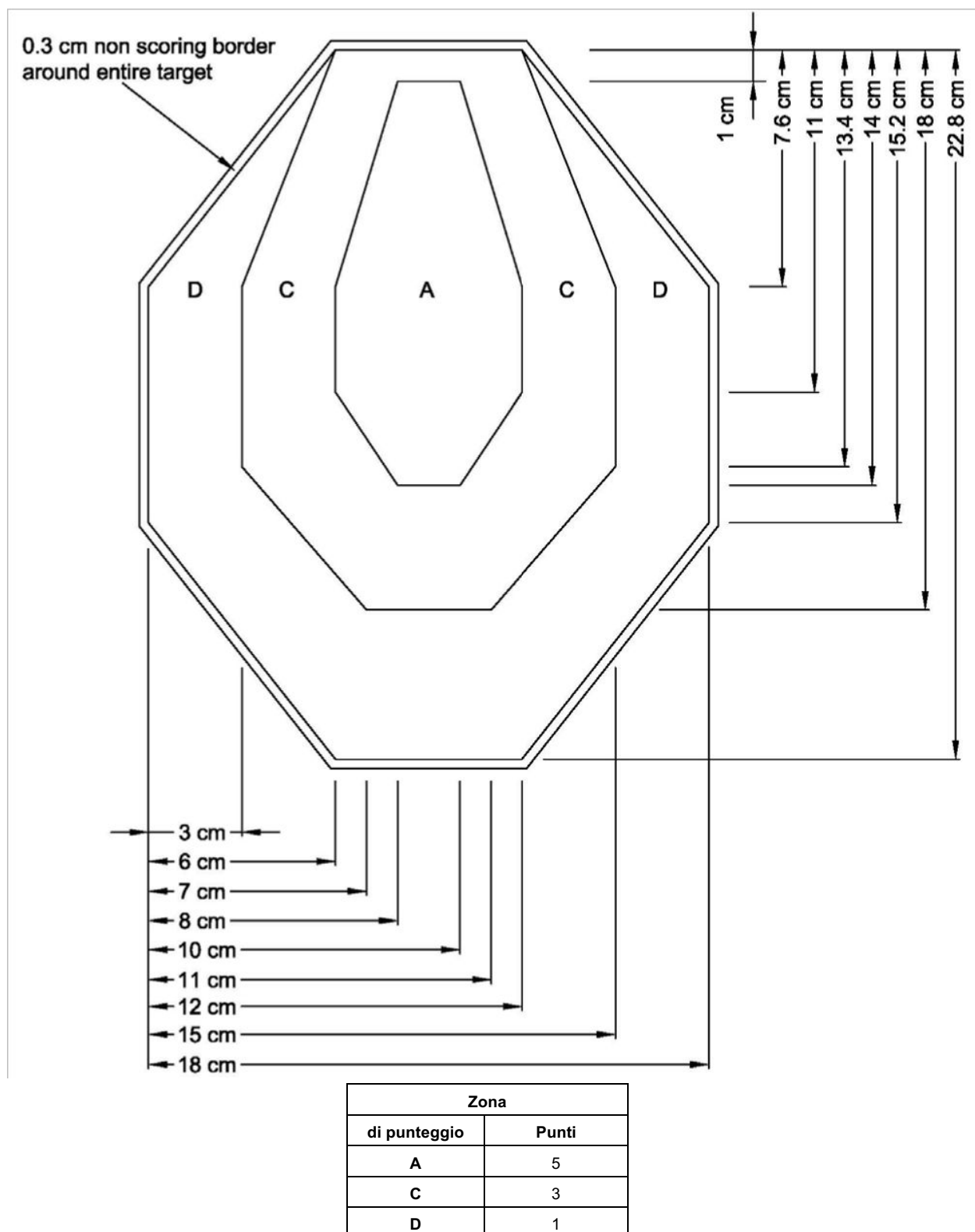


Il taglio delle estremità superiori dei bastoni offre un aspetto visivo migliore.

APPENDICE B2: Target IPSC Action Air



APPENDICE B3: Target Micro IPSC Action Air



APPENDICE C1: Calibrazione dei Popper IPSC Action Air

1. Il Range Master deve designare una scorta specifica di BB e una o più armi da utilizzare come strumenti di calibrazione ufficiali da parte di ufficiali da lui autorizzati a svolgere la funzione di ufficiali di calibrazione.
2. Le armi designate nella regola precedente dovrebbero essere le meno potenti disponibili alla gara.

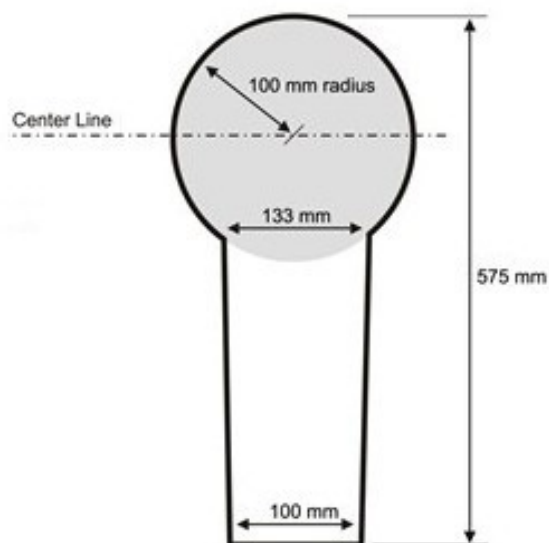
3. Una volta che i BB e le armi designati siano stati approvati dal Range Master, non sono soggetti a contestazione da parte dei concorrenti.
4. Il Range Master deve organizzare la calibrazione di ciascun popper prima dell'inizio di una gara, e ogni volta che sia necessario durante una gara.
5. Per la calibrazione iniziale, ciascun popper deve essere impostato per cadere quando colpito all'interno della zona di calibrazione con un singolo colpo sparato da un'arma designata utilizzando i BB di calibrazione. Il colpo deve essere sparato dalla posizione di tiro nel COF più lontana da dove almeno una parte della zona di calibrazione del popper in fase di calibrazione è visibile ai concorrenti. Le zone di calibrazione sono indicate nei diagrammi nelle pagine seguenti.
6. Se, durante un COF, un popper non cade quando colpito, un concorrente ha tre alternative:
 - (a) Il popper viene colpito di nuovo fino a quando cade. In questo caso, non è richiesta alcuna ulteriore azione e il COF è conteggiato "come sparato".
 - (b) Il popper resta in piedi ma il concorrente non contesta la calibrazione. In questo caso, non è richiesta alcuna ulteriore azione e il COF è conteggiato "come sparato", con il popper in questione conteggiato come mancato.
 - (c) Il popper resta in piedi e il concorrente contesta la calibrazione. In questo caso, il popper e l'area circostante su cui si trova non devono essere toccati né manomessi da alcuna persona. Se un Range Officer viola questa regola, il concorrente deve ripetere il COF. Se il concorrente o qualsiasi altra persona viola questa regola, il popper sarà conteggiato come mancato e il resto del COF sarà conteggiato "come sparato".
 - (d) Se il popper cade per qualsiasi altro motivo (ad es. l'azione del vento), prima che possa essere calibrato, deve essere ordinata una reshoot.
7. In assenza di qualsiasi interferenza, un ufficiale di calibrazione deve condurre un test di calibrazione del popper in questione (quando richiesto secondo il punto 6(c) sopra), dal punto più vicino possibile a quello da cui il concorrente ha colpito il popper, nel qual caso si applicherà quanto segue:
 - (a) Se il primo colpo sparato dall'ufficiale di calibrazione colpisce la zona di calibrazione o più in basso e il popper cade, il popper è considerato correttamente calibrato, e sarà conteggiato come mancato.
 - (b) Se il primo colpo sparato dall'ufficiale di calibrazione colpisce la zona di calibrazione o più in basso e il popper non cade, il popper è considerato non conforme e al concorrente deve essere ordinato di ripetere il COF, una volta che il popper sia stato ricalibrato.
 - (c) Se il primo colpo sparato dall'ufficiale di calibrazione manca completamente il popper, deve essere sparato un altro colpo fino a quando si verifica uno dei casi 7(a) o 7(b).
8. Gli Stop Plate devono essere calibrati per la sensibilità prima dell'inizio di una gara e testati a intervalli regolari durante la gara.

APPENDICE C2: Popper IPSC Action Air

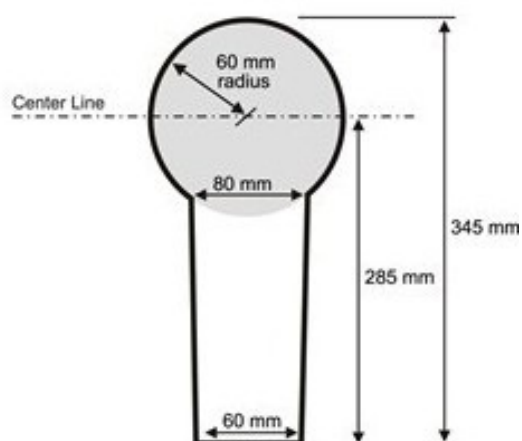
Punteggio	5 punti
Penalità Mancato / No-Shoot	Meno 10 punti

La zona di calibrazione per ciascun popper è indicata dall'area ombreggiata.

Action Air Popper



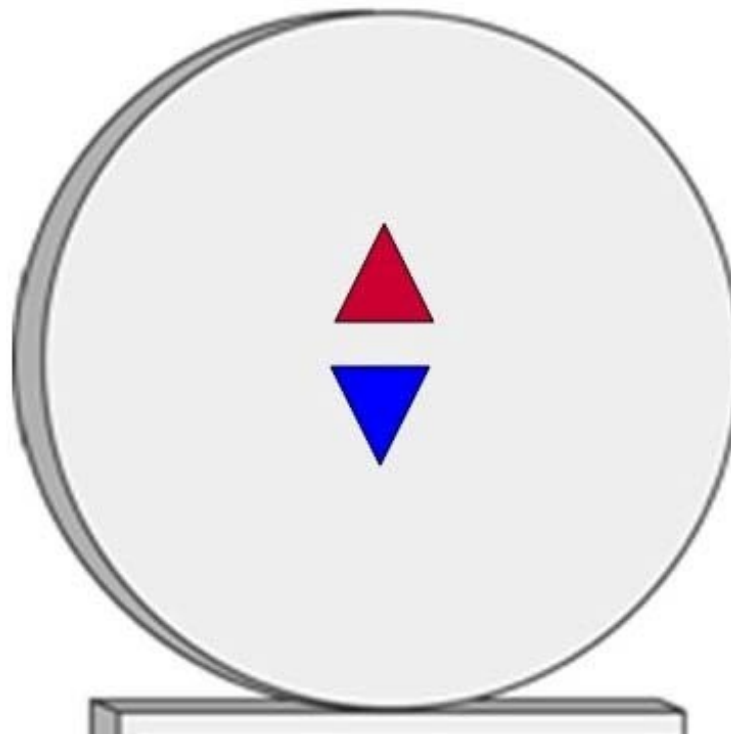
Action Air Mini Popper



Tolleranza +/- 0,5 cm

I target metallichi e i No-Shoot che possono accidentalmente girarsi di taglio o di lato quando colpiti sono espressamente proibiti. Il loro utilizzo può comportare il ritiro dell'omologazione IPSC (Sanctioning) (vedere Regola 4.3.1.1).

APPENDICE C3: Stop Plate IPSC Action Air



Note Importanti sulla Costruzione

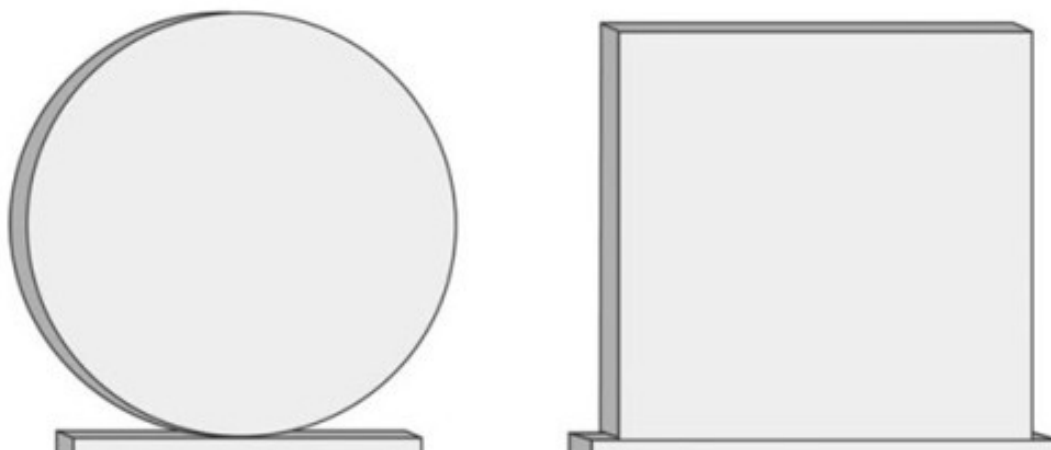
Lo Stop Plate, se utilizzato, deve essere un target circolare, non inferiore a 15 centimetri di diametro, saldamente ancorato al terreno, non a meno di 2 metri dalla posizione di tiro finale più probabile nel COF.

Lo Stop Plate deve essere chiaramente distinguibile dalle piastre normali e contenere indicatori visivi elettronici per confermare che è stato colpito, e deve essere collegato tramite fili o altri mezzi a un cronometro dove viene registrato il tempo dell'ultimo colpo. Deve essere in grado di registrare più di un colpo da parte di un concorrente durante un COF, preferibilmente con gli indicatori visivi elettronici che cambiano colore dopo ogni colpo.

Le piastre rigide che possono accidentalmente girarsi di taglio o di lato quando colpite sono espressamente proibite. Il loro utilizzo può comportare il ritiro dell'omologazione IPSC (Sanctioning) (vedere Regola 4.3.1.1).

APPENDICE C3: Piastre a Caduta IPSC Action Air

PISTOLA			FUCILE / PCC	
5 punti		Punteggio	5 o 10 punti (Regole 9.4.1.1 e 9.4.1.2)	
Meno 10 punti		Penalità Mancato / No-Shoot	Meno 10 punti	
Rotondo	Rettangolare	Dimensioni	Rotondo	Rettangolare
10 cm Ø	10x10 cm	Minimo	10 cm Ø	5x5 cm
20 cm Ø	20x20 cm	Massimo	20 cm Ø	13x7 cm



Note Importanti sulla Costruzione

Le piastre rigide che possono accidentalmente girarsi di taglio o di lato quando colpite sono espressamente proibite. Il loro utilizzo può comportare il ritiro dell'omologazione IPSC (Sanctioning) (vedere Regola 4.3.1.1).

APPENDICE D: Divisioni Action Air Pistol Caliber Carbine

		PCC Ottiche	PCC Iron Sights
1.	Lunghezza minima complessiva	500 mm – Vedere sotto	
2.	Tipo di azione	Carabina a gas blowback che può eseguire l'azione con otturatore aperto	
3.	Capacità massima di BB (massimo da caricare)	33 colpi (32 nel magazine)	
4.	Restrizione sul tipo di azione	Semi Automatica	
5.	Sights ottici/elettronici consentiti	Obbligatorio, vedere sotto	No
6.	Compensatori, feritoie, silenziatori acustici e/o antifiama consentiti	Sì	
7.	Uso di bipedi, fermi da barricata e simili consentito	No	
8.	Impugnatura verticale anteriore consentita	Lunghezza massima 152 mm (6 pollici) dalla linea centrale della canna	
9.	Accoppiatori di magazine consentiti	No	

Condizioni speciali:

- Carabina con calcio retrainato e calcio pieghevole estratto con un pozzetto magazine (dove il magazine è fissato alla parte inferiore dell'arma) non superiore a 38 mm x 26 mm. Lunghezza minima della canna esterna di 250 mm.
- Solo le carabine equipaggiate con uno o più sights ottici/elettronici possono essere utilizzate nella Divisione PCC Optics.

APPENDICE E1: Diagramma della Ready Condition del Concorrente



APPENDICE F1: Segnali manuali per il punteggio

		
Alpha	Charlie	Delta
		
Mancato	No-Shoot	Ricontrollo

Quando si utilizzano due colpi per target, entrambe le braccia sono impiegate.

Termine IPSC

COF (Course of Fire)

Stage

Written Stage Briefing

Target

Scoring Target

No-Shoot

Target Array

Hard Cover

Soft Cover

Fault Line

Range Officer (RO)

Chief Range Officer (CRO)

Range Master (RM)

Match Director (MD)

Stats Officer (SO)

Quartermaster (QM)

Hit Factor

Comstock

Power Factor

Popper

Mini Popper

Stop Plate

Plate / Falling Plate

Reshoot

Creeping

Sweeping

Walkthrough

Definizione / uso consigliato in italiano

Course of Fire; percorso di tiro IPSC, valutato e cronometrato separatamente.

Area di gara IPSC comprendente il COF e le strutture necessarie alla sua esecuzione.

Briefing scritto dello stage, approvato dal Range Master e letto dal Range Officer.

Termine generale che comprende scoring target e No-Shoot, salvo diversa indicazione nelle regole.

Target valido ai fini del punteggio.

Target penalizzante; comporta penalità quando colpito secondo le regole.

Insieme di target che possono essere ingaggiati dalla stessa posizione di tiro o dalla stessa visuale.

Copertura impenetrabile; i colpi interamente attraverso Hard Cover non contano.

Copertura visiva penetrabile; i colpi attraverso Soft Cover possono contare.

Linea fisica che delimita il movimento o l'area di tiro consentita.

Ufficiale che impartisce i comandi, controlla sicurezza, tempo, punteggio e penalità.

Responsabile operativo dello stage sotto l'autorità del Range Master.

Massima autorità tecnica e di sicurezza della gara.

Responsabile dell'organizzazione generale della gara.

Responsabile della raccolta, verifica e pubblicazione dei risultati.

Responsabile della distribuzione e manutenzione dell'attrezzatura del Range.

Punti ottenuti divisi per il tempo impiegato.

Metodo di punteggio IPSC con tempo illimitato, colpi illimitati e hit stabiliti per target.

Valore di potenza previsto dalle regole della disciplina; in Action Air limitato in Joule.

Target rigido abbattibile, soggetto a calibrazione quando previsto.

Versione ridotta del Popper IPSC Action Air.

Piastra finale che registra/fissa il tempo del concorrente, quando prevista dal COF.

Piastra rigida a caduta.

Ripetizione autorizzata del COF.

Movimento anticipato dopo "Standby" e prima dello Start Signal.

Puntamento della volata verso parti del corpo del concorrente.

Ispezione preventiva del COF concessa ai concorrenti.

Sight Picture	Presa di mira senza sparare.
Dry Fire	Azionamento del grilletto/azione senza BB e senza gas propellente.
Downrange	Direzione sicura verso i target/backstop.
Uprange	Direzione opposta a Downrange, normalmente non sicura per la volata durante il COF.
Berm	Terrapieno di sicurezza laterale o divisorio.
Backstop	Fondale di arresto dei colpi.
Ready Condition	Condizione di pronto dell'arma prevista dal COF.
Ready Position	Posizione di pronto del concorrente prima dello Start Signal.
Start Position	Luogo, posizione di tiro e postura prescritti dal Written Stage Briefing prima dello Start Signal.
Weak Shoulder	Spalla debole del concorrente.
Freestyle	Principio fondamentale IPSC secondo il quale il concorrente è libero di scegliere tecnica e sequenza di ingaggio dei target, salvo limitazioni esplicitamente previste dalle regole.
Shoot-Off	Evento ad eliminazione diretta tra concorrenti su Target Array paralleli.
Safety Area	Area designata per il maneggio sicuro di armi scariche secondo le regole.
Vendor Area	Area assegnata ai venditori/espositori durante la gara.
Equipment Check	Controllo di conformità dell'equipaggiamento alla Division dichiarata.
ICS	International Classification System IPSC.
IROA	International Range Officer Association.
NROI/RROI	National/Regional Range Officer Institute.
Sanctioned Match	Gara omologata IPSC secondo i requisiti applicabili.