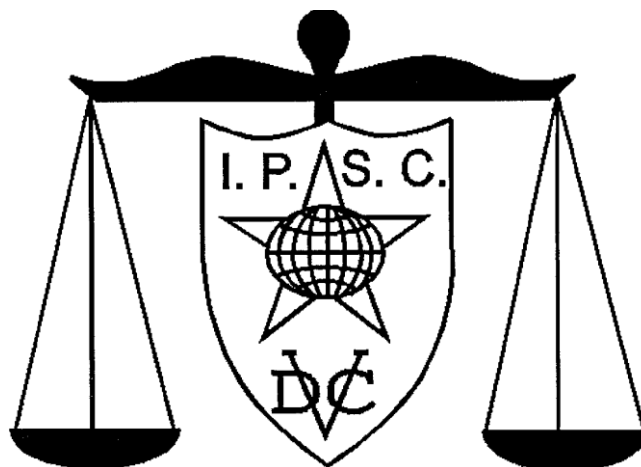




**INTERNATIONAL  
PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION**

**REGOLAMENTO DI GARA IPSC ACTION AIR HANDGUN**

**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](mailto:rules@ipsc.org) Web: [www.ipsc.org](http://www.ipsc.org)

Copyright © 2025 International Practical Shooting Confederation

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

Individui, organizzazioni ed altri enti non affiliati a IPSC (o a una Regione membro della stessa), non possono utilizzare nessuno di questi elementi senza previa approvazione scritta del Presidente IPSC (o del Regional Director, a seconda dei casi).

# INDICE

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| CHAPTER 1: Course Design – Progettazione dei Percorsi di Tiro.....          | 7  |
| 1.1 Principi Generali .....                                                 | 7  |
| 1.2 Tipi di Percorsi (Types of Courses).....                                | 8  |
| 1.3 IPSC Sanctioning – Sanzionamento IPSC.....                              | 9  |
| 2.1 Norme Generali .....                                                    | 9  |
| 2.2 Criteri di Costruzione dei Percorsi.....                                | 11 |
| 2.3 Modifiche alla Costruzione del Percorso.....                            | 13 |
| 2.4 Aree di Sicurezza (Safety Areas) .....                                  | 14 |
| 2.5 Zona di Tiro di Prova / Sighting-In Bay.....                            | 14 |
| 2.6 Aree Espositori (Vendor Areas) .....                                    | 14 |
| 2.7 Aree di Igiene (Hygiene Areas).....                                     | 15 |
| 2.8 Aree di Carica dei Caricatori (Magazine Charging Areas).....            | 15 |
| 3.1 Norme Generali .....                                                    | 15 |
| 3.2 Briefing Scritti di Stage.....                                          | 15 |
| 3.3 Regolamenti Locali, Regionali e Nazionali .....                         | 16 |
| CHAPTER 4: Range Equipment – Attrezzatura di Poligono.....                  | 16 |
| 4.1 Bersagli – Principi Generali.....                                       | 16 |
| 4.2 Bersagli Action Air Approvati IPSC – Carta.....                         | 18 |
| 4.3 Bersagli Action Air Approvati IPSC – Rigidi.....                        | 18 |
| 4.6 Riorganizzazione dell’Attrezzatura o della Superficie di Poligono ..... | 20 |
| 4.7 Guasto dell’Attrezzatura di Poligono e Altre Problematiche .....        | 20 |
| 5.1 Armi .....                                                              | 20 |
| 5.2 Fondina e Altra Attrezzatura del Concorrente .....                      | 22 |
| 5.3 Abbigliamento Appropriato .....                                         | 24 |
| 5.4 Protezione degli Occhi.....                                             | 24 |
| 5.5 Proiettili e Attrezzatura Correlata .....                               | 25 |
| 5.6 Fattore di Potenza (Power Factor).....                                  | 25 |
| 5.7 Malfunzionamenti – Attrezzatura del Concorrente .....                   | 25 |
| 5.8 Propellente Ufficiale di Gara .....                                     | 26 |
| 6.1 Principi Generali .....                                                 | 27 |
| 6.2 Division di Gara .....                                                  | 27 |
| 6.3 Category di Gara.....                                                   | 29 |
| 6.4 Squadre Regionali .....                                                 | 29 |

|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| 6.5 Status e Credenziali del Concorrente .....                               | 30 |
| 6.6 Programmazione e Squadding dei Concorrenti .....                         | 31 |
| 6.7 Sistema di Classificazione Internazionale (“ICS”) .....                  | 31 |
| 7.1 Ufficiali di Gara (Match Officials) .....                                | 32 |
| 7.2 Disciplina degli Ufficiali di Gara.....                                  | 32 |
| 7.3 Nomina degli Ufficiali.....                                              | 33 |
| CHAPTER 8: The Course of Fire – Il Course of Fire.....                       | 33 |
| 8.1 Condizioni di Pronto della Pistola (Handgun Ready Conditions) .....      | 33 |
| 8.2 Condizione di Pronto del Concorrente (Competitor Ready Condition) .....  | 34 |
| 8.3 Comunicazione di Poligono (Range Communication) .....                    | 35 |
| 8.4 Caricamento, Ricaricamento o Scaricamento Durante un Course of Fire..... | 37 |
| 8.5 Movimento .....                                                          | 37 |
| 8.6 Assistenza o Interferenza.....                                           | 37 |
| 8.7 Immagini di Mira, Scatto a Vuoto e Ispezione del Percorso .....          | 38 |
| 9.1 Norme Generali .....                                                     | 38 |
| 9.2 Metodo di Punteggio .....                                                | 40 |
| 9.3 Parità di Punteggio (Scoring Ties) .....                                 | 41 |
| 9.4 Valori di Punteggio dei Bersagli e delle Penalità .....                  | 41 |
| 9.5 Politica di Punteggio dei Bersagli .....                                 | 41 |
| 9.6 Verifica e Contestazione del Punteggio .....                             | 42 |
| 9.7 Schede Punteggio (Score Sheets) .....                                    | 42 |
| 9.8 Responsabilità di Punteggio.....                                         | 44 |
| 9.9 Punteggio dei Bersagli Disappearing.....                                 | 44 |
| 9.10 Tempo Ufficiale.....                                                    | 45 |
| 9.11 Programmi di Scoring .....                                              | 45 |
| 10.1 Penalità Procedurali – Norme Generali .....                             | 46 |
| 10.2 Penalità Procedurali – Esempi Specifici .....                           | 46 |
| 10.3 Squalifica – Norme Generali .....                                       | 47 |
| 10.4 Squalifica – Sparo Accidentale (Accidental Discharge) .....             | 48 |
| 10.5 Squalifica – Maneggio Pericoloso dell’Arma (Unsafe Gun Handling) .....  | 49 |
| 10.6 Squalifica – Condotta Antisportiva .....                                | 50 |
| 10.7 Squalifica – Sostanze Vietate .....                                     | 51 |
| 11.1 Principi Generali.....                                                  | 51 |
| 11.2 Composizione della Commissione .....                                    | 52 |
| 11.3 Termini e Sequenze Temporalì .....                                      | 52 |

|                                                                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 11.4 Quote.....                                                                                                    | 53 |
| 11.5 Regole di Procedura.....                                                                                      | 53 |
| 11.6 Verdetto e Azioni Successive.....                                                                             | 54 |
| 11.7 Ricorsi di Terza Parte.....                                                                                   | 54 |
| 11.8 Interpretazione delle Regole.....                                                                             | 54 |
| CHAPTER 12: Miscellaneous Matters – Questioni Varie.....                                                           | 54 |
| 12.2 Lingua.....                                                                                                   | 55 |
| 12.3 Esclusioni di Responsabilità.....                                                                             | 55 |
| 12.4 Genere .....                                                                                                  | 55 |
| 12.5 Glossario.....                                                                                                | 55 |
| APPENDIX A2: IPSC Recognition – Riconoscimento IPSC .....                                                          | 59 |
| APPENDIX A3: Shoot-Off Elimination Table – Tabella di Eliminazione dello Shoot-Off.....                            | 62 |
| APPENDIX B1: Target Presentation – Presentazione dei Bersagli .....                                                | 64 |
| APPENDIX B2: IPSC Action Air Target – Bersaglio IPSC Action Air .....                                              | 65 |
| APPENDIX B3: IPSC Action Air Micro Target – Micro Bersaglio IPSC Action Air .....                                  | 66 |
| APPENDIX C1: Calibration of IPSC Action Air Poppers – Calibrazione dei Popper IPSC Action Air .....                | 66 |
| APPENDIX C2: IPSC Action Air Poppers .....                                                                         | 68 |
| APPENDIX C3: IPSC Action Air Stop Plate .....                                                                      | 70 |
| APPENDIX C3: IPSC Action Air Falling Plates.....                                                                   | 70 |
| APPENDIX D: Action Air Handgun Divisions – Division Action Air Handgun .....                                       | 71 |
| Division Standard e Classic.....                                                                                   | 72 |
| Division Standard .....                                                                                            | 72 |
| Division Classic .....                                                                                             | 72 |
| Division Production e Production Optics.....                                                                       | 73 |
| Division Production .....                                                                                          | 74 |
| Division Production Optics .....                                                                                   | 74 |
| APPENDIX E1: Magazine Measurement Procedure – Procedura di Misurazione del Caricatore....                          | 76 |
| APPENDIX E3a: Production Division - Boundaries of Tape on Grips – Confini del Nastro sulle Impugnature.....        | 77 |
| APPENDIX E3b: All Divisions – Heel of Butt of Handgun – Tallone del Calcio della Pistola (Tutte le Division) ..... | 78 |
| APPENDIX E4: Barrel Length Measurement Protocol – Protocollo di Misurazione della Lunghezza della Canna .....      | 79 |
| APPENDIX E5: Sample Equipment Check Sheet – Scheda di Controllo Attrezzatura di Esempio ..                         | 79 |
| NOTA SULL’INDICE ANALITICO .....                                                                                   | 80 |



## CHAPTER 1: Course Design – Progettazione dei Percorsi di Tiro

I seguenti principi generali di progettazione dei percorsi di tiro (Course Design) elencano i criteri, le responsabilità e le restrizioni che governano i Course Designer in qualità di 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 dovuta considerazione per la sicurezza.

1.1.2 Qualità – Il valore di una gara IPSC è determinato dalla qualità della sfida presentata nel course design. I percorsi di tiro (course of fire) 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, ed espressi nelle parole latine “Diligentia, Vis, Celeritas” (“DVC”). Un course of fire correttamente bilanciato 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 egual misura. Le gare IPSC Action Air sono esenti dalle considerazioni sulla 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 course of fire deve essere ripetuto al punto da far sì che il suo utilizzo venga 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 freestyle e, per le gare di pistola, di ingaggiare i bersagli “non appena e quando visibili” (“as and when visible”). Dopo il Segnale di Start, i percorsi di tiro non devono richiedere ricariche obbligatorie né imporre una posizione, ubicazione o assetto 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 ad assumere determinate posizioni, ubicazioni o assetti di tiro.

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

1.1.5.2 Gli Short Course e i Classifier possono includere ricariche obbligatorie e possono imporre una posizione, ubicazione e/o assetto di tiro. Quando è richiesta una ricarica obbligatoria, questa deve essere completata dopo che il concorrente ha sparato al suo primo bersaglio, e prima che spari al suo ultimo bersaglio. Le violazioni sono soggette ad una penalità procedurale.

1.1.5.3 I General Course e i Classifier possono specificare il tiro con la mano forte o la mano debole soltanto, senza la necessità di far rispettare tale obbligo con mezzi fisici (es. sistemi a strappo, ecc.). La mano specificata deve essere utilizzata in via esclusiva dal punto stabilito per il resto dello stage.

1.1.5.4 Se un briefing scritto dello stage specifica mano forte o mano debole soltanto, si applica la Regola 10.2.8. Se ad un concorrente viene semplicemente richiesto di portare,

trattenere o afferrare un oggetto durante il suo tentativo su un percorso di tiro, si applica la Regola 10.2.2.

1.1.5.5 I Course Designer possono concedere ai concorrenti la libertà di attendere il Segnale di Start in qualsiasi punto entro i confini di una zona di tiro (firing zone) ben delimitata.

1.1.6 Difficoltà – Le gare IPSC presentano vari gradi di difficoltà. Nessuna sfida di tiro può essere contestata in quanto proibitiva. Ciò non si applica alle sfide non di tiro, che devono ragionevolmente tenere conto delle differenze di statura e corporatura fisica dei concorrenti.

## 1.2 Tipi di Percorsi (Types of Courses)

Le gare IPSC possono contenere i seguenti tipi di course of fire:

### 1.2.1 General Courses of Fire:

1.2.1.1 Short Course – Non devono richiedere più di 12 proiettili per essere completati. Il course design e la costruzione non devono richiedere più di 9 colpi validi (scoring hit) da un'unica postazione o visuale.

1.2.1.2 Medium Course – Non devono richiedere più di 24 proiettili per essere completati. Il course design e la costruzione non devono richiedere più di 9 scoring hit da un'unica postazione o visuale, né consentire ad un concorrente di ingaggiare tutti i bersagli del percorso da un'unica postazione o visuale.

1.2.1.3 Long Course – Non devono richiedere più di 32 proiettili per essere completati. Il course design e la costruzione non devono richiedere più di 9 scoring hit da un'unica postazione o visuale, né consentire ad un concorrente di ingaggiare tutti i bersagli del percorso da un'unica postazione o visuale.

1.2.1.4 L'equilibrio approvato per una gara sanzionata IPSC è un rapporto di 3 Short Course, 2 Medium Course e 1 Long Course (vedere gli Approved Stage Ratios nell'Appendice A4).

1.2.1.5 Le condizioni di pronto (ready condition) con camera vuota e/o serbatoio/tamburo vuoto (vedere Capitolo 8) non dovrebbero essere richieste per più del 25% dei course of fire di una gara.

### 1.2.2 Special Courses of Fire:

1.2.2.1 Classifier – Percorsi di tiro autorizzati da un Regional Director e/o da IPSC, disponibili ai concorrenti che desiderano ottenere una classifica regionale e/o internazionale. I Classifier devono essere allestiti in conformità con questo regolamento e condotti rigorosamente secondo le note e i diagrammi che li accompagnano. I risultati devono essere inviati all'ente autorizzante nel formato richiesto (con le eventuali quote applicabili), affinché possano essere riconosciuti.

1.2.2.2 Shoot-Off – Un evento condotto separatamente da una gara. Due concorrenti idonei ingaggiano simultaneamente due schieramenti di bersagli identici ed adiacenti in un processo di uno o più turni ad eliminazione (vedere Appendice A3). Si raccomanda l'uso di bersagli rigidi, e che il bersaglio 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 bersaglio si

trova sotto. Ogni schieramento di bersagli non deve superare i 12 proiettili e ogni concorrente deve eseguire una ricarica obbligatoria dopo aver sparato al suo primo bersaglio, e prima di sparare al suo ultimo bersaglio. Le violazioni comportano la perdita automatica del turno (bout).

### 1.3 IPSC Sanctioning – Sanzionamento IPSC

1.3.1 Gli organizzatori di gare che desiderano ricevere il sanzionamento IPSC devono rispettare i principi generali di course design e di costruzione dei percorsi, nonché tutte le altre norme e i regolamenti IPSC attualmente in vigore relativi alla disciplina. I course of fire non conformi a tali requisiti non saranno sanzionati, e non devono essere pubblicizzati o annunciati come gare sanzionate IPSC.

1.3.2 Gli schieramenti di bersagli e le presentazioni o gli oggetti di scena inclusi nei percorsi di tiro presentati a IPSC, ma ritenuti da IPSC illogici o poco pratici, non saranno approvati (vedere l'ultima versione del Target Array Book).

1.3.3 Il Presidente IPSC, il suo delegato, o un dirigente della Confederazione (in tale ordine), possono revocare il sanzionamento IPSC di una gara se, a loro giudizio, una gara o una qualsiasi sua componente:

1.3.3.1 Contravviene allo scopo o allo spirito dei principi di course design; oppure

1.3.3.2 È stata costruita con variazioni significative rispetto al progetto sanzionato; oppure

1.3.3.3 Viola una qualsiasi norma IPSC in vigore; oppure

1.3.3.4 Rischia di gettare discredito sullo sport del tiro IPSC; oppure

1.3.3.5 Se non sono state rispettate le disposizioni della Regola 6.5.1.1.

1.3.4 I requisiti e le raccomandazioni relativi ai livelli di gara IPSC sono specificati nell'Appendice A1. # CHAPTER 2: Range and Course Construction – Costruzione del Poligono e dei Percorsi

Le seguenti norme generali di costruzione dei percorsi elencano i criteri, le responsabilità e le restrizioni applicabili ai course of fire nelle gare IPSC. I Course Designer, le organizzazioni ospitanti e gli ufficiali di gara sono soggetti a queste norme.

### 2.1 Norme Generali

2.1.1 Costruzione Fisica – Le considerazioni sulla sicurezza nella progettazione, nella costruzione fisica e nei requisiti dichiarati per ogni course of fire sono responsabilità dell'organizzazione ospitante, previa approvazione del Range Master. Deve essere compiuto ogni ragionevole sforzo per prevenire infortuni a concorrenti, ufficiali e spettatori durante la gara. Il course design dovrebbe prevenire, ove possibile, azioni accidentalmente pericolose. Deve essere considerato l'accesso adeguato agli ufficiali che supervisionano i concorrenti per ogni course of fire.

2.1.2 Angoli di Tiro Sicuri (Safe Angles of Fire) – I percorsi di tiro devono sempre essere costruiti tenendo conto degli angoli di tiro sicuri. Deve essere prestata attenzione alla sicura costruzione di bersagli e telai e all'angolo di eventuali rimbalzi. Ove opportuno, le dimensioni fisiche e l'idoneità dei parapalle (backstop) e dei terrapieni laterali (berm) devono essere determinate come parte del processo di costruzione. Salvo diversa indicazione, l'angolo massimo di volata

predefinito è di 90 gradi in tutte le direzioni, misurato dal fronte del concorrente rivolto direttamente al centro verso valle di tiro (downrange). Le violazioni sono soggette alla Regola 10.5.2.

2.1.2.1 Previa indicazione e approvazione del Regional Director, possono essere consentiti angoli di volata specifici per lo stage o per il poligono (ridotti o aumentati). Le violazioni sono soggette alla Regola 10.5.2. I dettagli completi degli angoli applicabili e di eventuali fattori condizionanti (es. un angolo di volata verticale ridotto si applica solo quando un dito è all'interno del ponticello del grilletto) devono essere pubblicati prima della gara e devono essere inclusi nei briefing scritti dello stage (vedere anche Sezione 2.3).

2.1.3 Distanze Minime – Ogniqualvolta vengono utilizzati in un course of fire bersagli rigidi o coperture rigide (rigid hard cover), devono essere adottate precauzioni affinché i concorrenti e gli Ufficiali di Gara mantengano una distanza minima di 2 metri da essi mentre vengono ingaggiati. Ove possibile, ciò dovrebbe essere ottenuto con barriere fisiche. Se vengono utilizzate Fault Line per limitare l'avvicinamento a bersagli rigidi, esse devono essere poste ad almeno 3 metri dai bersagli, in modo che il concorrente possa accidentalmente fallare la linea e restare comunque al di fuori della distanza minima di 2 metri (vedere Regola 10.4.7). Occorre prestare attenzione anche riguardo agli oggetti di scena rigidi presenti sulla linea di tiro.

2.1.4 Posizionamento dei Bersagli (Target Locations) – Quando un percorso è costruito includendo posizioni di bersaglio diverse dall'immediato downrange, gli organizzatori e gli ufficiali devono proteggere o limitare l'accesso alle aree circostanti a cui hanno accesso concorrenti, ufficiali o spettatori. Ogni concorrente deve poter risolvere il problema competitivo a modo proprio e non deve essere ostacolato dall'essere costretto ad agire in un modo che potrebbe causare un'azione pericolosa. I bersagli devono essere disposti in modo che, ingaggiandoli come presentati, il concorrente non violi gli angoli di tiro sicuri.

2.1.5 Superficie del Poligono – Ove possibile, la superficie del poligono deve essere preparata prima della gara e mantenuta ragionevolmente libera da detriti durante la gara, per garantire una sicurezza ragionevole a concorrenti e ufficiali. Deve essere presa in considerazione la possibilità di condizioni meteorologiche avverse e le azioni dei concorrenti. Gli Ufficiali di Gara possono aggiungere ghiaia, sabbia o altri materiali a una superficie di poligono deteriorata in qualsiasi momento, e tali interventi di manutenzione non possono essere oggetto di ricorso da parte dei concorrenti.

2.1.6 Ostacoli – Gli ostacoli naturali o creati in un course of fire dovrebbero ragionevolmente tenere conto delle variazioni di statura e corporatura dei concorrenti e devono essere costruiti in modo da garantire una sicurezza ragionevole per tutti i concorrenti, gli Ufficiali di Gara e gli spettatori.

2.1.7 Linee di Tiro Comuni (Common Firing Lines) – I course of fire in cui più concorrenti sono tenuti a sparare simultaneamente da una linea di tiro comune (es. Shoot-Off) devono prevedere un minimo di 3 metri di spazio libero tra ciascun concorrente.

2.1.8 Posizionamento dei Bersagli (Target Placement) – Occorre prestare attenzione al posizionamento fisico di un bersaglio di carta per prevenire uno "shoot through" (colpo che attraversa un bersaglio colpendone un altro dietro).

2.1.8.1 Il posizionamento dei bersagli dovrebbe essere chiaramente contrassegnato sui supporti dei bersagli (target stand) ai fini della loro sostituzione, e i target stand dovrebbero essere saldamente fissati oppure le loro posizioni dovrebbero essere chiaramente contrassegnate sulla superficie del poligono, per garantire coerenza per l'intera durata della gara. Inoltre, i tipi di bersaglio dovrebbero essere specificati e identificati sui telai o sui supporti prima dell'inizio della gara, per assicurare che un bersaglio valido non venga scambiato con un no-shoot dopo l'inizio della gara.

2.1.8.2 Quando bersagli di carta e bersagli rigidi vengono utilizzati in stretta prossimità in un course of fire, occorre prestare attenzione per ridurre al minimo il rischio di rimbalzi provenienti dai bersagli rigidi.

2.1.8.3 Quando negli IPSC Action Air Popper vengono utilizzati in un course of fire, occorre fare in modo che l'area di collocazione o la base di appoggio sia preparata in modo da garantire un funzionamento costante per l'intera durata della gara.

2.1.8.4 I bersagli statici (cioè quelli non attivati) non devono essere presentati con un angolo superiore a 90 gradi rispetto alla verticale.

2.1.8.5 Il course design e la costruzione non devono richiedere che un bersaglio di carta o rigido venga ingaggiato da una distanza superiore a 15 metri.

2.1.9 Berm – Tutti i berm sono “off limits” (zona vietata) a tutte le persone in ogni momento, salvo quando l'accesso ad essi è specificamente autorizzato da un Range Officer (vedere Sezione 10.6).

## 2.2 Criteri di Costruzione dei Percorsi

Durante la costruzione di un course of fire, può essere utilizzata una varietà di barriere fisiche per limitare il movimento del concorrente e fornire sfide competitive aggiuntive, come segue:

2.2.1 Fault Line – Il movimento del concorrente dovrebbe preferibilmente essere limitato mediante l'uso di barriere fisiche. Tuttavia, l'uso delle Fault Line è consentito nei seguenti casi:

2.2.1.1 Per prevenire un avvicinamento o un allontanamento dai bersagli pericoloso e/o irrealistico;

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

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 dal livello del suolo, dovrebbero essere costruite in legno o altri materiali rigidi, e dovrebbero avere un colore uniforme (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 considerano estese all'infinito.

2.2.1.5 Se un COF presenta un passaggio visibilmente delimitato da Fault Line e/o un'area di tiro chiaramente delimitata, qualsiasi concorrente che prenda una scorciatoia calpestando il terreno al di fuori del passaggio e/o dell'area di tiro riceverà una penalità procedurale per ogni colpo sparato dopo l'inizio della scorciatoia.

2.2.2 Ostacoli – I course of fire possono includere l'uso di ostacoli principali che i concorrenti devono superare. Gli ostacoli utilizzati in questo modo non devono superare un'altezza di 2 metri. Gli ostacoli di altezza superiore a 1 metro devono essere dotati di ausili per la scalata per assistere i concorrenti e devono essere costruiti garantendo la sicurezza del concorrente nei seguenti modi:

2.2.2.1 Gli ostacoli devono essere saldamente ancorati e rinforzati per fornire un supporto adeguato durante l'uso. Ove possibile, le superfici eccessivamente taglienti o ruvide devono essere rimosse per ridurre la possibilità di infortuni a concorrenti e/o Ufficiali di Gara.

2.2.2.2 Il lato di discesa di qualsiasi ostacolo deve essere libero da ostruzioni o pericoli naturali.

2.2.2.3 Ai concorrenti deve essere consentito testare tali ostacoli prima di effettuare il proprio tentativo sul course of fire.

2.2.2.4 Ai concorrenti non deve essere richiesto di rifondinare la propria pistola prima di salire su questi ostacoli.

2.2.3 Barriere – Devono essere costruite nel seguente modo:

2.2.3.1 Devono essere sufficientemente alte e robuste da assolvere allo scopo previsto. Salvo integrazione con una piattaforma di tiro o simile, le barriere di almeno 1,8 metri di altezza si considerano estese verso l'alto all'infinito (vedere anche Regola 10.2.11).

2.2.3.2 Dovrebbero includere Fault Line proiettate all'indietro a livello del suolo dai bordi laterali.

2.2.4 Tunnel – Un tunnel che il concorrente è tenuto ad attraversare deve essere costruito con materiale idoneo e di qualsiasi lunghezza. Tuttavia, devono essere previste aperture sufficienti per consentire agli Ufficiali di Gara di monitorare in sicurezza l'azione del concorrente. I bordi delle imboccature del tunnel devono essere preparati per ridurre al minimo la possibilità di infortuni a concorrenti e Ufficiali di Gara. I Course Designer devono designare chiaramente le porzioni di ingresso e di uscita del tunnel, nonché i parametri per sparare a eventuali bersagli dall'interno del tunnel (es. Fault Line). Vedere anche Regola 10.5.4.

2.2.5 Cooper Tunnel – Sono tunnel costituiti da montanti rinforzati che sostengono materiali sovrastanti non fissati (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 abbastanza pesanti da causare infortuni in caso di caduta. Vedere anche Regola 10.5.4.

2.2.6 Stage Prop – Quando questi elementi sono destinati a sostenere un concorrente in movimento o mentre spara ai bersagli, devono essere costruiti dando priorità alla sicurezza del concorrente e degli Ufficiali di Gara. Devono essere previste disposizioni che consentano agli Ufficiali di Gara di monitorare e controllare in sicurezza l'azione del concorrente in ogni momento. I prop devono essere sufficientemente robusti da resistere all'uso da parte di tutti i concorrenti.

2.2.7 Finestre e Aperture (Windows and Ports) – Devono essere collocate a un'altezza raggiungibile dalla maggior parte dei concorrenti, con una piattaforma robusta disponibile per l'uso da parte degli altri, se richiesta, senza penalità.

## 2.3 Modifiche alla Costruzione del Percorso

2.3.1 Gli Ufficiali di Gara possono, per qualsiasi motivo, modificare la costruzione fisica o la procedura di stage di un course of fire, a condizione che tali modifiche siano approvate in anticipo dal Range Master. Eventuali modifiche fisiche o aggiunte a un course of fire già pubblicato dovrebbero essere completate 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 course of fire durante il briefing di squadra.

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

2.3.3.1 Consentire la prosecuzione del course of fire 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, tale concorrente deve ripetere il course of fire modificato, fermo restando quanto previsto dalla Regola 2.3.4.1; oppure

2.3.3.2 Se possibile, richiedere a tutti i concorrenti di completare il course of fire come modificato, rimuovendo dai risultati di gara tutti i tentativi precedenti.

2.3.3.3 Un concorrente che rifiuta di ripetere un course of fire, ai sensi di questa o di qualsiasi altra Sezione, quando gli venga ordinato da un Range Officer, riceverà un punteggio pari a zero per quello stage, indipendentemente da eventuali tentativi precedenti.

2.3.4 Se il Range Master (in consultazione con il Match Director) stabilisce che la modifica fisica o procedurale comporta una perdita di equità competitiva e non è possibile far tentare a tutti i concorrenti lo stage modificato, oppure se lo stage è diventato inadeguato o non praticabile per qualsiasi motivo, tale stage e tutti i punteggi dei concorrenti ad esso 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 più alto livello di ricorso perseguito dal concorrente (cioè il Range Master o la Commissione di Arbitrato, a seconda dei casi) ritiene che la squalifica sia 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 bersagli di carta vengano dotati di coperture protettive trasparenti e/o ripari sovrastanti, e tale ordine non è soggetto a ricorso da parte dei concorrenti (vedere Regola 6.6.1). Tali elementi devono essere applicati e rimanere montati su tutti i bersagli 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 possano probabilmente, 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 Aree di Sicurezza (Safety Areas)

2.4.1 L'organizzazione ospitante è responsabile della costruzione e del posizionamento di un numero sufficiente di Aree di Sicurezza per la gara. Devono essere collocate in posizioni comode e facilmente identificabili tramite segnaletica.

2.4.2 Le Aree di Sicurezza devono includere un tavolo con la direzione sicura di volata e i confini chiaramente indicati. Se sono presenti un parapalle e/o pareti laterali, essi devono essere costruiti con materiali in grado di contenere i proiettili sparati. Le Aree di Sicurezza nei tornei e nelle gare di arma lunga devono includere un numero sufficiente di rastrelliere adiacenti, ma non all'interno dell'Area di Sicurezza, per la conservazione sicura con volata verso l'alto di fucili e carabine in calibro pistola.

2.4.3 Ai concorrenti è consentito utilizzare le Aree di Sicurezza senza supervisione per le attività indicate di seguito, a condizione che rimangano entro i confini dell'Area di Sicurezza 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 Inserire o togliere dalla custodia, e fondinare, armi scariche.

2.4.3.2 Esercitarsi nel montaggio, nell'estrazione, nello scatto a vuoto e nel rifondinamento di armi scariche.

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

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

2.4.4 I proiettili, sia sfusi, confezionati o contenuti in caricatori o speed loader, o qualsiasi elemento contenente gas propellente, non devono essere maneggiati in un'Area di Sicurezza in nessuna circostanza (vedere Regola 10.5.13).

## 2.5 Zona di Tiro di Prova / Sighting-In Bay

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 proiettili, nel rispetto di tutte le norme di sicurezza vigenti e di eventuali limiti di tempo o altre restrizioni imposte da un Range Officer.

## 2.6 Aree Espositori (Vendor Areas)

2.6.1 Gli espositori (cioè individui, società ed altri enti che espongono o vendono merce in una gara IPSC) sono i soli responsabili della gestione sicura e della custodia dei propri prodotti e degli altri oggetti a loro affidati, e devono garantire che siano esposti in condizioni tali da non mettere a rischio nessuno. Le armi assemblate e i relativi caricatori devono essere totalmente privi di proiettili.

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

2.6.3 I concorrenti possono maneggiare armi scariche degli espositori rimanendo interamente all'interno delle aree espositori, a condizione che venga posta ragionevole attenzione affinché la volata non sia puntata verso alcuna persona durante il maneggio.

2.6.4 I concorrenti non devono estrarre né rifondinare le proprie armi nell'area espositori (vedere Regola 10.5.1). I concorrenti che desiderano usufruire di servizi di armeria per le proprie armi devono prima riporle in una borsa o custodia per armi, in un'Area di Sicurezza designata, prima di consegnarle a un espositore nell'area espositori.

## **2.7 Aree di Igiene (Hygiene Areas)**

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

## **2.8 Aree di Carica dei Caricatori (Magazine Charging Areas)**

2.8.1 Un numero sufficiente di Aree di Carica dei Caricatori ben ventilate dovrebbe essere fornito ai concorrenti per inserire il gas propellente nei propri caricatori e per rilasciarlo. Devono includere un tavolo con i confini dell'Area di Carica dei Caricatori chiaramente indicati. #

CHAPTER 3: Course Information – Informazioni sul Percorso

## **3.1 Norme Generali**

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

3.1.1 Course of Fire Pubblicati – Ai concorrenti iscritti e/o ai loro Regional Director devono essere fornite le stesse informazioni sul course of fire, entro lo stesso periodo di preavviso, prima della gara. Le informazioni possono essere fornite con mezzi fisici o elettronici, o mediante riferimento a un sito web (vedere anche Sezione 2.3).

3.1.2 Course of Fire Non Pubblicati – Come la Regola 3.1.1, salvo che i dettagli del course of fire non vengono pubblicati in anticipo. Le istruzioni del course of fire sono fornite nel briefing scritto dello stage.

## **3.2 Briefing Scritti di Stage**

3.2.1 Un briefing scritto di stage, conforme a queste regole e approvato dal Range Master, deve essere affisso presso ogni course of fire prima dell'inizio della gara. Questo briefing prevale su qualsiasi informazione sul course of fire pubblicata o altrimenti comunicata ai concorrenti prima della gara, e deve fornire come minimo le seguenti informazioni:

- Bersagli (tipo e numero);

- Numero di proiettili da conteggiare ai fini del punteggio;
- La condizione di pronto della pistola (ready condition);
- Posizione di partenza (start position);
- 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 course of fire deve leggere testualmente il briefing scritto dello stage a ciascuna squadra (squad). Il Range Officer deve dimostrare visivamente la Start Position accettabile (mediante un'immagine o fisicamente) a tutti i livelli di gara.

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

3.2.4 Dopo che il briefing scritto dello stage è stato letto ai concorrenti, e dopo aver risposto alle domande emerse, ai concorrenti dovrebbe essere consentito effettuare un'ispezione ordinata ("walkthrough") del course of fire. La durata dell'ispezione deve essere stabilita dal Range Officer, e dovrebbe essere la stessa per tutti i concorrenti. Se il course of fire include bersagli mobili o elementi simili, questi dovrebbero essere dimostrati a tutti i concorrenti per la stessa durata e frequenza.

### 3.3 Regolamenti Locali, Regionali e Nazionali

3.3.1 Le gare IPSC sono disciplinate dalle regole applicabili alla disciplina. Le organizzazioni ospitanti non possono applicare regole locali, salvo per conformarsi alla legislazione o alla giurisprudenza vigente nella giurisdizione applicabile. Eventuali regole adottate volontariamente e non conformi a queste regole non devono essere applicate alle gare IPSC senza l'espresso consenso del Regional Director e dell'IPSC Executive Council.

## CHAPTER 4: Range Equipment – Attrezzatura di Poligono

### 4.1 Bersagli – Principi Generali

4.1.1 Nelle gare IPSC Action Air devono essere utilizzati soltanto bersagli approvati dall'IPSC Assembly e pienamente conformi alle specifiche indicate nelle Appendici B e C.

4.1.1.1 Se uno o più bersagli in una gara non sono esattamente conformi alle specifiche indicate, e se non sono disponibili bersagli sostitutivi conformi, il Range Master deve decidere se la variazione sia accettabile per quella gara e quali disposizioni della Sezione 2.3 di questo regolamento si applichino, se applicabili. Tuttavia, la decisione del Range Master riguarderà solo la gara in corso e non costituirà precedente per gare future nella stessa sede, né per qualsiasi uso successivo dei bersagli in questione in un'altra gara.

4.1.1.2 Esistono due dimensioni di bersagli di carta e popper approvate per l'uso nelle gare IPSC Action Air (vedere Appendici B e C). Gli IPSC Action Air Micro Target e i Mini Popper vengono utilizzati per simulare IPSC Action Air Target e Popper posti a distanze

maggiori. I seguenti tipi e dimensioni di bersaglio possono essere inclusi insieme nello stesso schieramento di bersagli (target array):

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

I seguenti tipi e dimensioni di bersaglio non devono essere inclusi insieme nello stesso target array:

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

4.1.2 I bersagli validi (scoring target) utilizzati in tutte le gare IPSC devono essere di un unico colore, come segue:

4.1.2.1 L'area valida (scoring area) dell'IPSC Action Air Target e dell'Action Air Micro Target deve essere di colore tan (beige/marroncino), salvo quando il Range Master ritenga che una scarsa visibilità rispetto all'area circostante o allo sfondo richieda l'uso di un colore diverso.

4.1.2.2 L'intero fronte dei bersagli rigidi validi può essere presentato nel colore di fabbricazione oppure verniciato di un unico colore, preferibilmente bianco.

4.1.3 I no-shoot devono essere chiaramente contrassegnati con una "X" ben visibile oppure essere di un unico colore distintivo, diverso dai bersagli validi, per l'intera durata di una gara o di un torneo. I no-shoot di carta e rigidi possono avere colori diversi tra loro in una gara o torneo, a condizione che il colore scelto sia coerente per tutti i no-shoot dello stesso materiale (cioè se i no-shoot rigidi sono gialli, devono essere tutti gialli, e se i no-shoot di carta sono bianchi, devono essere tutti bianchi, in una gara o torneo).

4.1.4 I bersagli utilizzati in un course of fire possono essere parzialmente o interamente nascosti mediante l'uso di copertura rigida (hard cover) o morbida (soft cover), come segue:

4.1.4.1 La copertura fornita per nascondere tutto o parte di un bersaglio sarà considerata hard cover. Ove 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 intero bersaglio IPSC.

4.1.4.2 La copertura fornita semplicemente per offuscare i bersagli è considerata soft cover. I colpi che hanno attraversato la soft cover e che colpiscono un bersaglio valido saranno conteggiati. I colpi che hanno attraversato la soft cover prima di colpire un no-shoot saranno penalizzati. Tutte le zone valide sui bersagli offuscati da soft cover devono rimanere interamente intatte. I bersagli offuscati da soft cover devono essere visibili attraverso la soft cover, oppure almeno una parte dei bersagli interessati deve essere visibile intorno alla soft cover.

4.1.5 È vietato dichiarare un unico bersaglio intatto come rappresentante due o più bersagli mediante l'uso di nastro, vernice o qualsiasi altro mezzo, e/o applicare un Micro Target a un bersaglio a grandezza intera.

4.1.6 Solo bersagli IPSC e dispositivi ad azionamento meccanico o elettrico possono essere utilizzati per attivare bersagli mobili.

## **4.2 Bersagli Action Air Approvati IPSC – Carta**

4.2.1 Esistono due bersagli di carta approvati per l'uso nelle gare IPSC Action Air (vedere Appendice B).

4.2.2 I bersagli di carta devono avere linee di punteggio (scoring line) e bordi non validi (non-scoring border) di 0,3 cm chiaramente contrassegnati sul fronte del bersaglio. Tuttavia, le linee di punteggio e i bordi non validi non dovrebbero essere visibili oltre una distanza di 10 metri.

4.2.2.1 Il fronte dei no-shoot di carta deve includere un bordo non valido sufficientemente distinguibile. In assenza di perforazioni o altri contrassegni idonei, il Range Master deve assicurarsi che tutti i no-shoot interessati abbiano un bordo non valido sostitutivo di 0,3 cm disegnato o applicato su di essi.

4.2.3 Quando l'area valida di un bersaglio di carta 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 bersaglio (vedere Regola 4.1.4.1); oppure

4.2.3.2 Tagliando fisicamente i bersagli da un bordo all'altro per rimuovere la parte ritenuta nascosta dalla hard cover.

Tali bersagli devono essere dotati di un bordo non valido sostitutivo di 0,3 cm, che deve estendersi per l'intera larghezza del bordo dell'area valida tagliata (vedere Regola 4.2.2); oppure

4.2.3.3 Verniciando o nastrandò, con un confine nettamente definito, la parte del bersaglio ritenuta nascosta dalla hard cover, con un unico colore visibilmente contrastante.

4.2.3.4 Quando i bersagli di carta sono parzialmente nascosti, tagliati fisicamente, verniciati e/o nastrati, almeno una parte di tutte le zone valide deve rimanere visibile.

4.2.4 La hard cover (e i no-shoot sovrapposti) non devono nascondere completamente la zona A su un bersaglio di carta parzialmente nascosto.

## **4.3 Bersagli Action Air Approvati IPSC – Rigidi**

4.3.1 Norme Generali

4.3.1.1 I bersagli rigidi e i no-shoot che possono accidentalmente girarsi di taglio o lateralmente quando colpiti sono espressamente vietati. Il loro utilizzo può comportare la revoca del sanzionamento IPSC.

4.3.1.2 I bersagli rigidi e i no-shoot che un Range Officer ritiene siano caduti o si siano ribaltati a causa di un colpo sull'apparato di supporto, o per qualsiasi altro motivo accidentale (es. vento, un rimbalzo, ecc.), saranno trattati come un guasto dell'attrezzatura di poligono (vedere Regola 4.7.1).

4.3.1.3 I bersagli rigidi e i no-shoot non hanno un bordo non valido.

4.3.1.4 I bersagli rigidi e i no-shoot devono essere colpiti e cadere, ribaltarsi o autosegnalarsi per essere validi.

#### 4.3.2 IPSC Action Air Popper

4.3.2.1 Gli IPSC Action Air Popper e gli IPSC Action Air Mini Popper sono entrambi bersagli rigidi approvati progettati per riconoscere la potenza, e devono essere calibrati come specificato nell'Appendice C1.

#### 4.3.3 IPSC Action Air Plate

##### Stop Plate

4.3.3.1 Ai fini della registrazione coerente del tempo di fine del tentativo di un concorrente su un COF, è raccomandato l'uso di uno Stop Plate, conforme alle specifiche dell'Appendice C3. Gli Stop Plate devono essere chiaramente distinguibili dalle plate normali e sono soggetti a calibrazione della sensibilità (vedere Appendice C1). Gli Stop Plate non sono validi ai fini del punteggio.

4.3.3.2 Gli Stop Plate non riconoscono la potenza 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 proiettile) ma non si autosegnala, un Range Officer può dichiarare un guasto dell'attrezzatura di poligono e ordinare al concorrente di ripetere il course of fire, dopo che lo Stop Plate difettoso è stato riparato.

4.3.3.3 Gli Stop Plate che non si autosegnalano quando colpiti inizialmente, ma che si autosegnalano quando colpiti da un colpo successivo, non sono soggetti a ripetizione.

##### Falling Plate

4.3.3.4 Possono essere utilizzate falling plate non inferiori a 10 centimetri di lato o di diametro (vedere Appendice C3).

4.3.3.5 Le falling plate non riconoscono la potenza e non sono soggette a calibrazione o a contestazioni di calibrazione.

4.3.3.6 Le falling plate non devono essere utilizzate in modo esclusivo in un course of fire. In ogni course of fire deve essere incluso almeno un bersaglio di carta valido autorizzato oppure un popper valido (oltre a eventuali no-shoot di carta o rigidi).

#### 4.3.4 No-Shoot

4.3.4.1 I popper e le plate no-shoot rigidi devono essere progettati per cadere, ribaltarsi o autosegnalarsi quando colpiti.

4.3.4.2 Possono essere utilizzati no-shoot rigidi delle dimensioni e forme generali dei bersagli di carta autorizzati.

### 4.4 Non applicabile

### 4.5 Bersagli Frangibili

4.5.1 I bersagli frangibili, come i piattelli o le piastrelle, non sono bersagli autorizzati per le gare IPSC Action Air.

## **4.6 Riorganizzazione dell'Attrezzatura o della Superficie di Poligono**

4.6.1 Il concorrente non deve in nessun momento interferire con la superficie del poligono, la vegetazione naturale, le costruzioni, i prop o altra attrezzatura di poligono (inclusi bersagli, target stand e attivatori di bersaglio). Le violazioni possono comportare una penalità procedurale per occorrenza, a discrezione del Range Officer.

4.6.1.1 Gli oggetti destinati ad attutire la caduta dei caricatori scartati possono essere posizionati strategicamente sulla superficie del poligono dai concorrenti prima dell'inizio di un COF, sotto la supervisione di un Range Officer.

4.6.2 Il concorrente può richiedere che gli Ufficiali di Gara adottino azioni correttive per garantire coerenza rispetto alla superficie del poligono, alla presentazione dei bersagli e/o a qualsiasi altra questione. Il Range Master avrà l'autorità finale su tali richieste.

## **4.7 Guasto dell'Attrezzatura di Poligono e Altre Problematiche**

4.7.1 L'attrezzatura di poligono deve presentare la sfida in modo equo ed equanime a tutti i concorrenti. Il guasto dell'attrezzatura di poligono include, senza limitarsi a, lo spostamento di bersagli di carta, l'attivazione prematura di bersagli rigidi o mobili, il malfunzionamento di apparecchiature ad azionamento meccanico o elettrico, e il guasto di prop come aperture, port e barriere.

4.7.1.1 È vietato dichiarare e/o utilizzare qualsiasi arma da fuoco come attrezzatura di poligono.

4.7.2 Un concorrente che non è in grado di completare un course of fire a causa di un guasto dell'attrezzatura di poligono, oppure se un bersaglio rigido o mobile non è stato ripristinato prima del suo tentativo su un course of fire, deve ripetere il course of fire dopo che sono state adottate le azioni correttive.

4.7.2.1 I bersagli di carta non ripristinati non costituiscono un guasto dell'attrezzatura di poligono (vedere Regola 9.1.4).

4.7.2.2 Se un Range Master ritiene che uno o più bersagli in un course of fire siano difettosi e/o siano stati presentati in modo significativamente diverso rispetto alle presentazioni precedenti, può offrire una ripetizione al concorrente o ai concorrenti interessati.

4.7.3 Il malfunzionamento cronico dell'attrezzatura in un course of fire può comportare la rimozione di tale stage dai risultati di gara (vedere Regola 2.3.4). # CHAPTER 5: Competitor Equipment – Attrezzatura del Concorrente

## **5.1 Armi**

5.1.1 Le armi sono disciplinate per Division (vedere Appendice D), ma i course of fire devono rimanere coerenti per tutte le Division.

5.1.2 Le Action Air Handgun approvate sono quelle che sparano proiettili di diametro 6 mm (vedere anche Regola 5.5.4). Le pistole semiautomatiche devono avere un caricatore contenente i proiettili e il propellente in un'unica unità estraibile, devono avere un carrello retraibile e devono funzionare con azione a rinculo di massa (blowback).

### 5.1.3 Mire (Sights)

I tipi di mira riconosciuti da IPSC sono:

5.1.3.1 Le "mire aperte" ("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 Le "mire ottiche/elettroniche" ("optical/electronic sights") sono dispositivi di mira (comprese le torce) montati su un'arma che utilizzano circuiti elettronici e/o lenti.

5.1.3.3 Le "mire laser" ("laser sights") sono dispositivi di mira montati su un'arma che proiettano un fascio sul bersaglio, fornendo un punto di riferimento visivo. Non sono consentite nelle gare IPSC.

5.1.3.4 Il Range Master ha l'autorità finale riguardo alla classificazione di qualsiasi mira utilizzata in una gara IPSC e/o alla sua conformità a queste regole, incluse le Division dell'Appendice D.

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

5.1.5 I grilletti e/o le scarpette del grilletto (trigger shoe) che si estendono oltre la larghezza del ponticello del grilletto sono espressamente vietati.

5.1.6 Le armi devono essere funzionanti e sicure. I Range Officer possono richiedere in qualsiasi momento l'esame dell'arma o dell'attrezzatura correlata di un concorrente, per verificarne il funzionamento sicuro. Se un tale elemento viene dichiarato non funzionante o non sicuro da un Range Officer, deve essere ritirato dalla gara fino a quando non venga 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 mire per tutti i course of fire di una gara. Tuttavia, nel caso in cui l'arma e/o le mire originali di un concorrente diventino non funzionanti o non sicure durante una gara, il concorrente deve, prima di utilizzare un'arma e/o mire sostitutive, richiedere il permesso al Range Master, il quale può approvare la sostituzione se ritiene soddisfatte le seguenti condizioni:

5.1.7.1 L'arma sostitutiva soddisfa i requisiti della Division pertinente; e

5.1.7.2 Utilizzando l'arma sostitutiva il concorrente non otterrà alcun vantaggio.

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

5.1.9 Un concorrente non deve mai utilizzare o indossare più di un'arma durante un course of fire (vedere Regola 10.5.8).

5.1.10 Le pistole con calciolo (shoulder stock) e/o impugnature anteriori di qualsiasi tipo sono vietate (vedere Regola 10.5.16).

5.1.11 Le armi che offrono funzionamento a “raffica” e/o completamente automatico (cioè in cui più di un proiettile può essere sparato con una singola pressione o attivazione del grilletto) sono vietate. Sono altresì vietate le armi dotate di un grilletto in cui un proiettile viene sparato premendo il grilletto e un altro proiettile viene sparato rilasciando il grilletto (vedere Regola 10.5.16).

5.1.12 Le pistole con più di una canna sono vietate.

## 5.2 Fondina e Altra Attrezzatura del Concorrente

5.2.1 Trasporto e conservazione – le pistole devono essere trasportate scariche, in una custodia o borsa progettata o idonea per il trasporto sicuro di armi, oppure in una fondina saldamente fissata alla cintura del concorrente. Le violazioni sono soggette alla Regola 10.5.14.

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 Le pistole trasportate in fondina devono avere il pozzetto del caricatore vuoto, e il cane o il percussore devono essere disarmati (decocked). Le violazioni comporteranno un avvertimento per la prima occorrenza, ma saranno soggette alla Regola 10.6.1 per le occorrenze successive nella stessa gara.

5.2.2 Maneggio – Salvo quando all’interno dei confini di un’Area di Sicurezza, o sotto la supervisione e il comando diretto di un Range Officer, i concorrenti non devono maneggiare le proprie armi. Il termine “maneggiare” include il fondinare o sfondinare un’arma, anche se nascosta da una copertura protettiva, e/o l’aggiungerla o toglierla dalla persona del concorrente mentre è totalmente o parzialmente fondinata. Le violazioni sono soggette alla Regola 10.5.1. Eccezione: un concorrente che, sotto la supervisione di un Range Officer, sfondina per errore la propria arma mentre attende il comando “Load And Make Ready” o “Make Ready” riceverà (a condizione che non sia stata commessa alcuna altra infrazione di sicurezza o attività vietata) un avvertimento per la prima occorrenza, ma sarà soggetto alla Regola 10.5.1 per le occorrenze successive nella stessa gara.

5.2.3 Salvo diversa indicazione nel briefing scritto dello stage, la cintura che porta la fondina e tutta l’attrezzatura correlata deve essere indossata all’altezza della vita. La cintura o la cintura interna, o entrambe, devono essere cucite permanentemente in vita oppure fissate con un minimo di tre passanti applicati a pantaloncini o pantaloni.

5.2.3.1 Le concorrenti donne, in tutte le Division, sono soggette alle stesse condizioni sopra indicate, salvo che la cintura che porta la fondina e tutta l’attrezzatura correlata può essere indossata all’altezza dell’anca. Se viene indossata un’altra cintura in vita, la fondina e tutta l’attrezzatura correlata devono essere collocate sulla cintura inferiore.

5.2.4 I proiettili di scorta, i caricatori e gli speed loader dovrebbero essere trasportati in appositi portaoggetti (retention device) progettati specificamente per tale scopo. È altresì consentito il

trasporto di caricatori e speed loader aggiuntivi nelle tasche posteriori di pantaloncini o pantaloni.

5.2.4.1 Quando una Competitor Ready Condition richiede che i caricatori o gli speed loader siano collocati su un tavolo o simile, dopo il Segnale di Start il concorrente può recuperarli e portarli ovunque sulla propria persona, e ciò non sarà considerato una violazione delle regole di posizionamento dell'attrezzatura di Division.

5.2.4.2 Salvo quanto specificato nel briefing scritto dello stage, o salvo quanto richiesto da un Range Officer, la posizione della fondina e dell'attrezzatura correlata non deve essere spostata o modificata da un concorrente da uno stage all'altro.

5.2.5 Quando una Division specifica una distanza massima entro cui la pistola e l'attrezzatura di un concorrente possono estendersi dal corpo del concorrente, un Range Officer può verificare la conformità misurando la distanza minima tra la superficie esterna della cintura del concorrente e il centro della dimensione più lunga dell'impugnatura della pistola e/o di eventuali dispositivi di ricarica.

5.2.5.1 La misurazione deve essere effettuata mentre il concorrente è in piedi in posizione rilassata (vedere Appendice E2).

5.2.5.2 Qualsiasi concorrente che non superi il suddetto test prima del Segnale di Start dovrà regolare immediatamente la propria fondina o attrezzatura correlata per conformarsi ai requisiti della Division pertinente. Il Range Master può concedere deroghe a tali requisiti per considerazioni anatomiche. Alcuni concorrenti potrebbero non essere in grado di conformarsi pienamente.

5.2.6 Le gare di Action Air Handgun non devono richiedere l'uso di un particolare tipo o marca di fondina o attrezzatura correlata. Tuttavia, il Range Master può ritenere che la fondina di un concorrente sia pericolosa e ordinare che l'elemento venga migliorato in modo soddisfacente, in mancanza di che dovrà essere ritirato dalla gara. Se alla fondina e/o all'attrezzatura correlata è applicata una cinghia o un lembo di ritenzione, questo deve essere applicato o chiuso prima dell'emissione del comando "Standby" (vedere Regola 8.3.3).

5.2.7 Ai concorrenti non deve essere consentito iniziare un course of fire indossando più di una fondina o:

5.2.7.1 Una fondina a spalla o un sistema "tie-down" (visibile o meno);

5.2.7.2 Una fondina con il tallone del calcio della pistola al di sotto della sommità della cintura (vedere Appendice E3b);

5.2.7.3 Una fondina che consente alla volata di una pistola fondinata di puntare a più di 1 metro dai piedi del concorrente mentre è in piedi in posizione rilassata;

5.2.7.4 Una fondina che non impedisce completamente l'accesso al, o l'attivazione del, grilletto della pistola mentre è fondinata, oppure una fondina che richiede l'uso del dito indice per sbloccare o rilasciare la pistola durante l'estrazione.

5.2.8 Non applicabile.

5.2.9 I concorrenti ritenuti dal Range Master permanentemente e significativamente disabili possono ricevere una deroga speciale in relazione al tipo e/o al posizionamento della loro fondina e attrezzatura correlata, e il Range Master rimarrà l'autorità finale riguardo alla sicurezza e all'idoneità dell'uso di tale attrezzatura nelle gare IPSC.

5.2.10 In alcune Division (vedere Appendice D), né la pistola, né alcuno dei suoi accessori, né la fondina, né alcuna attrezzatura correlata, possono estendersi anteriormente rispetto alla linea illustrata nell'Appendice E2 al Segnale di Start. Qualsiasi elemento che un Range Officer ritenga non conforme deve essere regolato in modo sicuro e tempestivo, in mancanza di che si applicherà la Regola 6.2.5.1.

### 5.3 Abbigliamento Appropriato

5.3.1 L'uso di abbigliamento mimetico o di altri tipi simili di indumenti militari o di polizia, da parte di concorrenti che non siano personale delle forze dell'ordine o militare, è sconsigliato. Il Match Director avrà l'autorità finale riguardo a quali indumenti non devono essere indossati dai concorrenti.

### 5.4 Protezione degli Occhi

5.4.1 Tutte le persone sono avvertite che l'uso corretto di un'adeguata protezione degli occhi è nel loro stesso interesse e di fondamentale importanza per prevenire danni alla vista. Si raccomanda vivamente che la protezione degli occhi sia indossata in ogni momento da tutte le persone presenti sul poligono.

5.4.2 Le organizzazioni ospitanti possono richiedere l'uso di tale protezione da parte di tutte le persone, come condizione di partecipazione e durante la presenza sul poligono. In tal caso, gli Ufficiali di Gara devono compiere ogni ragionevole sforzo per assicurare 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 degli occhi durante un course of fire, o ha iniziato un course of fire senza di essa, il Range Officer deve fermare immediatamente il concorrente, il quale dovrà ripetere il course of fire dopo che i dispositivi protettivi sono stati ripristinati.

5.4.4 Un concorrente che perde accidentalmente la protezione degli occhi durante un course of fire, o inizia un course of fire senza di essa, ha diritto a fermarsi, puntare la propria arma in 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 ripetizione o un vantaggio rimuovendo la protezione degli occhi durante un course of fire 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 course of fire indossi una protezione degli occhi inadeguata, il Range Officer può ordinare al concorrente di correggere la situazione prima di consentirgli di proseguire. Il Range Master è l'autorità finale in materia.

## 5.5 Proiettili e Attrezzatura Correlata

5.5.1 I concorrenti in una gara IPSC sono unici e personali responsabili della sicurezza di tutti i proiettili 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, si assumono alcuna responsabilità al riguardo, né in relazione a perdite, danni, incidenti, infortuni o decessi subiti da qualsiasi persona o ente a seguito dell'uso lecito o illecito di tali proiettili.

5.5.2 Tutti i proiettili dei concorrenti e i rispettivi caricatori e speed loader devono essere conformi alle disposizioni della Division pertinente (vedere Appendice D).

5.5.3 I caricatori di scorta, gli speed loader o i proiettili fatti cadere o scartati da un concorrente dopo il Segnale di Start possono essere recuperati. Tuttavia, il loro recupero è, in ogni momento, soggetto a tutte le norme di sicurezza.

5.5.3.1 Ai concorrenti è consentito posizionare “reload box”, per attutire la caduta dei caricatori espulsi e degli speed loader, in punti strategici di un COF. Tuttavia, la dimensione, il numero e la posizione delle reload box sono soggetti all'approvazione degli Ufficiali di Gara.

5.5.4 Sono vietati nelle gare IPSC Action Air i proiettili realizzati con materiali diversi dal polimero o da materiali biodegradabili come amido o bio-plastica, e/o i proiettili traccianti (vedere Regola 10.5.16).

5.5.5 Non applicabile.

5.5.6 I proiettili ritenuti pericolosi da un Range Officer devono essere immediatamente ritirati dalla gara (vedere Regola 10.5.16).

## 5.6 Fattore di Potenza (Power Factor)

5.6.1 Il fattore di potenza massimo dei proiettili in tutte le Division è di due Joule oppure il fattore di potenza massimo previsto dalla legge nella Regione che ospita la gara, a seconda di quale sia inferiore (vedere Regola 10.5.16). Gli ufficiali possono utilizzare un cronografo per effettuare a campione controlli di conformità sui proiettili utilizzati dai concorrenti attraverso la pistola del concorrente, in qualsiasi momento.

## 5.7 Malfunzionamenti – Attrezzatura del Concorrente

5.7.1 Se l'arma di un concorrente si inceppa dopo il Segnale di Start, il concorrente può tentare in sicurezza di correggere il problema e proseguire il course of fire. Durante tale azione correttiva, il concorrente deve mantenere in ogni momento la volata dell'arma puntata in sicurezza verso il downrange. Il concorrente non deve utilizzare bacchette o altri strumenti per verificare o correggere l'inconveniente. Le violazioni comporteranno un punteggio pari a zero per lo stage.

5.7.1.1 Un concorrente che subisce un malfunzionamento dell'arma mentre risponde al comando “Load And Make Ready” o “Make Ready”, ma prima dell'emissione del Segnale di Start, ha diritto a ritirarsi, sotto l'autorità e la supervisione del Range Officer, per riparare la propria arma, senza penalità, fermo restando quanto previsto dalla Regola 5.7.4, dalla Regola 8.3.1.1 e da tutte le altre norme di sicurezza. Una volta completate le

riparazioni (e soddisfatte le disposizioni della Regola 5.1.7, se applicabili), il concorrente può tornare a tentare il course of fire, secondo la programmazione stabilita dal Range Officer o dal Range Master.

5.7.2 Mentre corregge un malfunzionamento che richiede al concorrente di spostare chiaramente l'arma dalla mira verso un bersaglio, le dita del concorrente devono essere chiaramente visibili al di fuori 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 autonomamente per qualsiasi altro motivo, deve puntare l'arma in sicurezza verso il downrange e avvisare il Range Officer, che terminerà il course of fire nel modo consueto. Il course of fire sarà valutato "come sparato" (as shot), inclusi tutti i mancati bersaglio e le penalità applicabili. Tuttavia, se viene utilizzato uno Stop Plate, il concorrente interessato riceverà un punteggio pari a zero per lo stage in questione.

5.7.4 In nessuna circostanza è consentito a un concorrente lasciare un course of fire 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 ripetere il course of fire. Ciò include i casi in cui un'arma venga dichiarata non funzionante o non sicura durante un course of fire (vedere Regola 5.1.6).

5.7.6 Nel caso in cui un Range Officer termini un course of fire per sospetto che un concorrente abbia un'arma o dei proiettili non sicuri, il Range Officer adotterà tutte le misure che ritiene necessarie per riportare sia il concorrente che il poligono in condizioni di sicurezza. Il Range Officer procederà quindi a ispezionare l'arma o i proiettili, procedendo come segue:

5.7.6.1 Se il Range Officer trova prove che confermano il problema sospettato, il concorrente non avrà diritto a una ripetizione, ma gli verrà ordinato di correggere il problema. Sulla scheda punteggio del concorrente, il tempo sarà registrato fino all'ultimo colpo sparato, e il course of fire sarà valutato "come sparato", inclusi tutti i mancati bersaglio e le penalità applicabili (vedere Regola 9.5.6). Tuttavia, se viene utilizzato uno Stop Plate, il concorrente interessato riceverà un punteggio pari a zero per lo stage in questione.

5.7.6.2 Se il Range Officer scopre che il presunto problema di sicurezza non esiste, il concorrente dovrà ripetere lo stage.

## 5.8 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 per l'acquisto in gara il gas propellente per tutti i concorrenti. I dettagli completi della marca e del tipo di gas propellente devono essere pubblicati sul sito ufficiale della gara non meno di 6 mesi prima dell'inizio della gara.

5.8.2 Tale gas propellente è considerato attrezzatura del concorrente (vedere Sezione 5.7), pertanto i malfunzionamenti non costituiranno motivo di ripetizione e/o di ricorso all'Arbitrato.

# CHAPTER 6: Match Structure – Struttura della Gara

## 6.1 Principi Generali

Per chiarezza si utilizzano le seguenti definizioni:

6.1.1 Course Of Fire (anche “course” o “COF”) – Una sfida di tiro IPSC cronometrata e valutata separatamente, concepita e costruita in conformità con i principi IPSC di course design, contenente bersagli e sfide che ogni concorrente deve affrontare in sicurezza.

6.1.2 Stage – Una porzione di una gara IPSC contenente un course of fire e le relative strutture di supporto, servizi, ripari e segnaletica. Uno stage deve utilizzare esclusivamente un unico tipo di arma (es. pistola).

6.1.3 Match (Gara) – Consiste in un minimo di 3 stage, dove tutti gli stage utilizzano lo stesso tipo di arma. La somma totale dei risultati dei singoli stage sarà accumulata per determinare il vincitore della gara.

6.1.4 Tournament (Torneo) – Una gara speciale in cui i singoli stage sono assegnati a un particolare tipo di arma (es. Stage 1-4 Pistola, Stage 5-8 Fucile, Stage 9-12 Pistol Caliber Carbine). 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 (es. una gara di pistola e una gara di pistol caliber carbine, oppure una gara di pistola, una di fucile e una di pistol caliber carbine). I risultati individuali 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 (Campionato a Tappe) – Consiste in due o più gare IPSC di un unico tipo di arma, svolte in luoghi e 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 il 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 Regional Director della Regione in cui la gara si svolgerà. Una Regione che viola questa disposizione è soggetta alla Sezione 5.9 dello Statuto IPSC (IPSC Constitution).

## 6.2 Division di Gara

6.2.1 Le Division IPSC riconoscono armi e attrezzature diverse (vedere Appendice D). Ogni gara deve riconoscere almeno una Division. Quando in una gara sono disponibili più Division, ciascuna Division deve essere valutata separatamente e in modo indipendente, e i risultati di gara devono riconoscere un vincitore per ciascuna Division.

6.2.2 Nelle gare sanzionate IPSC, il numero minimo di concorrenti stabilito nell'Appendice A2 deve competere in ciascuna Division affinché questa venga riconosciuta. Se in una Division vi è un numero insufficiente di concorrenti, il Match Director può consentire che quella Division rimanga valida senza riconoscimento ufficiale IPSC.

6.2.3 Prima dell'inizio di una gara, ogni concorrente deve dichiarare una Division ai fini del punteggio, e gli Ufficiali di Gara dovrebbero verificare la conformità dell'attrezzatura del

concorrente alla Division dichiarata, prima che il concorrente effettui un tentativo su uno qualsiasi dei course of fire. Questo è un servizio per aiutare i concorrenti a verificare che la loro attrezzatura, nella configurazione presentata, sia conforme alla Division 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 sulla conformità dell'attrezzatura, spetta a lui, prima di tentare qualsiasi course of fire, fornire prove accettabili dall'esaminatore a sostegno della propria affermazione. In assenza o in caso di rigetto di tali prove, la decisione originale rimarrà valida, soggetta soltanto a ricorso 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 course of fire sono soggette a controlli di conformità, se richiesti da un Ufficiale di Gara.

6.2.4 Previa approvazione del Match Director, un concorrente può iscriversi a una gara in più di una Division. Tuttavia, il concorrente può competere ai fini del punteggio in una sola Division, e questa deve corrispondere in ogni caso al primo tentativo. Eventuali tentativi successivi in un'altra Division non saranno inseriti nei risultati di gara né conteggiati ai fini del riconoscimento e dei premi di gara.

6.2.5 Quando una Division non è disponibile o è stata eliminata, o quando un concorrente non dichiara una Division specifica prima dell'inizio di una gara, il concorrente sarà collocato nella Division che, a giudizio del Range Master, corrisponde più strettamente alla sua attrezzatura. Se, a giudizio del Range Master, non è disponibile alcuna Division idonea, il concorrente disputerà la gara senza punteggio (no score).

6.2.5.1 Un concorrente che non soddisfa la distanza massima della pistola e dell'attrezzatura correlata dalla cintura (vedere Appendice D), o il limite anteriore per pistola, fondina e attrezzatura correlata (vedere Appendice E2), richiesti dalla Division dichiarata dopo il Segnale di Start, riceverà un avvertimento per la prima infrazione. Le occorrenze successive nella stessa gara comporteranno il passaggio del concorrente alla Open Division, se disponibile, altrimenti i punteggi del concorrente non saranno inseriti nei risultati di gara. I concorrenti già iscritti in Open Division che non si conformano ai suddetti requisiti dopo il Segnale di Start riceveranno un avvertimento per la prima infrazione, ma non avranno i propri punteggi inseriti nei risultati di gara per le occorrenze successive nella stessa gara. Un concorrente che non soddisfa i requisiti di attrezzatura o altri requisiti, ad eccezione di quelli sopra elencati, della Division dichiarata dopo il Segnale di Start, sarà collocato in Open Division, se disponibile, altrimenti i suoi punteggi non saranno inseriti nei risultati di gara. I concorrenti già iscritti in Open Division che non si conformano ai requisiti, ad eccezione di quelli sopra elencati, della Open Division dopo il Segnale di Start non avranno i propri punteggi inseriti nei risultati di gara. Questa regola non si applica alle misurazioni effettuate ai sensi della Regola 5.2.5, né prima (vedere Regola 6.2.3) né dopo che il concorrente ha sparato lo stage.

6.2.5.2 Un concorrente classificato o riclassificato come sopra deve essere informato il prima possibile. La decisione del Range Master su tali questioni è definitiva.

6.2.5.3 Un concorrente riclassificato in Open Division ai sensi della Regola 6.2.5.1 sarà da quel momento soggetto soltanto alle disposizioni della Open Division, ma è tenuto a continuare a utilizzare la stessa arma e le stesse mire, salvo quanto previsto dalla Regola 5.1.7.

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 Division. Tuttavia, ciò non è retroattivo. Eventuali punteggi precedenti e completi ottenuti in un'altra Division saranno inseriti nei risultati di gara ai fini del riconoscimento e dei premi in quella Division.

6.2.7 Il riconoscimento di un concorrente in una specifica Division non preclude un ulteriore riconoscimento in una Category o l'inclusione come membro di una squadra Regionale o di altro tipo.

### 6.3 Category di Gara

6.3.1 Le gare IPSC possono includere diverse Category all'interno di ciascuna Division per riconoscere diversi gruppi di concorrenti. Un concorrente può dichiarare una sola Category per una gara o torneo.

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

### 6.4 Squadre Regionali

6.4.1 Subordinatamente alla disponibilità dei posti assegnati, ciascuna Regione può selezionare in base al merito una sola squadra Regionale ufficiale per ciascuna Division e/o Division/Category, per le gare di Livello IV IPSC o superiore. Le squadre di Category approvate sono specificate dall'IPSC Assembly (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 (es. a 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 o superiore, le squadre Regionali ufficiali devono essere "seedate" ai fini dello squadding in base al piazzamento ottenuto dalla squadra nell'evento immediatamente precedente, se esistente, 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 squad nella gara principale. Eccezione: uno o entrambi i membri di una Family Team possono competere nella pre-gara (a condizione che siano idonei ai sensi della 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 un'unica squadra in una gara, e ogni squadra deve essere composta da concorrenti nella stessa Division.

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

6.4.3 Ad eccezione delle Family Team, le squadre sono composte da un massimo di 4 membri. Tuttavia, solo i punteggi finali dei 3 membri con il punteggio più alto della squadra saranno utilizzati per calcolare i risultati di squadra. Le Family Team 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 tale concorrente continueranno a valere ai fini del punteggio di squadra. Tuttavia, la squadra interessata non ha diritto a sostituire il membro ritiratosi.

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, previa 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 del Concorrente**

6.5.1 Tutti i concorrenti e gli Ufficiali di Gara devono essere membri individuali della Regione IPSC in cui risiedono abitualmente. La residenza è definita come la Regione in cui l'individuo è ordinariamente domiciliato per un minimo di 183 giorni sui dodici mesi immediatamente precedenti il mese in cui inizia la gara. La condizione di domicilio ordinario è un test di presenza fisica e non riguarda la cittadinanza né alcun indirizzo di comodo. I 183 giorni non devono essere consecutivi né essere gli ultimi 183 giorni del periodo di dodici mesi.

6.5.1.1 In ogni caso, gli organizzatori di gara non devono accettare alcun concorrente o Ufficiale di Gara proveniente da un'altra Regione a meno che il Regional Director di quella Regione non abbia confermato l'idoneità del concorrente o dell'Ufficiale di Gara a partecipare alla gara in questione, e che il concorrente o l'Ufficiale di Gara non sia soggetto a sanzioni da parte dell'IPSC Executive Council.

6.5.1.2 I concorrenti che risiedono abitualmente in un paese o area geografica non affiliata a IPSC possono aderire a una Regione affiliata IPSC e possono competere sotto l'egida di quella Regione, previa approvazione dell'IPSC Executive Council e del Regional Director di quella Regione. Se il paese o l'area geografica di residenza di un concorrente richiede successivamente 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 soltanto la Regione IPSC in cui risiede, salvo quanto segue:

6.5.2.1 Riguardo a un concorrente che risiede in una Regione, ma che desidera rappresentare la Regione di cui è cittadino, i Regional Director 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, previa approvazione scritta del Regional Director.

6.5.3 Ai 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 Division e/o per Division/Category, a seconda dei casi. Tuttavia, nel determinare i Campioni Regionali o Continentali, i risultati di gara dei concorrenti provenienti dall'esterno della Regione o del Continente applicabile non devono essere eliminati dai risultati di gara, che devono rimanere interamente intatti. Ad esempio:

Campionati Region 1 Open Division

100% Concorrente A – Region 2 (dichiarato Campione Assoluto di gara e di Division)

99% Concorrente B – Region 6

95% Concorrente C – Region 1 (dichiarato Campione della Region 1)

## **6.6 Programmazione e Squadding dei Concorrenti**

6.6.1 I concorrenti devono competere ai fini del punteggio secondo il programma di gara e di squadding pubblicato. 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 pari a zero.

6.6.2 Solo gli Ufficiali di Gara (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 i Dirigenti 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 di gara. Ai concorrenti della gara principale non deve essere impedito di assistere alla pre-gara.

6.6.3 Una gara, torneo o league si considera iniziata il primo giorno in cui i concorrenti (compresi quelli sopra specificati) sparano ai fini del punteggio, e si considera conclusa quando i risultati sono stati dichiarati definitivi dal Match Director.

## **6.7 Sistema di Classificazione Internazionale (“ICS”)**

6.7.1 L'IPSC Executive Council può coordinare e pubblicare regolamenti e procedure dedicate al fine di gestire e amministrare un Sistema di Classificazione Internazionale.

6.7.2 I concorrenti che desiderano ottenere una classificazione internazionale devono utilizzare i course of fire approvati disponibili sul sito web IPSC. # CHAPTER 7: Match Management – Gestione della Gara

## 7.1 Ufficiali di Gara (Match Officials)

I compiti e le mansioni degli Ufficiali di Gara sono definiti come segue:

7.1.1 Range Officer (“RO”) – Impartisce i comandi di poligono, supervisiona la conformità del concorrente al briefing scritto dello stage e monitora attentamente la sicurezza dell’azione del concorrente. Dichiara inoltre il tempo, i punteggi e le penalità ottenuti da ciascun concorrente e verifica che siano correttamente registrati sulla scheda punteggio del concorrente (sotto l’autorità di un Chief Range Officer e del Range Master).

7.1.2 Chief Range Officer (“CRO”) – È l’autorità principale su tutte le persone e le attività nei course of fire 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 (stats room), che raccoglie, ordina, verifica, tabula e conserva tutte le schede punteggio e produce infine i risultati provvisori e definitivi (sotto l’autorità diretta del Range Master).

7.1.4 Quartermaster (“QM”) – Distribuisce, ripara e mantiene tutta l’attrezzatura di poligono (es. bersagli, toppe, vernice, prop ecc.), altre necessità di poligono (es. cronometri, batterie, cucitrici, punti metallici, portablocco ecc.) e rifornisce i ristori per i Range Officer (sotto l’autorità diretta del Range Master).

7.1.5 Range Master (“RM”) – Ha l’autorità complessiva su tutte le persone e le attività nell’intero poligono, inclusa la sicurezza del poligono, il funzionamento di tutti i course of fire e l’applicazione di queste regole. Tutte le squalifiche e i ricorsi all’arbitrato devono essere portati alla sua attenzione. Il Range Master è di norma nominato dal e lavora con il Match Director. Tuttavia, per le gare sanzionate IPSC di Livello IV o superiore, la nomina del Range Master è soggetta alla previa approvazione scritta dell’IPSC Executive Council.

7.1.5.1 I riferimenti al “Range Master” in 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, incluso lo squadding, la programmazione, la costruzione del poligono, il coordinamento di tutto il personale di supporto e la fornitura dei servizi. La sua autorità e le sue decisioni prevalgono su tutte le questioni, salvo per le materie di queste regole che rientrano nel dominio del Range Master. Il Match Director è nominato dall’organizzazione ospitante e lavora con il Range Master.

## 7.2 Disciplina degli Ufficiali di Gara

7.2.1 Il Range Master ha autorità su tutti gli Ufficiali di Gara 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 Ufficiale di Gara venga sottoposto a provvedimento disciplinare, il Range Master deve inviare un rapporto dell’incidente e i dettagli del provvedimento disciplinare al

Regional Director dell'Ufficiale di Gara, al Regional Director della Regione che ospita la gara, e al Presidente della International Range Officers Association (IROA).

7.2.3 Un Ufficiale di Gara squalificato da una gara per un'infrazione di sicurezza mentre gareggia continuerà a essere idoneo a prestare servizio come Ufficiale di Gara per la gara stessa. 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 dettagliati in queste regole. Il Range Master nominato dovrebbe preferibilmente essere l'Ufficiale di Gara certificato più competente ed esperto presente (vedere anche Regola 7.1.5). Per le gare di Livello I e II, un'unica persona può essere nominata sia come Match Director sia come Range Master.

7.3.2 I riferimenti in queste regole agli Ufficiali di Gara (es. "Range Officer", "Range Master" ecc.) indicano il personale ufficialmente nominato dagli organizzatori di gara per prestare effettivamente servizio in veste ufficiale nella gara. Le persone che sono Ufficiali di Gara certificati, ma che partecipano effettivamente alla gara come concorrenti ordinari, non hanno alcuna qualifica o autorità come Ufficiali di Gara per quella gara. Tali persone non dovrebbero pertanto partecipare alla gara indossando indumenti con insegne di Ufficiale di Gara.

7.3.3 A una persona che agisce come Ufficiale di Gara è vietato avere un'arma fondinata mentre accompagna direttamente e cronometra un concorrente durante il suo tentativo su un COF. Le violazioni sono soggette alla Regola 7.2.2.

## CHAPTER 8: The Course of Fire – Il Course of Fire

### 8.1 Condizioni di Pronto della Pistola (Handgun Ready Conditions)

La condizione di pronto per le pistole sarà normalmente quella indicata di seguito. Tuttavia, nel caso in cui un concorrente non carichi la camera quando ciò è consentito dal briefing scritto dello stage, sia accidentalmente che intenzionalmente, il Range Officer non deve intraprendere alcuna azione, poiché il concorrente è sempre responsabile del maneggio della pistola.

8.1.1 Non applicabile.

8.1.2 Pistole Semiautomatiche:

8.1.2.1 "Azione singola" ("Single action") – Camera carica, cane armato, sicura esterna inserita.

8.1.2.2 "Doppia azione" ("Double action") – Camera carica, cane completamente abbassato o disarmato (decocked).

8.1.2.3 "Azione selettiva" ("Selective action") – Camera carica, cane completamente abbassato o disarmato, oppure camera carica, cane armato con sicura esterna inserita.

8.1.2.4 Per tutte le pistole semiautomatiche, il termine "sicura esterna" indica la leva di sicurezza primaria visibile sulla pistola (es. la sicura a pollice su una pistola del genere "1911"). In caso di dubbio, il Range Master è l'autorità finale in materia.

8.1.2.5 Se una pistola dispone di una leva di decocking, solo questa deve essere utilizzata per disarmare il cane, senza toccare il grilletto. Se una pistola non dispone di una leva di decocking, il cane deve essere abbassato in sicurezza e manualmente fino in fondo (cioè non solo fino a una “tacca di mezza sicura” o altra posizione intermedia simile), oppure rimuovendo l’alimentazione di gas e facendo cadere il cane mediante l’azionamento del grilletto.

8.1.3 Se un course of fire richiede che una pistola semiautomatica sia predisposta con camera vuota, il carrello deve essere completamente in avanti e il cane, se presente, deve essere completamente abbassato o disarmato. Dopo il Segnale di Start, il primo proiettile deve essere camerato manipolando il carrello, non tramite l’azione del grilletto. Le violazioni comporteranno una penalità procedurale.

8.1.3.1 Quando un briefing scritto di stage richiede che l’arma e/o l’attrezzatura correlata di un concorrente siano collocate su un tavolo o altra superficie prima del Segnale di Start, esse devono essere collocate come stabilito nel briefing scritto dello stage. A parte i componenti normalmente fissati ad esse (es. un poggiapollice, sicura a pollice, leva di armamento, base pad ecc.), non devono essere utilizzati altri elementi per rialzarle artificialmente (vedere anche Regola 5.1.8).

8.1.4 Salvo conformità a un requisito di Division (vedere Appendice D), a un concorrente non devono essere imposte restrizioni sul numero di proiettili da caricare o ricaricare in una pistola. I briefing scritti di stage possono stabilire soltanto quando l’arma deve essere caricata o quando sono richieste ricariche obbligatorie, quando consentito ai sensi della Regola 1.1.5.2.

8.1.5 Riguardo alle pistole utilizzate nelle gare IPSC, si applicano le seguenti definizioni:

8.1.5.1 “Azione Singola” (“Single Action”) significa che l’azionamento del grilletto provoca il verificarsi di una sola azione (cioè il cane o il percussore cade).

8.1.5.2 “Doppia Azione” (“Double Action”) significa che l’azionamento del grilletto provoca il verificarsi di più di una singola azione (cioè il cane o il percussore si solleva o si ritrae, poi cade).

8.1.5.3 “Azione Selettiva” (“Selective Action”) significa che la pistola può funzionare sia in modalità “Azione Singola” sia in modalità “Doppia Azione”.

## **8.2 Condizione di Pronto del Concorrente (Competitor Ready Condition)**

Questa designa il momento in cui, sotto il comando diretto di un Range Officer:

8.2.1 La pistola è predisposta come specificato nel briefing scritto dello stage, ed è conforme ai requisiti della Division pertinente.

8.2.2 Il concorrente assume la posizione di partenza (start position) come specificato nel briefing scritto dello stage. Salvo diversa indicazione, il concorrente deve stare in piedi eretto, rivolto verso il downrange, con la pistola carica e fondinata, e le braccia che pendono naturalmente lungo i fianchi (vedere Appendice E2). Un concorrente che tenti o completi un course of fire utilizzando una posizione di partenza errata può essere tenuto da un Range Officer a ripetere il course of fire.

8.2.3 Un course of fire non deve mai richiedere o consentire a un concorrente di toccare o tenere una pistola, un dispositivo di caricamento o un proiettile dopo il comando “Standby” e prima del Segnale di Start (salvo il contatto inevitabile con la parte inferiore delle braccia).

8.2.4 Un course of fire non deve mai richiedere al concorrente di estrarre una pistola dalla fondina con la mano debole.

8.2.5 Un course of fire non deve mai richiedere al concorrente di rifondinare una pistola dopo il Segnale di Start. Tuttavia, un concorrente può rifondinare, a condizione che ciò avvenga in sicurezza e che la pistola sia scarica oppure in una condizione di pronto indicata nella Sezione 8.1. Le violazioni saranno soggette a squalifica (vedere Regola 10.5.12).

### 8.3 Comunicazione di Poligono (Range Communication)

I comandi di poligono approvati e la loro sequenza sono i seguenti:

8.3.1 “Load And Make Ready” (oppure “Make Ready” per partenze con arma scarica) – Questo comando segna l’inizio del “Course of Fire”. Sotto la supervisione diretta del Range Officer, il concorrente deve rivolgersi verso il downrange, o in una direzione sicura specificata dal Range Officer, indossare la protezione degli occhi e predisporre l’arma in conformità con il briefing scritto dello stage. Il concorrente deve quindi assumere la posizione di partenza richiesta. A questo punto, il Range Officer procederà.

8.3.1.1 Una volta impartito il comando appropriato, il concorrente non deve allontanarsi dalla posizione di partenza prima dell’emissione del Segnale di Start 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 course of fire 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 posizione di partenza richiesta per indicare la propria prontezza al Range Officer.

8.3.3 “Standby” – Questo comando dovrebbe essere seguito dal Segnale di Start entro 1-4 secondi (vedere anche Regola 10.2.6).

8.3.4 “Start Signal” (Segnale di Start) – Il segnale per il concorrente di iniziare il proprio tentativo sul course of fire. Se un concorrente non reagisce a un Segnale di Start, per qualsiasi motivo, il Range Officer confermerà che il concorrente è pronto a tentare il course of fire, e riprenderà i comandi di poligono a partire da “Are You Ready?”.

8.3.4.1 Nel caso in cui un concorrente inizi accidentalmente a sparare prematuramente (“falsa partenza”), il Range Officer, il prima possibile, fermerà e farà ripartire il concorrente una volta ripristinato il course of fire.

8.3.4.2 Un concorrente che reagisce a un Segnale di Start ma, per qualsiasi motivo, non prosegue il proprio tentativo sul course of fire e non ha un tempo ufficiale registrato sul dispositivo di cronometraggio azionato dal Range Officer, riceverà un tempo pari a zero e un punteggio pari a zero per quello stage.

8.3.5 “Stop” – Qualsiasi Range Officer assegnato a uno stage può impartire questo comando in qualsiasi momento durante il course of fire. Il concorrente deve immediatamente cessare il fuoco, fermare il movimento e attendere ulteriori istruzioni dal Range Officer.

8.3.5.1 Quando due o più course of fire condividono una baia di tiro o un’area comune, i Range Officer possono impartire altri comandi provvisori al termine del primo COF, per preparare il concorrente al secondo e ai successivi COF (es. “Ricaricare se necessario”). Tali eventuali comandi provvisori da utilizzare devono essere chiaramente indicati nel briefing scritto dello stage.

8.3.6 “If You Are Finished, Unload And Show Clear” – Se il concorrente ha terminato di sparare, deve abbassare la propria pistola e presentarla per l’ispezione da parte del Range Officer con la volata puntata verso il downrange, caricatore rimosso, carrello bloccato o mantenuto aperto, e camera vuota.

8.3.6.1 Se il Range Officer non vede effettivamente il proiettile camerato cadere dalla camera, deve

intraprendere o ordinare qualsiasi azione ritenga necessaria per assicurarsi che nessun concorrente lasci il COF con un proiettile ancora all’interno dell’arma. Se necessario, può essere utilizzata una bacchetta o un altro strumento.

8.3.7 “If Clear, Hammer Down, Holster” – Dopo l’emissione di questo comando, il concorrente non deve riprendere a sparare (vedere Regola 10.6.1). Continuando a puntare la pistola in sicurezza verso il downrange, il concorrente deve eseguire un controllo finale di sicurezza dell’arma come segue:

8.3.7.1 Semiautomatiche – Rilasciare il carrello e premere il grilletto (senza toccare il cane o il decocker, se presente). Se una pistola dispone di un dispositivo che richiede l’inserimento di un caricatore per consentire la pressione del grilletto, il concorrente deve, all’emissione del comando sopra indicato, informare il Range Officer, il quale dirigerà e supervisionerà l’uso e la successiva rimozione di un caricatore vuoto per agevolare questo processo.

8.3.7.2 Non applicabile.

8.3.7.3 Se l’arma risulta scarica, il concorrente deve rifondinare la propria pistola. Una volta che le mani del concorrente sono libere dalla pistola fondinata, il course of fire si considera concluso.

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

8.3.8 “Range Is Clear” – I concorrenti o il personale di gara non devono muoversi in avanti rispetto alla, o allontanarsi dalla, linea di tiro o dalla posizione di tiro finale fino a quando questa dichiarazione non venga data dal Range Officer. Una volta effettuata la dichiarazione, gli ufficiali e i concorrenti possono avanzare per segnare i punteggi, applicare le toppe, resettare i bersagli ecc.

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

8.3.9.1 I segnali fisici raccomandati sono colpi sulla spalla del lato debole del concorrente secondo un protocollo di conto alla rovescia, ossia 3 colpi per "Are You Ready?", 2 colpi per "Standby" e 1 colpo in coincidenza con il Segnale di Start.

8.3.9.2 I concorrenti che desiderano invece utilizzare un proprio dispositivo elettronico o di altro tipo devono prima sottoporlo a esame, prova e approvazione da parte del Range Master prima che possa essere utilizzato.

8.3.10 Non esistono comunicazioni di poligono fisse designate per l'uso durante un controllo di conformità dell'attrezzatura (che può essere effettuato in un luogo lontano dal poligono di tiro). I concorrenti non devono maneggiare le proprie pistole fino a quando l'esaminatore non chieda che gli vengano consegnate, in conformità con le sue istruzioni. Le violazioni sono soggette alla Regola 10.5.1.

## **8.4 Caricamento, Ricaricamento o Scaricamento Durante un Course of Fire**

8.4.1 Durante il caricamento, il ricaricamento o lo scaricamento nel corso di un course of fire, le dita del concorrente devono essere visibilmente al di fuori del ponticello del grilletto salvo quando specificamente consentito (vedere Regole 8.1.2.5 e 8.3.7.1), e l'arma deve essere puntata in sicurezza verso il downrange 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 sparando ai bersagli, ogni movimento deve essere effettuato con le dita visibilmente al di fuori 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 seguenti azioni:

8.5.1.1 Compiere più di un passo in qualsiasi direzione.

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

## **8.6 Assistenza o Interferenza**

8.6.1 Non può essere fornita alcuna assistenza di alcun tipo a un concorrente durante un course of fire, fatto salvo che qualsiasi Range Officer assegnato a uno stage può impartire avvisi di sicurezza a un concorrente in qualsiasi momento. Tali avvisi non costituiranno motivo per l'assegnazione di una ripetizione al concorrente.

8.6.1.1 Ai concorrenti costretti su sedia a rotelle o dispositivi simili può essere concessa dal Range Master una deroga speciale 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 course of fire senza la previa approvazione di un Range Officer (e il concorrente che riceve tale assistenza) può, a discrezione di un Range Officer, ricevere una penalità procedurale per quello stage e/o essere soggetta alla Sezione 10.6.

8.6.3 Qualsiasi persona che interferisca verbalmente o in altro modo con un concorrente durante il suo tentativo su un course of fire può essere soggetta alla Sezione 10.6. Se il Range Officer ritiene che l'interferenza abbia influito significativamente sul concorrente, deve segnalare l'incidente al Range Master, il quale può, a propria discrezione, offrire una ripetizione al concorrente interessato.

8.6.4 Nel caso in cui un contatto accidentale con il Range Officer o un'altra influenza esterna abbia interferito con il concorrente durante un course of fire, il Range Officer può offrire al concorrente una ripetizione del course of fire. 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 nel downrange rispetto al concorrente durante un course of fire, questo deve essere immediatamente terminato e il concorrente deve ripetere il course of fire. Se il concorrente nota il problema prima del Range Officer, deve immediatamente fermarsi autonomamente, cessare il fuoco, puntare la propria arma in direzione sicura e attendere ulteriori istruzioni dal Range Officer. Tuttavia, se il concorrente non rispetta la suddetta procedura, si applicheranno le disposizioni delle Sezioni 10.4 e 10.5.

8.6.6 Droni o altri dispositivi telecomandati sono vietati, salvo che il loro utilizzo sia approvato in anticipo dal Match Director.

## **8.7 Immagini di Mira, Scatto a Vuoto e Ispezione del Percorso**

8.7.1 Ai concorrenti è vietato acquisire un'immagine di mira e/o effettuare uno scatto a vuoto (dry firing) prima del Segnale di Start. La violazione comporterà un avvertimento per la prima occorrenza e una penalità procedurale per ogni occorrenza successiva nella stessa gara. I concorrenti possono, puntando la propria arma direttamente verso il terreno di fronte a loro, regolare le mire elettroniche.

8.7.2 Ai concorrenti è vietato utilizzare qualsiasi ausilio di mira (es. l'intera o parte di un'arma imitazione o replica, qualsiasi parte di un'arma vera compresi i relativi accessori ecc.), ad eccezione delle proprie mani, durante l'ispezione ("walkthrough") di un course of fire. Le violazioni comporteranno una penalità procedurale per occorrenza (vedere anche Regola 10.5.1).

8.7.3 A nessuna persona è consentito entrare o muoversi attraverso un course of fire senza la previa approvazione di un Range Officer assegnato a quel course of fire, 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. # CHAPTER 9: Scoring – Punteggio

## **9.1 Norme Generali**

9.1.1 Avvicinamento ai Bersagli – Mentre è in corso il conteggio del punteggio (scoring), i concorrenti o un loro delegato non devono avvicinarsi a un bersaglio 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, ricevere una penalità procedurale per le occorrenze successive nella stessa gara.

9.1.2 Contatto con i Bersagli – Mentre è in corso lo scoring, i concorrenti o un loro delegato non devono toccare, misurare o altrimenti interferire con alcun bersaglio senza l'autorizzazione del Range Officer. Qualora un Range Officer ritenga che un concorrente o il suo delegato abbia influenzato o compromesso il processo di scoring a causa di tale interferenza, il Range Officer può:

9.1.2.1 Considerare il bersaglio interessato come mancato; oppure

9.1.2.2 Applicare penalità per eventuali no-shoot interessati.

9.1.3 Bersagli Toppati Prematuramente – Se un bersaglio viene toppato o nastrato prematuramente, impedendo di determinare il punteggio effettivo, il Range Officer deve ordinare al concorrente di ripetere il course of fire.

9.1.4 Bersagli Non Ripristinati – Se, a seguito del completamento di un course of fire da parte di un concorrente precedente, uno o più bersagli non sono stati correttamente toppati o nastrati per il concorrente il cui punteggio deve essere conteggiato, il Range Officer deve giudicare se sia possibile determinare un punteggio accurato. Se vi sono colpi validi extra o colpi di penalità dubbi su di essi, e non è evidente quali colpi siano stati effettuati dal concorrente in fase di scoring, il concorrente interessato deve ripetere il course of fire.

9.1.4.1 Nel caso in cui toppe o nastro applicati a un bersaglio di carta ripristinato vengano accidentalmente rimossi dal vento, dal fiammeggio della volata (muzzle blast) o per altro motivo, e non sia evidente al Range Officer quali colpi siano stati effettuati dal concorrente in fase di scoring, il concorrente dovrà ripetere il course of fire.

9.1.4.2 Un concorrente che esita o si ferma autonomamente durante il proprio tentativo su un course of fire, per il convincimento che uno o più bersagli non siano stati ripristinati o resettati, non ha diritto a una ripetizione.

9.1.5 Impenetrabilità – L'area valida di tutti i bersagli validi e dei no-shoot IPSC si considera impenetrabile. Se un:

9.1.5.1 Proiettile colpisce interamente all'interno dell'area valida di un bersaglio di carta, e prosegue colpendo l'area valida di un altro bersaglio di carta, il colpo sul bersaglio di carta successivo non conterà ai fini del punteggio o della penalità, a seconda del caso.

9.1.5.2 Proiettile colpisce interamente all'interno dell'area valida di un bersaglio di carta, e prosegue abbattendo un bersaglio rigido, ciò sarà trattato come un guasto dell'attrezzatura di poligono. Il concorrente dovrà ripetere il course of fire, dopo che è stato ripristinato.

9.1.5.3 Proiettile colpisce parzialmente l'area valida di un bersaglio di carta o rigido, e prosegue colpendo l'area valida di un altro bersaglio di carta, il colpo sul bersaglio di carta successivo conterà anch'esso ai fini del punteggio o della penalità, a seconda del caso.

9.1.5.4 Proiettile colpisce parzialmente l'area valida di un bersaglio di carta o rigido, e prosegue abbattendo un altro bersaglio rigido, il bersaglio rigido successivo abbattuto conterà anch'esso ai fini del punteggio o della penalità, a seconda del caso.

9.1.6 Hard Cover – Salvo quando specificamente descritti come “soft cover” (vedere Regola 4.1.4.2) nel briefing scritto dello stage, tutti i prop, le pareti, le barriere, i vision screen e gli altri ostacoli si considerano hard cover impenetrabile. Se un:

9.1.6.1 Proiettile colpisce interamente all'interno della hard cover, e prosegue colpendo l'area valida di un bersaglio di carta valido o di un no-shoot, il colpo sul bersaglio di carta o sul no-shoot non conterà ai fini del punteggio o della penalità, a seconda del caso. Se non è possibile determinare quale/i colpo/i sull'area valida di un bersaglio di carta valido o di un no-shoot siano il risultato di colpi sparati attraverso la hard cover, il bersaglio di carta valido o il no-shoot sarà valutato ignorando il corrispondente numero di colpo/i di valore più alto.

9.1.6.2 Proiettile colpisce interamente all'interno della hard cover, e prosegue abbattendo un bersaglio rigido, ciò sarà trattato come un guasto dell'attrezzatura di poligono (vedere Regola 4.7.1). Il concorrente dovrà ripetere il course of fire, dopo che è stato ripristinato.

9.1.6.3 Proiettile colpisce parzialmente la hard cover, e prosegue colpendo l'area valida di un bersaglio di carta, il colpo su quel bersaglio di carta conterà ai fini del punteggio o della penalità, a seconda del caso.

9.1.6.4 Proiettile colpisce parzialmente la hard cover, e prosegue abbattendo un bersaglio rigido valido, il bersaglio abbattuto conterà ai fini del punteggio. Se un proiettile colpisce parzialmente la hard cover, e prosegue abbattendo un no-shoot rigido, il no-shoot abbattuto conterà ai fini della penalità.

9.1.7 Target Stick (Supporti a Stelo) – Non sono né hard cover né soft cover. I colpi che hanno attraversato, interamente o parzialmente, i target stick e che colpiscono un bersaglio di carta abbattano un bersaglio rigido conterranno ai fini del punteggio o della penalità, a seconda del caso.

## 9.2 Metodo di Punteggio

9.2.1 “Comstock” – Il tempo, illimitato, si ferma all'ultimo colpo registrato dal cronometro e/o dallo Stop Plate; numero illimitato di colpi da sparare; numero stabilito di colpi validi per bersaglio ai fini del punteggio.

9.2.1.1 Il punteggio di un concorrente è calcolato sommando il numero stabilito di colpi di valore più alto per bersaglio, meno le penalità, diviso per il tempo totale (registrato con due cifre decimali) impiegato dal concorrente per completare il course of fire, ottenendo così un hit factor. I risultati complessivi dello stage sono ponderati assegnando al concorrente con l'hit factor più alto il punteggio massimo disponibile per il course of fire, con tutti gli altri concorrenti classificati proporzionalmente al di sotto del vincitore dello stage.

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

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

### 9.3 Parità di Punteggio (Scoring Ties)

9.3.1 Se, a giudizio del Match Director, una parità nei risultati di gara deve essere risolta, i concorrenti interessati devono sparare uno o più course of fire, indicati o creati dal Match Director, fino a quando la parità non venga risolta. Il risultato dello spareggio sarà utilizzato solo per determinare il piazzamento finale dei concorrenti interessati, e i loro punti di gara originali rimarranno invariati. Le parità non devono mai essere risolte per caso.

### 9.4 Valori di Punteggio dei Bersagli e delle Penalità

9.4.1 I colpi sui bersagli IPSC e sui no-shoot saranno valutati in conformità con i valori approvati dall'IPSC Assembly (vedere Appendici B e C e quanto segue).

9.4.2 Ogni colpo visibile sull'area valida di un no-shoot di carta o di un no-shoot rigido autosegnalante sarà penalizzato con -10 punti, fino a un massimo di 2 colpi per no-shoot.

9.4.3 Ogni no-shoot rigido abbattuto sarà penalizzato con -10 punti.

9.4.4 Ogni mancato bersaglio (miss) sarà penalizzato con -10 punti, salvo nel caso dei bersagli disappearing (vedere Regola 9.9.2).

### 9.5 Politica di Punteggio dei Bersagli

9.5.1 Salvo diversa indicazione nel briefing scritto dello stage, i bersagli di carta validi devono essere colpiti con un minimo di un proiettile ciascuno, con i migliori due colpi che contano ai fini del punteggio. I bersagli rigidi validi devono essere colpiti con un minimo di un proiettile ciascuno e devono cadere per essere validi.

9.5.2 Se il diametro del proiettile di un colpo su un bersaglio valido tocca la linea di punteggio tra due aree valide, oppure la linea tra il bordo non valido e un'area valida, oppure se attraversa più aree valide, sarà conteggiato il valore più alto.

9.5.3 Se il diametro di un proiettile tocca l'area valida di bersagli validi e/o no-shoot sovrapposti, saranno assegnati 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 proiettile non conteranno ai fini del punteggio o della penalità.

9.5.4.1 I fori ingranditi sui bersagli di carta che superano il diametro del proiettile del concorrente non conteranno ai fini del punteggio o della penalità, a meno che non vi sia evidenza visibile all'interno dei resti del foro che escluda la presunzione che il foro sia stato causato da un rimbalzo o da schizzi (splatter).

9.5.5 Il punteggio minimo per uno stage sarà zero.

9.5.6 Un concorrente che non riesce a ingaggiare il fronte di ogni bersaglio valido in un course of fire con almeno un proiettile riceverà una penalità procedurale per bersaglio per il mancato ingaggio del bersaglio, oltre alle appropriate penalità per mancato bersaglio (vedere Regola 10.2.7).

9.5.7 I colpi visibili su un bersaglio di carta valido o su un no-shoot, che sono il risultato di colpi sparati attraverso il retro di quel bersaglio o di un altro bersaglio di carta valido o no-shoot, e/o i colpi che non creano un foro chiaramente distinguibile attraverso il fronte di un bersaglio di carta valido o di un no-shoot, non conteranno ai fini del punteggio o della penalità, a seconda del 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 dello scoring per verificare il punteggio.

9.6.2 Il Range Officer responsabile di un course of fire può stabilire che il processo di scoring inizi mentre un concorrente sta effettivamente completando un course of fire. In tali casi, il delegato del concorrente ha diritto ad accompagnare l’ufficiale responsabile dello scoring per verificare il punteggio. I concorrenti devono essere informati di questa procedura durante il briefing di squadra.

9.6.3 Un concorrente (o il suo delegato) che non verifica un bersaglio durante il processo di scoring perde ogni diritto di ricorso riguardo al punteggio di quel bersaglio.

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 bersaglio in questione venga verniciato, toppato o resettato, in mancanza di che tali contestazioni non saranno accettate.

9.6.5 Nel caso in cui il Range Officer confermi il punteggio o la penalità originale e il concorrente sia insoddisfatto, egli può presentare ricorso 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 bersagli e sui no-shoot sarà definitiva. Non sono ammessi ulteriori ricorsi rispetto a tali decisioni di scoring.

9.6.7 Durante una contestazione di punteggio, il/i bersaglio/i in questione non deve/devono essere toppato/i, nastrato/i o altrimenti manomesso/i fino alla risoluzione della questione, in mancanza di che si applicherà la Regola 9.1.3. Il Range Officer può rimuovere un bersaglio di carta contestato dal course of fire per ulteriore esame, al fine di evitare ritardi nella gara. Sia il concorrente sia il Range Officer devono firmare il bersaglio e indicare chiaramente quale/i colpo/i è/sono oggetto di contestazione.

9.6.8 I mascherini di scoring (scoring overlay) approvati dal Range Master devono essere utilizzati esclusivamente, quando richiesto, per verificare e/o determinare la zona di punteggio applicabile dei colpi sui bersagli di carta.

9.6.9 Le informazioni di scoring possono essere trasmesse mediante l’uso di segnali manuali (vedere Appendice F1). Se un punteggio viene contestato, i bersagli in questione non devono essere ripristinati fino a quando non siano stati verificati dal concorrente o dal suo delegato, in conformità con le modalità approvate in anticipo dal Range Master (vedere anche Regola 9.1.3).

## 9.7 Schede Punteggio (Score Sheets)

9.7.1 Il Range Officer deve inserire tutte le informazioni (compresi eventuali avvertimenti impartiti) sulla scheda punteggio di ciascun concorrente prima di firmarla. Dopo che il Range

Officer ha firmato la scheda punteggio, il concorrente deve aggiungere la propria firma nell'apposito spazio. Le firme elettroniche sulle schede punteggio saranno accettabili se approvate dal Regional Director. Per registrare tutti i punteggi o le penalità devono essere utilizzati numeri interi. Il tempo trascorso dal concorrente per completare il course of fire deve essere registrato con 2 cifre decimali nell'apposito spazio.

9.7.2 Se sono necessarie correzioni alla scheda punteggio, queste saranno chiaramente inserite sull'originale e sulle altre copie delle schede punteggio del concorrente. Il concorrente e il Range Officer dovrebbero siglare eventuali correzioni.

9.7.3 Qualora un concorrente si rifiuti di firmare o siglare una scheda punteggio, per qualsiasi motivo, la questione deve essere deferita al Range Master. Se il Range Master ritiene che il course of fire sia stato condotto e valutato correttamente, la scheda punteggio non firmata sarà presentata normalmente per l'inclusione nei risultati di gara.

9.7.4 Una scheda punteggio firmata sia da un concorrente sia da un Range Officer costituisce prova definitiva che il course of fire è stato completato, e che il tempo, i punteggi e le penalità registrati sulla scheda punteggio sono accurati e non contestati. La scheda punteggio firmata si considera un documento definitivo e, ad eccezione del mutuo consenso del concorrente e del Range Officer firmatario, o a seguito di una decisione di arbitrato, la scheda punteggio sarà modificata solo per correggere errori aritmetici o per aggiungere penalità procedurali ai sensi della Regola 8.6.2.

9.7.5 Se si riscontra che una scheda punteggio presenta voci insufficienti o in eccesso, o se il tempo non è stato registrato sulla scheda punteggio, la questione deve essere prontamente deferita al Range Master, il quale normalmente richiederà al concorrente di ripetere il course of fire.

9.7.6 Nel caso in cui una ripetizione non sia possibile per qualsiasi motivo, prevarranno le seguenti azioni:

9.7.6.1 Se manca il tempo, il concorrente riceverà un punteggio pari a zero per lo stage.

9.7.6.2 Se sulla scheda punteggio sono stati registrati colpi validi o mancati in numero insufficiente, quelli registrati saranno considerati completi e definitivi.

9.7.6.3 Se sulla scheda punteggio sono stati registrati colpi validi o mancati in eccesso, saranno utilizzati i colpi validi di valore più alto registrati.

9.7.6.4 Le penalità procedurali registrate sulla scheda punteggio saranno considerate complete e definitive, salvo nei casi in cui si applichi la Regola 8.6.2.

9.7.6.5 Se manca l'identità del concorrente su una scheda punteggio, la questione deve essere deferita al Range Master, che dovrà intraprendere qualsiasi azione ritenga necessaria per rettificare la situazione.

9.7.7 Nel caso in cui una scheda punteggio originale venga smarrita o altrimenti non disponibile, sarà utilizzata la copia duplicata del concorrente, oppure 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, il concorrente dovrà ripetere il course of fire. Se il Range Master ritiene che una ripetizione non

sia possibile per qualsiasi motivo, il concorrente riceverà un tempo e un punteggio pari a zero per lo stage interessato.

9.7.7.1 Una volta completata una ripetizione, l'esito della ripetizione sarà valido, anche se un registro del punteggio originale viene successivamente scoperto.

9.7.8 A nessuna persona, ad eccezione di un Ufficiale di Gara autorizzato, è consentito maneggiare una scheda punteggio 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 Stats. 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 di Punteggio

9.8.1 Ogni concorrente ha la responsabilità di mantenere un registro accurato dei propri punteggi verificando gli elenchi affissi dallo Stats Officer.

9.8.2 Dopo che tutti i concorrenti hanno completato una gara, i risultati provvisori di stage devono essere pubblicati e affissi in un luogo ben visibile presso il poligono di tiro e, nelle gare di Livello IV o superiore, presso l'hotel ufficiale di gara, ai fini della verifica da parte dei concorrenti. L'orario e la data in cui i risultati in questione sono stati effettivamente affissi (non semplicemente 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 ricorso allo Stats Officer entro 1 ora dall'effettiva affissione dei risultati. Se il ricorso non viene presentato entro il termine, i punteggi affissi rimarranno validi e il ricorso sarà respinto.

9.8.4 I concorrenti programmati (o altrimenti autorizzati dal Match Director) per completare tutti i course of fire di una gara in un periodo di tempo inferiore alla durata completa della gara (es. formato di 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 (es. tramite un sito web), in mancanza di che i ricorsi sul punteggio non saranno accettati. La relativa procedura deve essere pubblicata in anticipo nella documentazione di gara e/o mediante un avviso affisso in un luogo ben visibile presso il poligono 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 (es. tramite un sito web), sia in aggiunta sia in alternativa alla stampa fisica degli stessi. In tal caso, la relativa procedura deve essere pubblicata in anticipo nella documentazione di gara e/o mediante un avviso affisso in un luogo ben visibile presso il poligono di tiro prima dell'inizio della gara. Devono essere fornite strutture (es. un computer) affinché i concorrenti possano visionare i risultati, qualora un Match Director abbia scelto di affiggere i risultati esclusivamente in formato elettronico.

## 9.9 Punteggio dei Bersagli Disappearing

9.9.1 I bersagli mobili che presentano almeno una parte della zona A quando fermi (sia prima sia dopo l'attivazione iniziale), o che appaiono e scompaiono continuamente per l'intera durata del

tentativo di un concorrente su un COF, non sono considerati disappearing e comporteranno sempre penalità per mancato ingaggio e/o mancato bersaglio.

9.9.2 I bersagli mobili che non soddisfano i criteri sopra indicati sono considerati disappearing e non comporteranno penalità per mancato ingaggio o mancato bersaglio, a meno che un concorrente non attivi il meccanismo che avvia il movimento del bersaglio prima o al momento dello sparo dell'ultimo colpo per quel course of fire.

9.9.3 I bersagli stazionari che presentano almeno una parte della zona A, sia prima sia dopo l'attivazione di un no-shoot mobile e/o occultante o di una barriera visiva, non sono considerati disappearing e comporteranno penalità per mancato ingaggio e/o mancato bersaglio.

9.9.4 I bersagli che presentano almeno una parte della zona A ogni volta che un concorrente aziona un attivatore meccanico (es. una fune, leva, pedale, sportello, 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 proprio tentativo su un COF, qualsiasi bersaglio che può essere ingaggiato dall'apparato solo per una parte del suo spostamento, e che non può essere successivamente reingaggiato, si considera disappearing.

## 9.10 Tempo Ufficiale

9.10.1 Solo il dispositivo di cronometraggio azionato da un Range Officer e/o lo Stop Plate incluso nel COF devono essere utilizzati per registrare il tempo ufficiale trascorso del tentativo di un concorrente su un course of fire. Se un Range Officer assegnato a un course of fire (o un Ufficiale di Gara di grado superiore) 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 course of fire.

9.10.2 Se, a giudizio di una Commissione di Arbitrato, il tempo accreditato a un concorrente per un course of fire è ritenuto non realistico, il concorrente dovrà ripetere il course of fire (vedere Regola 9.7.4).

9.10.3 Quando in un COF viene utilizzato uno Stop Plate, il concorrente deve sparare e colpire lo Stop Plate con il suo ultimo colpo. A un concorrente è consentito sparare e colpire lo Stop Plate e poi ingaggiare/reingaggiare altri bersagli, a condizione che reingaggi e colpisca lo Stop Plate con il suo ultimo colpo. Un concorrente che non spara e colpisce lo Stop Plate con il suo ultimo colpo riceverà un punteggio pari a zero per lo stage in questione.

## 9.11 Programmi di Scoring

9.11.1 I programmi di scoring ufficiali 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 venga approvato un altro programma di scoring dal Presidente IPSC. Per le gare di altri livelli, nessun altro programma di scoring può essere utilizzato senza l'approvazione del Regional Director della Regione ospitante. # CHAPTER 10: Penalties and Disqualifications – Penalità e Squalifiche

## 10.1 Penalità Procedurali – Norme Generali

10.1.1 Le penalità procedurali vengono imposte quando un concorrente non rispetta le procedure specificate in un briefing scritto di stage e/o viene riscontrato in violazione di altre norme 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 scheda punteggio del concorrente.

10.1.2 Le penalità procedurali sono conteggiate come -10 punti ciascuna.

10.1.3 Un concorrente che contesta l'applicazione o il numero di penalità procedurali può presentare ricorso al Chief Range Officer e/o al Range Master. Un concorrente che continua a ritenersi leso può quindi presentare un ricorso 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 verso un bersaglio mentre falla una linea riceverà comunque le penalità applicabili, anche se successivamente spara verso lo stesso bersaglio senza fallare la linea.

## 10.2 Penalità Procedurali – Esempi Specifici

10.2.1 Un concorrente che spara mentre una qualsiasi parte del proprio corpo tocca il terreno o un oggetto al di là di una Fault Line riceverà 1 penalità procedurale per ogni occorrenza. Non viene applicata alcuna penalità se un concorrente non spara colpi mentre falla la linea, 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 bersagli mentre falla la linea, potrà invece ricevere 1 penalità procedurale per ogni colpo sparato verso il/i bersaglio/i in questione mentre falla la linea.

10.2.2 Un concorrente che non rispetta una procedura specificata nel briefing scritto dello stage riceverà 1 penalità procedurale per ogni occorrenza. Tuttavia, se un concorrente ha ottenuto un vantaggio significativo durante la non conformità, il concorrente può ricevere 1 penalità procedurale per ogni colpo sparato, anziché una singola penalità (es. sparando uno o più colpi in una posizione, ubicazione o assetto diversi da quelli richiesti).

10.2.3 Quando in tali casi vengono applicate penalità multiple, esse non devono superare il numero massimo di colpi validi ottenibili dal concorrente. Ad esempio, un concorrente che ottiene un vantaggio fallando una Fault Line dove sono visibili solo 4 bersagli rigidi riceverà 1 penalità procedurale per ogni colpo sparato mentre falla la linea, fino a un massimo di 4 penalità procedurali, indipendentemente dal numero di colpi effettivamente sparati.

10.2.4 Un concorrente che non rispetta una ricarica obbligatoria riceverà 1 penalità procedurale per ogni 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 smuove uno o più elementi del materiale sovrastante riceverà 1 penalità procedurale per ogni elemento 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 di volata o del rinculo, non sarà penalizzato.

10.2.6 Un concorrente che sta “creeping” (es. muovendo le mani verso l’arma, un dispositivo di ricarica o un proiettile) o che si sposta fisicamente in una posizione o assetto di tiro più vantaggioso dopo il comando “Standby” e prima dell’emissione del Segnale di Start riceverà 1 penalità procedurale. Se il Range Officer riesce a fermare in tempo il concorrente, verrà impartito un avvertimento per la prima infrazione e il concorrente verrà fatto ripartire.

10.2.7 Un concorrente che non ingaggia un bersaglio valido con almeno un proiettile riceverà 1 penalità procedurale per bersaglio, oltre al numero applicabile di mancati bersaglio, salvo quando si applicano le disposizioni della Regola 9.9.2.

10.2.8 Se un course of fire (o parte di esso) prevede il tiro con la sola mano forte o mano debole, un concorrente riceverà una penalità procedurale per ogni occorrenza in cui tocchi la pistola (o la prelevi da un tavolo ecc.) con l’altra mano dopo il Segnale di Start (o dal punto in cui è stato stabilito il tiro a una mano sola). Sono esenti il rilascio di una sicura esterna (senza afferrare l’arma), la ricarica o la correzione di un malfunzionamento. Tuttavia, la penalità procedurale sarà applicata “per colpo sparato” quando un concorrente utilizza l’altra mano o braccio per:

10.2.8.1 sostenere la pistola o il polso, la mano o il braccio stabilito mentre spara i colpi;

10.2.8.2 aumentare la stabilità sul terreno, su una barricata o su un altro prop mentre spara i colpi.

10.2.9 Un concorrente che lascia una postazione di tiro può tornare e sparare nuovamente dalla stessa postazione, a condizione che lo faccia in sicurezza. Tuttavia, i briefing scritti di stage per i Classifier e le gare di Livello I e II possono vietare tali azioni, nel qual caso si applicherà 1 penalità procedurale per ogni colpo sparato.

10.2.10 Penalità speciale: Un concorrente incapace di eseguire pienamente una qualsiasi parte di un course of fire a causa di un’incapacità o di un infortunio può, prima di effettuare il proprio tentativo sul course of fire, richiedere che il Range Master applichi una penalità in sostituzione del requisito di percorso stabilito.

10.2.10.1 Se la richiesta viene approvata dal Range Master, questi deve stabilire, prima che il concorrente tenti il course of fire, l’entità della penalità speciale, compresa tra l’1% e il 20% dei punti del concorrente “come sparato” (as shot), 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 significativa disabilità fisica, non è in grado di rispettare il requisito di percorso stabilito.

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 al di sopra di una barriera costruita ad un’altezza di almeno 1,8 metri riceverà 1 penalità procedurale per ogni colpo sparato (vedere anche Regola 2.2.3.1).

### 10.3 Squalifica – Norme Generali

10.3.1 Un concorrente che commette un’infrazione di sicurezza o qualsiasi altra attività vietata durante una gara IPSC sarà squalificato, e gli sarà vietato tentare qualsiasi course of fire

rimanente, indipendentemente dal programma o dalla disposizione fisica della gara, in attesa dell'esito di eventuali ricorsi presentati 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 scheda punteggio del concorrente, e il Range Master deve essere informato il prima possibile.

10.3.3 I punteggi di un concorrente che ha ricevuto 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 ricorso all'arbitrato su qualsiasi materia.

10.3.4 Se un ricorso 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 squalifica non saranno influenzati da una squalifica ricevuta mentre tale concorrente partecipa a uno Shoot-Off o altra gara collaterale (vedere anche Regola 6.2.4).

#### **10.4 Squalifica – Sparo Accidentale (Accidental Discharge)**

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

10.4.1 Un colpo che sorvola un parapalle, un berm o qualsiasi altra direzione, specificata nel briefing scritto dello stage dagli organizzatori di gara come pericolosa. Si noti che un concorrente che spara legittimamente un colpo verso un bersaglio, il quale poi prosegue in una direzione pericolosa, 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 spara verso un bersaglio di carta più vicino di 3 metri al 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 passaggio della pistola da una mano all'altra.

10.4.6 Un colpo che si verifica durante il movimento, salvo quando si sta effettivamente sparando ai bersagli.

10.4.7 Un colpo sparato verso un bersaglio rigido da una distanza pericolosa (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 ai

sensi di questa Sezione, e non sarà invocata una squalifica, ma i punteggi del concorrente per quello stage saranno pari a zero.

10.4.8.1 L'arma deve essere immediatamente presentata per l'ispezione al Range Master o al suo delegato, il quale ispezionerà l'arma ed effettuerà tutte le prove necessarie per stabilire che una parte rotta o difettosa ha causato lo sparo. Un concorrente non può successivamente fare ricorso 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 course of fire.

## **10.5 Squalifica – Maneggio Pericoloso dell'Arma (Unsafe Gun Handling)**

Esempi di maneggio pericoloso dell'arma includono, senza limitarsi a:

10.5.1 Maneggiare un'arma in qualsiasi momento, salvo quando ci si trova in un'Area di Sicurezza designata o sotto la supervisione, e in risposta a un comando diretto impartito da, un Range Officer (eccezione limitata: vedere Regola 5.2.2).

10.5.2 Consentire che la volata di un'arma punti verso l'uprange, oppure oltre gli angoli di tiro sicuri predefiniti o specifici durante un course of fire (eccezioni limitate: vedere Regole 2.1.2.1, 5.2.7.3 e 10.5.7).

10.5.3 Se in qualsiasi momento durante il course of fire, un concorrente lascia cadere la propria arma o ne causa la caduta, carica o meno. Si noti che un concorrente che, per qualsiasi motivo durante un course of fire, colloca in sicurezza e intenzionalmente l'arma a terra 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 non venga collocata saldamente e in sicurezza a terra 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 è collocata a una distanza maggiore, sotto la supervisione di un Range Officer, al fine di rispettare una posizione di partenza); e

10.5.3.3 Non si verifichino le condizioni della Regola 10.5.2; e

10.5.3.4 L'arma sia nella condizione di pronto specificata nella Sezione 8.1; oppure

10.5.3.5 L'arma sia scarica e l'azione sia aperta.

10.5.4 Estrarre o rifondinare una pistola all'interno di un tunnel.

10.5.5 Consentire che la volata di una pistola punti verso qualsiasi parte del corpo del concorrente durante un course of fire (cioè "sweeping"). La squalifica non si applica se lo sweeping si verifica durante l'estrazione o il rifondinamento di un'arma, o durante l'azione ai sensi della Regola 8.3.6.1, a condizione che le dita del concorrente siano chiaramente al di fuori del ponticello del grilletto.

10.5.6 Consentire che la volata di un'arma punti verso qualsiasi parte del corpo di un'altra persona (es. Ufficiale di Gara o spettatore) durante un course of fire. La squalifica non si applica se il problema è dovuto alla comparsa di un'altra persona nel downrange rispetto al concorrente durante un course of fire, a condizione che il concorrente rispetti le disposizioni della Regola 8.6.5.

10.5.7 Consentire che la volata di una pistola carica punti all'indietro verso l'uprange oltre un raggio di 1 metro dai piedi di un concorrente durante l'estrazione o il rifondinamento. La concessione di 1 metro si applica solo quando un concorrente è rivolto direttamente verso il downrange.

10.5.8 Indossare o utilizzare più di un'arma durante un course of fire.

10.5.9 Mancato mantenimento del dito al di fuori del ponticello del grilletto durante la correzione di un malfunzionamento in cui il concorrente sposta chiaramente l'arma dalla mira verso i bersagli.

10.5.10 Mancato mantenimento del dito al di fuori del ponticello del grilletto durante il caricamento, ricaricamento o scaricamento, salvo quando specificamente consentito (vedere Regole 8.1.2.5, 8.3.7.1 e 8.7.1).

10.5.11 Mancato mantenimento del dito al di fuori del ponticello del grilletto durante il movimento in conformità con la Regola 8.5.1.

10.5.12 Avere una pistola carica e fondinata, in una qualsiasi delle seguenti condizioni:

10.5.12.1 Una pistola semiautomatica ad azione singola con camera carica e sicura non inserita.

10.5.12.2 Una pistola ad azione doppia o selettiva con cane armato e sicura non inserita.

10.5.13 Maneggiare proiettili, o qualsiasi elemento contenente gas propellente, in un'Area di Sicurezza, in violazione della Regola 2.4.4.

10.5.13.1 Il termine "maneggiare" non impedisce ai concorrenti di entrare in un'Area di Sicurezza con proiettili o gas propellente in caricatori o speed loader o contenitori di gas propellente sulla cintura, nelle tasche o nella borsa di gara, a condizione che il concorrente non rimuova fisicamente i caricatori carichi, gli speed loader o i contenitori di gas propellente dal proprio dispositivo di ritenzione o conservazione mentre si trova all'interno dell'Area di Sicurezza.

10.5.14 Avere un'arma carica al di fuori dei casi specificamente autorizzati 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 scaricato l'arma, la collocherà direttamente nella custodia, nella borsa per armi o nella fondina del concorrente. Far cadere un'arma scarica o causarne la caduta al di fuori di un course of fire non costituisce un'infrazione. Tuttavia, un concorrente che recupera un'arma caduta riceverà una squalifica.

10.5.16 Utilizzare proiettili vietati e/o pericolosi (vedere Regole 5.5.4, 5.5.6 e 5.6.1), e/o utilizzare un'arma vietata (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 ritenga antisportiva. Gli esempi includono, senza limitarsi a, imbrogliare, disonestà, mancato rispetto delle disposizioni ragionevoli di un Ufficiale di Gara, o qualsiasi comportamento suscettibile di gettare discredito sullo sport. Il Range Master deve essere informato il prima possibile.

10.6.2 Un concorrente ritenuto da un Range Officer aver intenzionalmente rimosso o causato la perdita della protezione degli occhi al fine di ottenere una ripetizione o un vantaggio sarà squalificato.

10.6.3 Altre persone possono essere espulse dal poligono per condotta che un Range Officer ritenga inaccettabile. Gli esempi includono, senza limitarsi a, il mancato rispetto delle disposizioni ragionevoli di un Ufficiale di Gara, l'interferenza con lo svolgimento di un course of fire e/o con il tentativo di un concorrente su di esso, e qualsiasi altro comportamento suscettibile di gettare discredito sullo sport.

## **10.7 Squalifica – Sostanze Vietate**

10.7.1 Tutte le persone sono tenute a essere in pieno controllo, mentale e 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 sostanze illegali o dopanti, indipendentemente dal modo in cui vengono assunte o somministrate, come 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 sostanze di alcun tipo (incluso l'alcol) durante le gare. Qualsiasi persona che, a giudizio del Range Master, sia visibilmente sotto l'effetto di uno degli elementi qui descritti, sarà squalificata dalla gara e potrà essere tenuta ad allontanarsi dal poligono.

10.7.4 IPSC si riserva il diritto di vietare sostanze generali o specifiche e di introdurre test per la presenza di tali sostanze in qualsiasi momento (vedere le separate IPSC Anti-Doping Rules). # CHAPTER 11: Arbitration and Interpretation of Rules – Arbitrato e Interpretazione delle Regole

## **11.1 Principi Generali**

11.1.1 Amministrazione – Le controversie occasionali sono inevitabili in qualsiasi attività competitiva disciplinata da regole. Si riconosce che, ai livelli di gara più importanti, l'esito è molto più rilevante per il singolo concorrente. Tuttavia, un'amministrazione e una pianificazione efficaci della gara preverranno la maggior parte, se non la totalità, delle controversie.

11.1.2 Accesso – I ricorsi possono essere presentati all'arbitrato in conformità con le seguenti regole per qualsiasi questione, salvo quando specificamente escluso da un'altra regola. I ricorsi derivanti da una squalifica per un'infrazione di sicurezza saranno accettati solo per determinare se circostanze eccezionali giustifichino un riesame della squalifica. Tuttavia, la commissione dell'infrazione come descritta dall'Ufficiale di Gara non è soggetta a contestazione o ricorso.

11.1.3 Ricorsi – Il Range Officer prende le decisioni in prima istanza. Se il ricorrente non è d'accordo con una decisione, deve essere richiesta una decisione al Chief Range Officer dello stage o dell'area in questione. Se il disaccordo persiste, deve essere richiesta una decisione al Range Master.

11.1.4 Ricorso alla Commissione – Qualora il ricorrente continui a non essere d'accordo con la decisione, può presentare ricorso alla Commissione di Arbitrato (Arbitration Committee) mediante la presentazione di un ricorso di prima parte (first party appeal).

11.1.5 Conservazione delle Prove – Il ricorrente è tenuto a informare il Range Master della propria intenzione di presentare ricorso alla Commissione di Arbitrato e può richiedere che gli ufficiali conservino ogni prova documentale o di altro tipo rilevante, in attesa dell'udienza. Registrazioni audio e/o video possono essere accettate come prova.

11.1.6 Preparazione del Ricorso – Il ricorrente è responsabile della preparazione e della consegna della presentazione scritta, insieme alla quota applicabile. Entrambe devono essere presentate al Range Master entro il periodo di tempo specificato.

11.1.7 Dovere dell'Ufficiale di Gara – Qualsiasi Ufficiale di Gara che riceva una richiesta di arbitrato deve, senza indugio, informarne il Range Master e deve annotare le identità di tutti i testimoni e gli ufficiali coinvolti, trasmettendo tali informazioni al Range Master.

11.1.8 Dovere del Match Director – Ricevuto il ricorso dal Range Master, il Match Director deve convocare la Commissione di Arbitrato in un luogo riservato il prima possibile.

11.1.9 Dovere della Commissione di Arbitrato – La Commissione di Arbitrato è tenuta a osservare e applicare le regole IPSC vigenti e a emettere una decisione conforme a tali regole. Quando le regole richiedono un'interpretazione o quando un incidente non è specificamente disciplinato dalle regole, la Commissione di Arbitrato utilizzerà il proprio miglior giudizio nello spirito delle regole.

## 11.2 Composizione della Commissione

11.2.1 Gare di Livello III o Superiore – La composizione della Commissione di Arbitrato sarà soggetta alle seguenti regole:

11.2.1.1 Il Presidente IPSC, o un suo delegato, oppure un Ufficiale di Gara certificato nominato dal Match Director (in tale ordine), fungerà da Presidente della commissione, senza diritto di voto.

11.2.1.2 Tre arbitri saranno nominati dal Presidente IPSC, o da un suo delegato, oppure dal Match Director (in tale ordine), ciascuno con un voto.

11.2.1.3 Quando possibile, gli arbitri dovrebbero essere concorrenti della gara e dovrebbero essere Ufficiali di Gara certificati.

11.2.1.4 In nessuna circostanza il Presidente o un membro della Commissione di Arbitrato può essere stato parte della decisione originale o dei ricorsi successivi che hanno portato all'arbitrato.

11.2.2 Gare di Livello I e II – Il Match Director può nominare una Commissione di Arbitrato composta da tre persone esperte che non siano parti del ricorso e che non abbiano un conflitto di interessi diretto nell'esito del ricorso. Gli arbitri dovrebbero, se possibile, essere Ufficiali di Gara certificati. Tutti i membri della commissione avranno diritto di voto. L'Ufficiale di Gara più anziano, o la persona più anziana in assenza di Ufficiali di Gara, fungerà da Presidente.

## 11.3 Termini e Sequenze Temporal

11.3.1 Termine per il Ricorso all'Arbitrato – I ricorsi scritti all'arbitrato devono essere presentati al Range Master sull'apposito modulo, accompagnati dalla quota applicabile, entro un'ora dall'orario della decisione contestata, come registrato dagli Ufficiali di Gara. Il mancato rispetto di

tale termine renderà il ricorso non valido, e non sarà intrapresa alcuna ulteriore azione. Il Range Master deve, sul modulo di ricorso, registrare immediatamente l'ora e la data in cui ha ricevuto il ricorso.

11.3.2 Termine per la Decisione – La Commissione 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 per primo. Se la Commissione non riesce a emettere una decisione entro il termine prescritto, sia un ricorrente di prima parte sia uno di terza parte (vedere Regola 11.7.1) vinceranno automaticamente il proprio ricorso, e la quota sarà restituita.

## 11.4 Quote

11.4.1 Importo – Per le gare di Livello III o superiore, la quota di ricorso per consentire a un ricorrente di fare ricorso all'arbitrato sarà di US\$ 100,00 o l'equivalente della quota massima di iscrizione individuale alla gara (a seconda di quale sia inferiore), in valuta locale. La quota di ricorso per le altre gare può essere stabilita dagli organizzatori di gara, ma non deve superare US\$ 100 o l'equivalente in valuta locale. Un ricorso presentato dal Range Master riguardo a una questione di gara non comporterà alcuna quota.

11.4.2 Restituzione – Se la decisione della Commissione è di accogliere il ricorso, la quota versata sarà restituita. Se la decisione della Commissione è di respingere il ricorso, la quota di ricorso e la decisione devono essere inoltrate al Regional o National Range Officers Institute (RROI o NROI) per le gare di Livello I e II, e alla International Range Officers Association (IROA) per le gare di Livello III e superiore.

## 11.5 Regole di Procedura

11.5.1 Dovere e Procedura della Commissione – La Commissione esaminerà la presentazione scritta e conserverà, per conto degli organizzatori, le somme versate dal ricorrente fino a quando non sarà stata raggiunta una decisione.

11.5.2 Presentazioni – La Commissione può richiedere al ricorrente di fornire personalmente ulteriori dettagli della presentazione e può interrogarlo su qualsiasi punto rilevante per il ricorso.

11.5.3 Udienza – Al ricorrente può essere chiesto di ritirarsi mentre la Commissione ascolta ulteriori prove.

11.5.4 Testimoni – La Commissione può ascoltare gli Ufficiali di Gara nonché qualsiasi altro testimone coinvolto nel ricorso. La Commissione esaminerà tutte le prove presentate.

11.5.5 Domande – La Commissione può interrogare testimoni e ufficiali su qualsiasi punto rilevante per il ricorso.

11.5.6 Opinioni – I membri della Commissione si asterranno dall'esprimere qualsiasi opinione o verdetto mentre un ricorso è in corso.

11.5.7 Ispezione dell'Area – La Commissione può ispezionare qualsiasi poligono o area relativa al ricorso e richiedere che qualsiasi persona o ufficiale ritenuto utile al processo la accompagni.

11.5.8 Influenza Indebita – Qualsiasi persona che tenti di influenzare i membri della Commissione in qualsiasi modo diverso dalla presentazione di prove può essere soggetta a provvedimenti disciplinari a discrezione della Commissione di Arbitrato.

11.5.9 Deliberazione – Quando la Commissione ritiene di essere in possesso di tutte le informazioni e le prove rilevanti per il ricorso, delibererà privatamente e raggiungerà la propria decisione a maggioranza di voto.

## **11.6 Verdetto e Azioni Successive**

11.6.1 Decisione della Commissione – Quando viene raggiunta una decisione dalla Commissione, questa convocherà il ricorrente, 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 della Commissione. 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 della Commissione è definitiva e non può essere impugnata, salvo quando, a giudizio del Range Master, nuove prove ricevute dopo la decisione, ma prima che i risultati siano stati dichiarati definitivi dal Match Director, giustifichino un riesame.

11.6.4 Verbalì – Le decisioni della Commissione di Arbitrato saranno registrate e costituiranno precedente per qualsiasi incidente simile e successivo durante quella gara.

## **11.7 Ricorsi di Terza Parte**

11.7.1 I ricorsi possono anche essere presentati da altre persone su base di “ricorso di terza parte” (third party appeal). In tali casi, tutte le disposizioni di questo Capitolo rimarranno altrimenti in vigore.

## **11.8 Interpretazione delle Regole**

11.8.1 L'interpretazione di queste regole e regolamenti è responsabilità dell'IPSC Executive Council.

11.8.2 Le persone che desiderano un chiarimento su una regola sono tenute a 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 sanzionate IPSC che iniziano a partire da 7 giorni dalla data di pubblicazione. Tutte queste interpretazioni sono soggette a ratifica o modifica alla successiva IPSC Assembly.

## **CHAPTER 12: Miscellaneous Matters – 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 IPSC Rules. 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, unicamente e personalmente responsabili di garantire che qualsiasi attrezzatura portata alla gara sia pienamente 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, si assumono alcuna responsabilità al riguardo, né in relazione a perdite, danni, incidenti, infortuni o decessi subiti da qualsiasi persona o ente a seguito dell'uso lecito o illecito di tale attrezzatura.

## 12.4 Genere

I riferimenti al genere maschile contenuti nel presente documento (es. "he", "his", "him" nel testo originale inglese) si intendono comprensivi anche del genere femminile (es. "she", "her"). Ai fini della presente traduzione italiana, il maschile è utilizzato in senso neutro e comprende entrambi i generi.

## 12.5 Glossario

In tutto questo regolamento si applicano le seguenti definizioni: **Aftermarket** — Elementi non prodotti dall'OFM, e/o recanti marchi identificativi di un OFM diverso.

**Aim / Aiming (Mira / Mirare)** — Allineare la canna di un'arma verso i bersagli.

**Allied Equipment (Attrezzatura Correlata)** — Caricatori, speed loader e/o i rispettivi dispositivi di ritenzione (compresi i magneti).

**Attempt at (COF) (Tentativo su un COF)** — Il periodo che va dall'emissione del Segnale di Start al momento in cui il concorrente indica di aver terminato di sparare, in risposta alla Regola 8.3.6.

**Berm** — Una struttura rialzata di sabbia, terra o altri materiali utilizzata per contenere i proiettili e/o per separare una baia di tiro e/o un COF da un altro.

**Caliber (Calibro)** — Il diametro di un proiettile misurato in millimetri (o millesimi di pollice).

**Compensator (Compensatore)** — Un dispositivo montato all'estremità della volata di una canna per contrastare il sollevamento della volata deviando i gas in uscita.

**Discharge (Sparo)** — Vedere Shot.

**Downrange** — L'area generale di uno stage, baia di tiro o poligono, in cui la volata di un'arma può essere puntata in sicurezza durante un course of fire e/o dove i proiettili sono destinati o probabili a colpire.

**Draw (Drawing) (Estrazione)** — L'atto di estrarre una pistola dalla fondina. Un'estrazione si considera conclusa quando la pistola ha lasciato completamente la fondina.

**Dry firing (Scatto a Vuoto)** — L'attivazione del grilletto e/o dell'azione di un'arma totalmente priva di proiettili e/o gas propellente.

**Engage (Ingaggiare)** — Sparare un colpo verso un bersaglio. Sparare un colpo verso un bersaglio, mancandolo, non costituisce un "mancato ingaggio". Il malfunzionamento di un'arma o di un proiettile che impedisce lo sparo di un colpo si considera un "mancato ingaggio".

**Face, (facing) uprange (Rivolto verso l'uprange)** — Il viso, il petto e le punte dei piedi del concorrente sono tutti rivolti verso l'uprange.

**False start (Falsa Partenza)** — Iniziare un tentativo su un COF prima del Segnale di Start (vedere Regola 8.3.4).

**Frangible target (Bersaglio Frangibile)** — Un bersaglio, come un piattello o una piastrella, in grado di rompersi facilmente in due o più pezzi quando colpito.

**Holster (Fondina)** — Un dispositivo di ritenzione per pistola, indossato sulla cintura di un concorrente.

**Lens (Lente)** — Un pezzo di vetro, plastica o altro materiale trasparente, molato o modellato, con superfici opposte, di cui una o entrambe possono essere curve o piatte, utilizzato in un dispositivo ottico trasmissivo che può rifrangere i raggi di luce.

**Loaded (Carica)** — Un'arma con un proiettile in camera, o con un proiettile in un caricatore inserito o montato.

**Loading (Caricamento)** — L'inserimento iniziale di proiettili in un'arma in risposta al comando "Load And Make Ready". Il caricamento inizia non appena il concorrente afferra un proiettile, un caricatore o uno speed loader, e termina quando l'arma è saldamente fondinata (o collocata altrove in conformità con il briefing scritto dello stage), e le mani del concorrente sono libere dall'arma. Per una Handgun Ready Condition scarica, il caricamento termina quando il caricatore è completamente inserito (o quando il tamburo è completamente chiuso).

**Location (Ubicazione)** — Un luogo geografico all'interno di un course of fire.

**Match Personnel (Personale di Gara)** — Persone che svolgono un compito o una funzione ufficiale in una gara, ma che non sono necessariamente qualificate come, o non agiscono in qualità di, Ufficiali di Gara.

**May** — Del tutto facoltativo.

**Must** — Obbligatorio.

**No-shoot(s)** — Bersaglio/i che comportano penalità se colpiti.

**Not applicable (Non applicabile)** — La regola o il requisito non si applica alla particolare disciplina o Division.

**OFM** — Original Firearm Manufacturer (produttore originale dell'arma).

**Projectile (Proiettile)** — Un pallino del diametro di 6 mm realizzato in polimero o materiali biodegradabili come amido o bio-plastica.

**Props** — Elementi, diversi da bersagli o Fault Line, utilizzati nella creazione, nel funzionamento o nella decorazione di un COF.

**Prototype (Prototipo)** — Un'arma in una configurazione che non è in produzione di massa e/o non è disponibile al pubblico in generale.

**Region (Regione)** — Un paese o altra area geografica, riconosciuta da IPSC.

**Regional Director** — La persona, riconosciuta da IPSC, che rappresenta una Regione.

**Reloading (Ricaricamento)** — La sostituzione di un caricatore già inserito in un'arma con un caricatore diverso, oppure l'inserimento di proiettili aggiuntivi in un'arma mentre il concorrente sta effettivamente svolgendo il proprio tentativo su un COF. Il ricaricamento inizia quando viene azionato il pulsante di rilascio del caricatore (o del tamburo), e termina quando la mano del concorrente è libera dal caricatore appena inserito (o quando il tamburo è completamente chiuso). Eccezione: sparare in sicurezza il proiettile camerato verso un bersaglio prima di inserire un nuovo caricatore.

**Reshoot (Ripetizione)** — Il tentativo successivo di un concorrente su un course of fire, autorizzato in anticipo da un Range Officer o da una Commissione di Arbitrato.

**Rigid Target / No-shoot (Bersaglio Rigido / No-shoot)** — Un bersaglio o no-shoot realizzato con materiale rigido, impenetrabile dai proiettili (es. metallo, plastica ecc.).

**Shooting position (Posizione di Tiro)** — La presentazione fisica del corpo di una persona (es. in piedi, seduto, in ginocchio, prono).

**Shot (1) (Colpo)** — Un proiettile spinto completamente attraverso la canna di un'arma dal gas propellente.

**Shot (2)** — Il ciclo dell'azione compiuto dal gas propellente durante lo scaricamento di un'arma.

**Should** — Facoltativo ma vivamente raccomandato.

**Sight picture (Immagine di Mira)** — Mirare un bersaglio senza effettivamente sparargli.

**Stance (Assetto)** — La presentazione fisica degli arti di una persona (es. mani lungo i fianchi, braccia incrociate ecc.).

**Start position (Posizione di Partenza)** — L'ubicazione, la posizione di tiro e l'assetto prescritti da un COF prima dell'emissione del Segnale di Start (vedere Regola 8.3.4).

**Strong Hand (Mano Forte)** — La mano che una persona utilizza inizialmente per afferrare una pistola durante l'estrazione dalla fondina fissata alla cintura (la mano debole è l'altra mano). I concorrenti con una sola mano possono utilizzare quella mano sia per gli stage a Mano Forte sia per quelli a Mano Debole, fermo restando quanto previsto dalla Regola 10.2.10.

**Sweeping** — Puntare la volata di un'arma verso qualsiasi parte del corpo del concorrente durante un course of fire, quando una pistola viene tenuta o toccata senza essere saldamente fondata (vedere Regola 10.5.5).

**Target(s) (Bersaglio/i)** — Un termine che può includere sia i bersagli validi sia i no-shoot, salvo quando una Regola (es. 4.1.3) li differenzia.

**Target Array (Schieramento di Bersagli)** — Un insieme di bersagli approvati visibile solo da un'unica postazione o visuale.

**Tie-down rig** — Una fondina la cui parte inferiore è fissata alla gamba di un concorrente mediante una cinghia o altro mezzo.

**Unloaded (Scarica)** — Un'arma totalmente priva di qualsiasi proiettile nella/e camera/e e/o in un caricatore inserito o montato.

**Unloading (Scaricamento)** — La rimozione dei proiettili da un'arma quando il concorrente ha completato il proprio tentativo su un COF, o quando altrimenti gli viene ordinato di scaricare da un Range Officer. Lo scaricamento inizia non appena viene azionato il pulsante di rilascio del caricatore (o del tamburo), e termina quando la pistola è priva di proiettili. Si noti che un concorrente che, dopo aver azionato il pulsante di rilascio del caricatore o del tamburo in risposta al comando impartito nella Regola 8.3.6, spara in sicurezza il proiettile camerato verso un bersaglio e/o reinserisce proiettili, si considera aver terminato il processo di scaricamento e ripreso a sparare.

**Uprange** — L'area generale di uno stage, baia di tiro o poligono, retrostante rispetto all'angolo di tiro sicuro massimo predefinito (vedere Regola 2.1.2), verso cui la volata di un'arma non deve essere puntata durante un course of fire (eccezione: vedere Regole 10.5.2 e 10.5.7).

**View (Visuale)** — Un punto di osservazione disponibile in un'ubicazione (es. una delle aperture, un lato di una barricata ecc.).

**Will** — Obbligatorio.

## 12.6 Misure

In tutto questo regolamento, quando vengono espresse misurazioni, quelle tra parentesi sono fornite solo a titolo indicativo. # APPENDIX A1: IPSC Action Air Handgun Match Levels – Livelli di Gara IPSC Action Air Handgun

Legenda: R = Raccomandato, M = Obbligatorio

| Requisito                                                                                                      | 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         |

| Requisito                                                                                                                                                                                                                                                  | Livello<br>I | Livello<br>II | Livello<br>III | Livello<br>IV | Livello<br>V |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---------------|----------------|---------------|--------------|
| 4. Range Master (effettivo o designato)                                                                                                                                                                                                                    | M            | M             | M              | M             | M            |
| 5. Range Master approvato dal Regional Director                                                                                                                                                                                                            | R            | R             | M              | R             | R            |
| 6. Range Master approvato dall'IPSC Executive Council                                                                                                                                                                                                      |              |               |                | 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. Stats Officer IROA                                                                                                                                                                                                                                     |              |               | R              | M             | M            |
| 11. Un membro dello staff di poligono (ripristinatore di bersagli) ogni 6 proiettili                                                                                                                                                                       | R            | R             | R              | R             | R            |
| 12. Approvazione del COF da parte del Regional Director                                                                                                                                                                                                    | R            | R             | M              |               |              |
| 13. Approvazione del COF da parte del comitato IPSC                                                                                                                                                                                                        |              |               | M              | M             | M            |
| 14. Sanzionamento IPSC (vedere Punto 24 sotto)                                                                                                                                                                                                             |              |               | M              | M             | M            |
| 15. Non applicabile                                                                                                                                                                                                                                        |              | R             | R              | M             | M            |
| 16. Registrazione con tre mesi di anticipo presso IPSC                                                                                                                                                                                                     |              |               | M              |               |              |
| 17. Approvazione dell'IPSC Assembly su ciclo quadriennale                                                                                                                                                                                                  |              |               |                | M             | M            |
| 18. Inclusione nel Calendario Gare IPSC                                                                                                                                                                                                                    |              |               | M              | M             | M            |
| 19. Report post-gara all'IROA                                                                                                                                                                                                                              |              |               | M              | M             | M            |
| 20. Numero minimo raccomandato di proiettili                                                                                                                                                                                                               | 40           | 80            | 150            | 300           | 450          |
| 21. Numero minimo raccomandato di stage                                                                                                                                                                                                                    | 3            | 6             | 12             | 24            | 30           |
| 22. Numero minimo raccomandato di concorrenti                                                                                                                                                                                                              | 10           | 50            | 120            | 200           | 300          |
| 23. Rating di gara (punti)                                                                                                                                                                                                                                 | 1            | 2             | 3              | 4             | 5            |
| 24. Il sanzionamento internazionale delle gare di Livello I e Livello II non è richiesto. Tuttavia, ogni Regional Director ha diritto a stabilire i propri criteri e procedure per il sanzionamento di tali gare svolte all'interno della propria Regione. |              |               |                |               |              |

## APPENDIX A2: IPSC Recognition – Riconoscimento IPSC

Prima dell'inizio di una gara, gli organizzatori devono specificare quali Division saranno riconosciute.

Salvo diversa indicazione, le gare sanzionate IPSC riconosceranno Division e Category in base al numero di concorrenti iscritti che effettivamente gareggiano nella gara, compresi i concorrenti squalificati durante la gara (es. se una Division in una gara di Livello III ha 10 concorrenti, ma uno o più vengono squalificati durante la gara, la Division continuerà a essere riconosciuta), in base ai seguenti criteri:

**1. Division:**

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

Livello III — Un minimo di 10 concorrenti per Division (obbligatorio).

Livello IV e V — Un minimo di 20 concorrenti per Division (obbligatorio).

**2. Category:**

Lo status di Division deve essere raggiunto prima che le Category vengano riconosciute.

Gare di tutti i livelli — Un minimo di 5 concorrenti per Category di Division (vedere elenco approvato di seguito).

**3. Category Individuali:**

Le Category approvate per il riconoscimento individuale per Division sono le seguenti:

- (a) Lady — Concorrenti di genere femminile.
- (b) Grand Junior — Concorrenti di età inferiore ai 14 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 14 anni. Un Grand Junior ha facoltà di scegliere di gareggiare nella Category Super Junior, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Category Grand Junior, tutti i concorrenti iscritti in questa Category saranno automaticamente trasferiti alla Category Super Junior.
- (c) Lady Grand Junior — Concorrenti di genere femminile di età inferiore ai 14 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 14 anni. Una Lady Grand Junior ha facoltà di scegliere di gareggiare nella Category Lady Super Junior, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Category Lady Grand Junior, tutti i concorrenti iscritti in questa Category saranno automaticamente trasferiti alla Category Lady Super Junior.
- (d) Super Junior — Concorrenti di età inferiore ai 18 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 18 anni. Un Super Junior ha facoltà di scegliere di gareggiare nella Category Junior, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Category Super Junior, tutti i concorrenti iscritti in questa Category saranno automaticamente trasferiti alla Category Junior.
- (e) Lady Super Junior — Concorrenti di genere femminile di età inferiore ai 18 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 18 anni. Una Lady Super Junior ha facoltà di scegliere di gareggiare nella Category Lady Junior, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Category Lady Super Junior, tutti i concorrenti iscritti in questa Category saranno automaticamente trasferiti alla Category Lady Junior.

- (f) Junior — Concorrenti di età inferiore ai 21 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 21 anni.
- (g) Lady Junior — Concorrenti di genere femminile di età inferiore ai 21 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 21 anni.
- (h) Senior — Concorrenti di età superiore ai 50 anni il primo giorno della gara.
- (i) Lady Senior — Concorrenti di genere femminile di età superiore ai 50 anni il primo giorno della gara. Una Lady Senior ha facoltà di scegliere di gareggiare nella Category Lady, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Category Lady Senior, tutti i concorrenti iscritti in questa Category saranno automaticamente trasferiti alla Category Lady.
- (j) Super Senior — Concorrenti di età superiore ai 60 anni il primo giorno della gara. Un Super Senior ha facoltà di scegliere di gareggiare nella Category Senior, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Category Super Senior, tutti i concorrenti iscritti in questa Category saranno automaticamente trasferiti alla Category Senior.
- (k) Grand Senior — Concorrenti di età superiore ai 70 anni il primo giorno della gara. Un Grand Senior ha facoltà di scegliere di gareggiare nella Category Super Senior, ma non in entrambe. Se non vi sono concorrenti sufficienti per il riconoscimento della Category Grand Senior, tutti i concorrenti iscritti in questa Category saranno automaticamente trasferiti alla Category Super Senior.

#### **4. Category a Squadre:**

Le gare IPSC di Livello IV e V devono riconoscere una qualsiasi delle seguenti Category a Squadre per i premi di squadra quando sono iscritte almeno 3 squadre nella Category.

Le gare IPSC di Livello I, II e III possono riconoscere quanto segue per i premi di squadra:

- (a) Squadre Regionali per Division.
- (b) Squadre Regionali per Division per la Category Lady.
- (c) Squadre Regionali per Division per la Category Grand Junior.
- (d) Squadre Regionali per Division per la Category Lady Grand Junior.
- (e) Squadre Regionali per Division per la Category Super Junior.
- (f) Squadre Regionali per Division per la Category Lady Super Junior.
- (g) Squadre Regionali per Division per la Category Junior.
- (h) Squadre Regionali per Division per la Category Lady Junior.
- (i) Squadre Regionali per Division per la Category Senior.
- (j) Squadre Regionali per Division per la Category Lady Senior.

- (k) Squadre Regionali per Division per la Category Super Senior.
- (l) Squadre Regionali per Division per la Category Grand Senior.
- (m) Squadre per Famiglia (Teams by Family).

Le Family Team 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 è un genitore o un nonno del Grand Junior, Lady Grand Junior, Super Junior, Lady Super Junior, Junior o Lady Junior. In deroga alle Regole 6.4.2 e 6.4.2.1, uno dei membri della squadra può essere anche membro di una Squadra Regionale e i due membri della squadra possono gareggiare in Division diverse, e una concorrente iscritta 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 sommando le percentuali di gara ottenute dai due membri. Può essere iscritta più di una Family Team per Regione.

## APPENDIX A3: Shoot-Off Elimination Table – Tabella di Eliminazione dello Shoot-Off

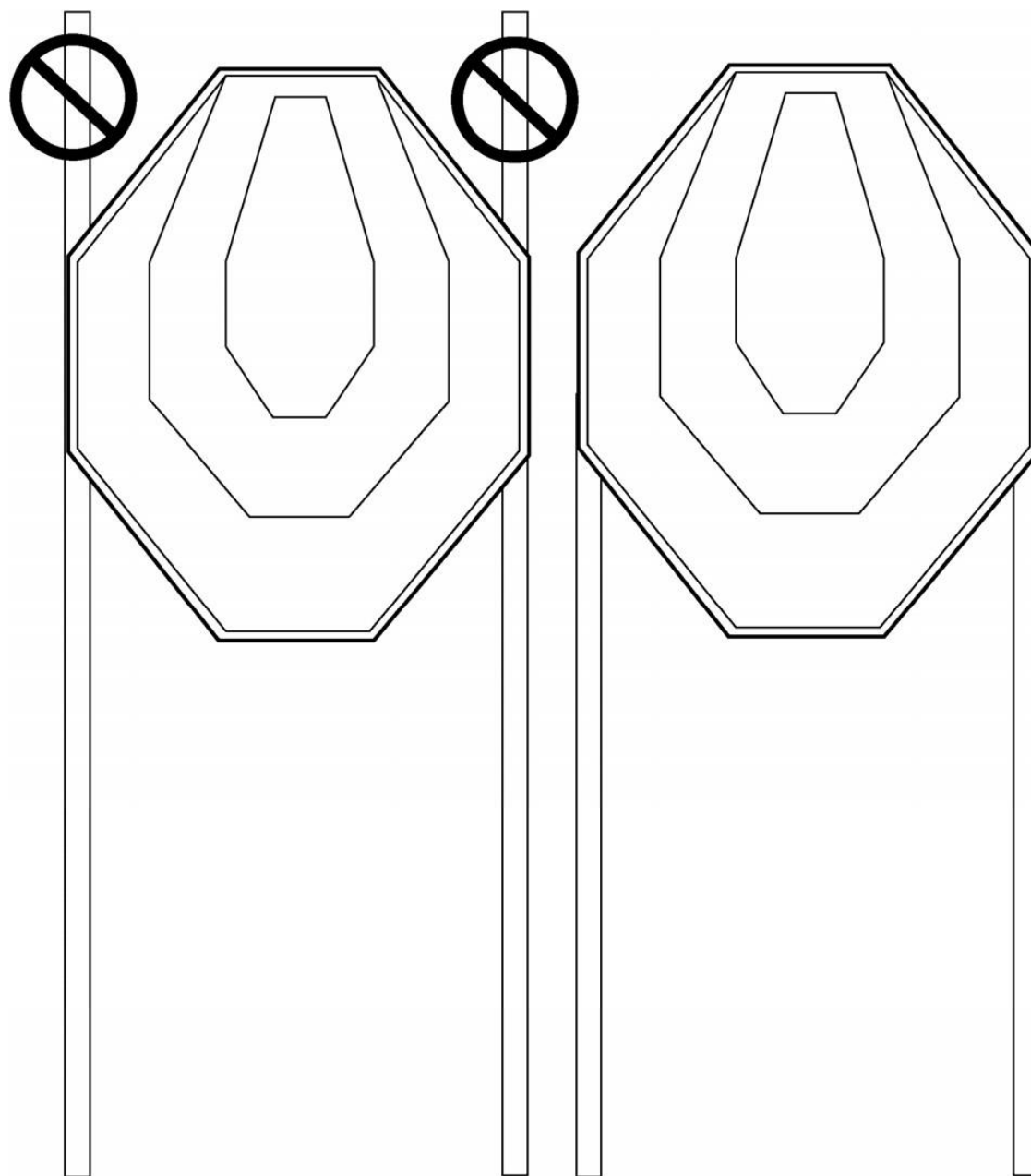
| Top 16               | Quarter Final | Semi-Final | Finals      | Awards                  |
|----------------------|---------------|------------|-------------|-------------------------|
| (Single Elimination) |               |            | (Best of 3) |                         |
| 1               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

**APPENDIX A4: Approved Stage Ratios – Rapporti Approvati tra Stage**

| Stage | Short | Medium | Long |
|-------|-------|--------|------|
| 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    |

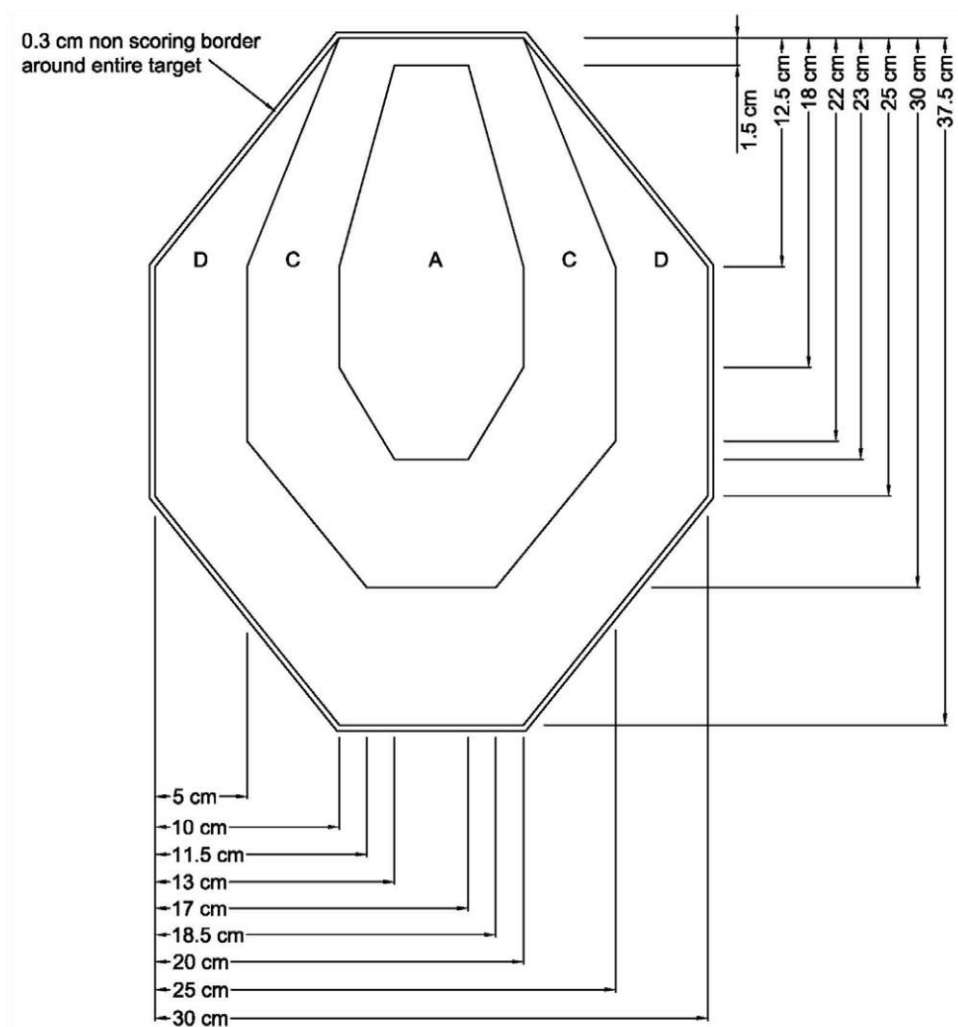
| Stage | Short | Medium | Long |
|-------|-------|--------|------|
| 30    | 15    | 10     | 5    |

## APPENDIX B1: Target Presentation – Presentazione dei Bersagli



Tagliare la sommità dei supporti a stelo (stick) offre un aspetto visivo migliore.

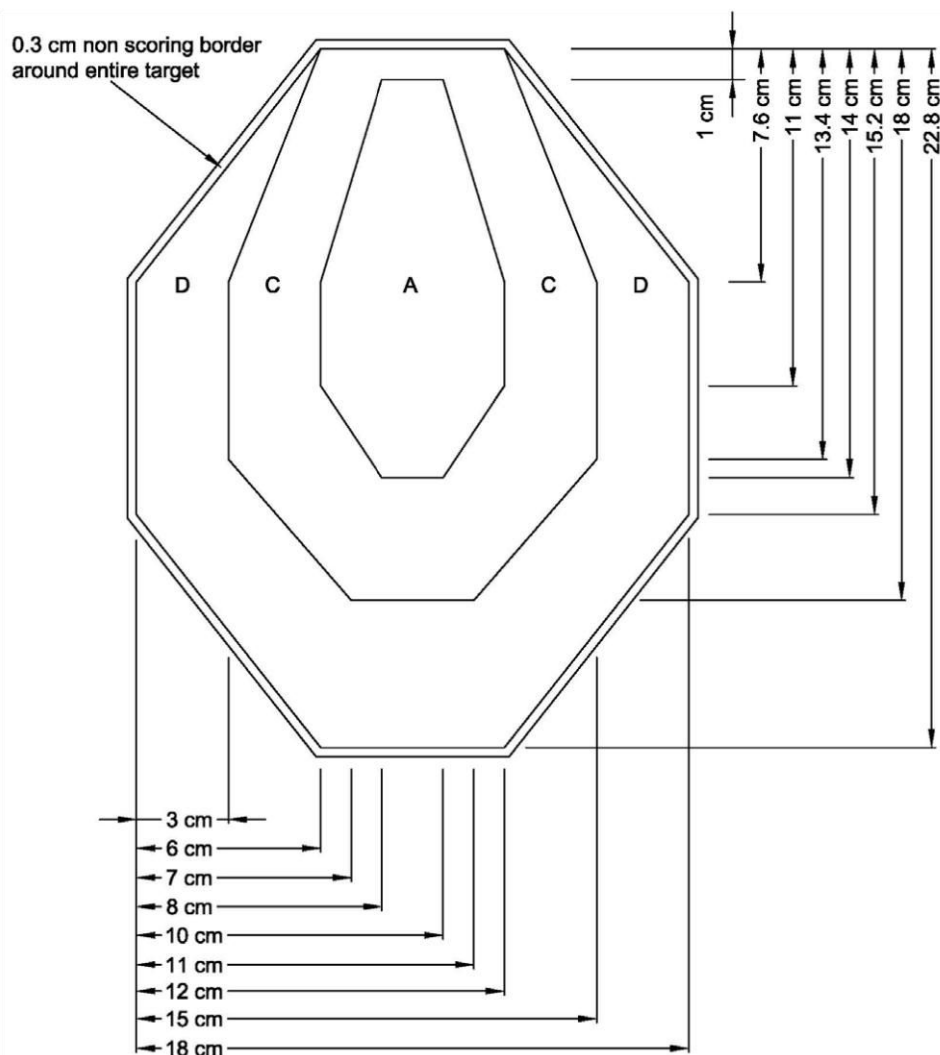
## APPENDIX B2: IPSC Action Air Target – Bersaglio IPSC Action Air



### Punteggio

| Zona | Punti |
|------|-------|
| A    | 5     |
| C    | 3     |
| D    | 1     |

## APPENDIX B3: IPSC Action Air Micro Target – Micro Bersaglio IPSC Action Air



### Punteggio

| Zona | Punti |
|------|-------|
| A    | 5     |
| C    | 3     |
| D    | 1     |

## APPENDIX C1: Calibration of IPSC Action Air Poppers – Calibrazione dei Popper IPSC Action Air

1. Il Range Master deve designare una fornitura specifica di proiettili e una o più armi da utilizzare come strumenti ufficiali di calibrazione da parte di ufficiali da lui autorizzati a fungere da addetti alla calibrazione.

2. Le armi designate nella regola precedente dovrebbero essere le meno potenti disponibili in gara.
3. Una volta che i proiettili e le armi designati sono stati approvati dal Range Master, non sono soggetti a contestazione da parte dei concorrenti.
4. Il Range Master deve organizzare la calibrazione di ogni popper prima dell'inizio di una gara, e ogniqualvolta necessario durante la gara.
5. Per la calibrazione iniziale, ogni popper deve essere regolato in modo da cadere se colpito all'interno della zona di calibrazione con un singolo colpo sparato da un'arma designata utilizzando i proiettili di calibrazione. Il colpo deve essere sparato dalla postazione di tiro nel course of fire più distante da cui almeno una parte della zona di calibrazione del popper da calibrare sia visibile ai concorrenti. Le zone di calibrazione sono indicate nei diagrammi delle pagine seguenti.
6. Se, durante un course of fire, un popper non cade quando colpito, il concorrente ha tre alternative:
  - a. Il popper viene colpito nuovamente fino a quando non cade. In questo caso, non è richiesta alcuna ulteriore azione e il course of fire viene valutato "come sparato" (as shot).
  - b. Il popper resta in piedi ma il concorrente non contesta la calibrazione. In questo caso, non è richiesta alcuna ulteriore azione e il course of fire viene valutato "come sparato", con il popper in questione valutato come mancato bersaglio.
  - c. Il popper resta in piedi e il concorrente contesta la calibrazione. In questo caso, il popper e l'area circostante su cui poggia non devono essere toccati o manomessi da alcuna persona. Se un Ufficiale di Gara viola questa regola, il concorrente deve ripetere il course of fire. Se il concorrente o qualsiasi altra persona viola questa regola, il popper sarà valutato come mancato bersaglio e il resto del course of fire sarà valutato "come sparato".
  - d. Se il popper cade per qualsiasi altro motivo (es. azione del vento), prima che possa essere calibrato, deve essere ordinata una ripetizione.
7. In assenza di qualsiasi interferenza, un addetto alla calibrazione deve effettuare una prova di calibrazione del popper in questione (quando richiesto ai sensi del punto 6(c) sopra), dal punto più vicino possibile a quello da cui il concorrente ha sparato al popper, nel qual caso si applicherà quanto segue:
  - a. Se il primo colpo sparato dall'addetto alla calibrazione colpisce la zona di calibrazione o al di sotto di essa e il popper cade, il popper si considera correttamente calibrato, e sarà valutato come mancato bersaglio.
  - b. Se il primo colpo sparato dall'addetto alla calibrazione colpisce la zona di calibrazione o al di sotto di essa e il popper non cade, il popper si considera non conforme e al concorrente deve essere ordinato di ripetere il course of fire, una volta che il popper è stato ricalibrato.

- c. Se il primo colpo sparato dall'addetto alla calibrazione manca completamente il popper, deve essere sparato un altro colpo fino a quando non si verifica una delle situazioni di cui ai punti 7(a) o 7(b).
- 8. Gli Stop Plate devono essere calibrati per sensibilità prima dell'inizio di una gara e testati a intervalli regolari durante la gara.

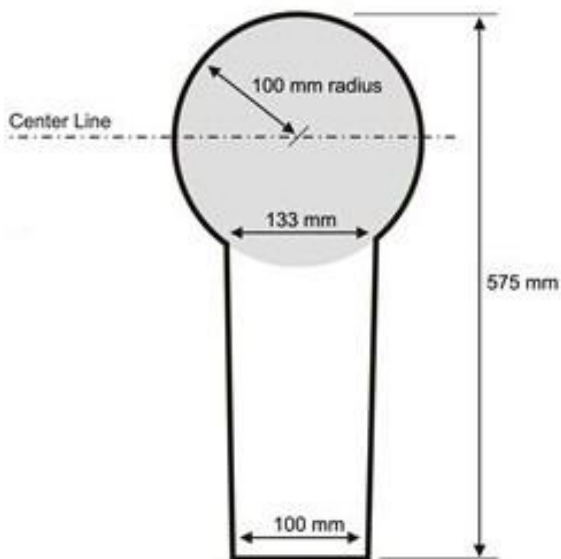
## APPENDIX C2: IPSC Action Air Poppers

|                  |         |
|------------------|---------|
| <b>Punteggio</b> | 5 punti |
|------------------|---------|

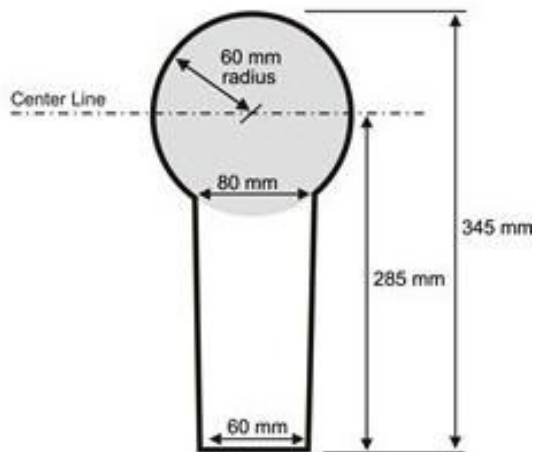
|                                              |               |
|----------------------------------------------|---------------|
| <b>Penalità Mancato Bersaglio / No-Shoot</b> | Meno 10 punti |
|----------------------------------------------|---------------|

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

### Action Air Popper



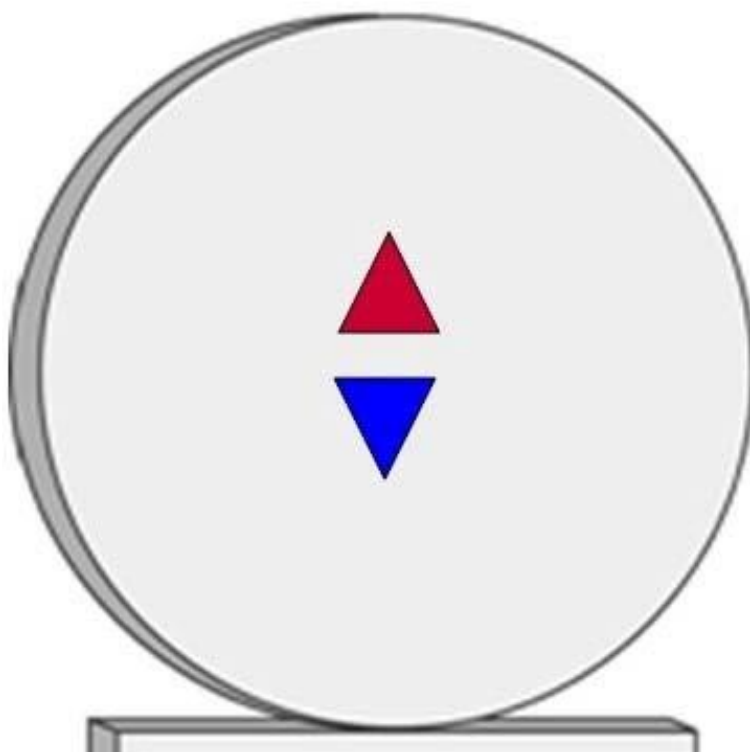
### Action Air Mini Popper



### Tolleranza +/- 0,5 cm

I bersagli rigidi e i no-shoot che possono accidentalmente girarsi di taglio o lateralmente quando colpiti sono espressamente vietati. Il loro utilizzo può comportare la revoca del sanzionamento IPSC (vedere Regola 4.3.1.1).

## APPENDIX C3: IPSC Action Air Stop Plate



### Note Importanti sulla Costruzione

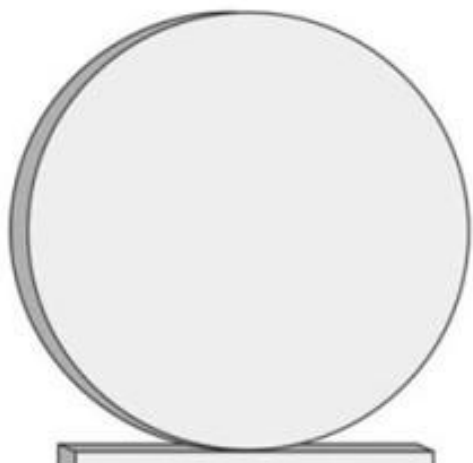
Lo Stop Plate, se utilizzato, deve essere un bersaglio circolare, di diametro non inferiore a 15 centimetri, saldamente ancorato al suolo, non a meno di 2 metri dalla postazione di tiro finale più probabile nel COF.

Lo Stop Plate deve essere chiaramente distinguibile dalle plate normali e contenere indicatori elettronici visivi per confermare che sia stato colpito, e deve essere collegato tramite cavi 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 elettronici visivi che cambiano colore dopo ogni colpo.

Le plate rigide che possono accidentalmente girarsi di taglio o lateralmente quando colpite sono espressamente vietate. Il loro utilizzo può comportare la revoca del sanzionamento IPSC (vedere Regola 4.3.1.1).

## APPENDIX C3: IPSC Action Air Falling Plates

|                                              |                |                     |
|----------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>Punteggio</b>                             | 5 punti        |                     |
| <b>Penalità Mancato Bersaglio / No-Shoot</b> | Meno 10 punti  |                     |
| <b>Dimensioni</b>                            | <b>Rotonda</b> | <b>Rettangolare</b> |
| <b>Minimo</b>                                | 10 cm Ø        | 10x10 cm            |
| <b>Massimo</b>                               | 20 cm Ø        | 20x20 cm            |



### Note Importanti sulla Costruzione

Le plate rigide che possono accidentalmente girarsi di taglio o lateralmente quando colpite sono espressamente vietate. Il loro utilizzo può comportare la revoca del sanzionamento IPSC (vedere Regola 4.3.1.1).

## APPENDIX D: Action Air Handgun Divisions – Division Action Air Handgun

| N. | Requisito                                                          | Open                         | Standard                    | Classic          | Production                     | Production Optics              |
|----|--------------------------------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------|------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| 1  | Dimensione massima della pistola                                   | No                           | Sì, vedere sotto            | Sì, vedere sotto | Lunghezza massima canna 127 mm | Lunghezza massima canna 127 mm |
| 2  | Lunghezza massima del caricatore                                   | 170 mm (vedere Appendice E1) | Sì, vedere sotto            | Sì, vedere sotto | Sì, vedere sotto               | Sì, vedere sotto               |
| 3  | Capacità massima di proiettili                                     |                              | Sì, vedere sotto            |                  |                                |                                |
| 4  | Distanza massima di pistola e attrezzatura correlata dalla cintura |                              | 50 mm (vedere Regola 5.2.5) |                  |                                |                                |
| 5  | Si applica la Regola 5.2.10 / Appendice E2                         | No                           | Sì                          | Sì               | Sì                             | Sì                             |
| 6  | Mire ottiche/elettroniche                                          | Sì                           | No                          | No               | No                             | Obbligatorie, vedere sotto     |
| 7  | Compensatori, port, soppressori di suono e/o vampa                 | Sì                           | No, vedere sotto            | No               | No                             | No                             |

| N. | Requisito                                                | Open | Standard | Classic | Production | Production Optics |
|----|----------------------------------------------------------|------|----------|---------|------------|-------------------|
| 8  | Pesi fissati alla canna che si estendono oltre la volata | Sì   | No       | No      | No         | No                |

## Condizioni speciali:

### Open Division

9. I caricatori accessibili a un concorrente durante un COF non devono contenere più di 28 proiettili al Segnale di Start.

### Division Standard e Classic

10. Una pistola nella sua condizione di pronto (vedere Sezione 8.1), ma scarica e senza caricatore vuoto inserito, deve rientrare interamente entro i confini di una scatola con dimensioni interne di 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolleranza di +1 mm, -0 mm).

### Division Standard

11. La pistola viene collocata all'interno della scatola (e infine rimossa) dal concorrente con il carrello parallelo al lato più lungo della scatola. Le mire posteriori regolabili possono essere leggermente abbassate, ma il carrello deve essere completamente in avanti, e tutte le altre caratteristiche della pistola (es. mire retraibili e/o pieghevoli, leve di armamento del carrello, poggiapollice, impugnature ecc.) devono essere completamente estese o dispiegate quando l'arma è posizionata all'interno della scatola. Inoltre, i caricatori telescopici e/o i caricatori con base pad comprimibili sono espressamente vietati.
12. I caricatori accessibili a un concorrente durante un COF non devono contenere più di 18 proiettili al Segnale di Start. Inoltre, i caricatori non devono estendersi per più di 20 mm sotto il punto più basso del pozzetto caricatore quando inseriti. Le violazioni comporteranno la retrocessione del concorrente in Open Division.
13. È vietata solo la portatura (ports) delle canne interne. I carrelli e le canne esterne possono essere portati.

### Division Classic

14. La pistola viene collocata all'interno della scatola (e infine rimossa) dal concorrente con il carrello parallelo al lato più lungo della scatola. Le mire posteriori regolabili possono essere leggermente abbassate durante l'inserimento, ma il carrello deve essere completamente in avanti quando l'arma è posizionata all'interno della scatola.
15. Le pistole devono essere basate su, e assomigliare visibilmente a, il profilo e i contorni del design classico del genere "1911". Ciò significa un telaio monopezzo a colonna singola (single-stack), un carrello con tagli a staffa (stirrup cuts), e un dust cover (con o senza binario per accessori) che abbia una lunghezza massima di 75 mm, misurata dal bordo anteriore del dust cover al retro del perno di arresto del carrello.
  1. Le aperture del pozzetto caricatore non possono superare una larghezza esterna massima di 35 mm. La conformità viene verificata mediante un intaglio largo 35

mm e profondo almeno 5 mm ricavato sull'esterno della scatola, oppure mediante l'uso di un righello o calibro, come approvato dal Range Master.

16. Le modifiche vietate sono i tagli di alleggerimento del carrello, i poggiapollice per la mano debole e le leve di armamento del carrello.
17. Le modifiche consentite sono carrelli sagomati (flat-top, tri-top ecc.), ponticelli del grilletto sagomati (squadri, sottosquadro ecc.), impugnature posteriori bob-tail, canne bull o conico, estrattori esterni, scanalature per le dita (lavorate, applicate, avvolgenti ecc.), pulsanti di rilascio caricatore, grilletti, cani personalizzati, sicure a pollice singole/ambidestre, qualsiasi mira aperta (che può essere incassata nel carrello), e leve di blocco carrello estese e scudi per il pollice, a condizione che non fungano da poggiapollice.
  1. Altre modifiche consentite includono quelle di natura estetica (es. guancette personalizzate, incisioni scrimshaw o simili sulla superficie, zigrinature, scanalature ecc.).
18. I caricatori accessibili a un concorrente durante un COF non devono contenere più di 10 proiettili al Segnale di Start. Inoltre, i caricatori non devono estendersi per più di 20 mm sotto il punto più basso del pozzetto caricatore quando inseriti. Le violazioni comporteranno la retrocessione del concorrente in Open Division.

### Division Production e Production Optics

19. Le pistole con cane esterno devono essere completamente disarmate (decocked) (vedere Regola 8.1.2.5) al Segnale di Start. Il primo colpo tentato deve essere in doppia azione. I concorrenti in questa Division che, dopo l'emissione del Segnale di Start e prima di tentare il primo colpo, armano il cane su una pistola con camera carica, riceveranno una penalità procedurale per occorrenza. Si noti che non sarà applicata alcuna penalità procedurale nei course of fire in cui la condizione di pronto richiede che il concorrente predisponga la pistola con camera vuota. In questi casi, il concorrente può sparare il primo colpo in azione singola.
20. Sono consentiti i componenti e le parti originali offerte dall'OFM come dotazione standard, o come opzione, per un modello specifico di pistola presente nell'elenco delle pistole approvate IPSC, soggetti a quanto segue:
  1. Le modifiche ad essi, diverse da una piccola rifinitura (la rimozione di bave e/o le regolazioni inevitabilmente necessarie per montare parti o componenti OFM sostitutivi), sono vietate. Altre modifiche vietate includono:

Quelle che agevolano una ricarica più rapida (es. guancette, leve di armamento o di ricarica, imbocchi caricatore svasati, ingranditi e/o applicati ecc.); poggiapollice per la mano debole.

È consentito modificare il colore e/o la finitura originali di una pistola, e/o aggiungere strisce, zigrinature (stippling), scudi per il pollice (a condizione che non fungano da poggiapollice) o altri abbellimenti. Le leve di blocco carrello estese sono vietate.

2. I caricatori accessibili a un concorrente durante un COF non devono contenere più di 15 proiettili al Segnale di Start. Sono consentiti marchi identificativi o adesivi, limitatori di capacità interni, tamponi (bumper pad) e fori spia aggiuntivi, che aggiungono o rimuovono un peso trascurabile ai/dai caricatori.

3. Le mire possono essere rifilate, regolate e/o colorate. Le mire possono anche essere dotate di inserti in fibra ottica o simili.

### Division Production

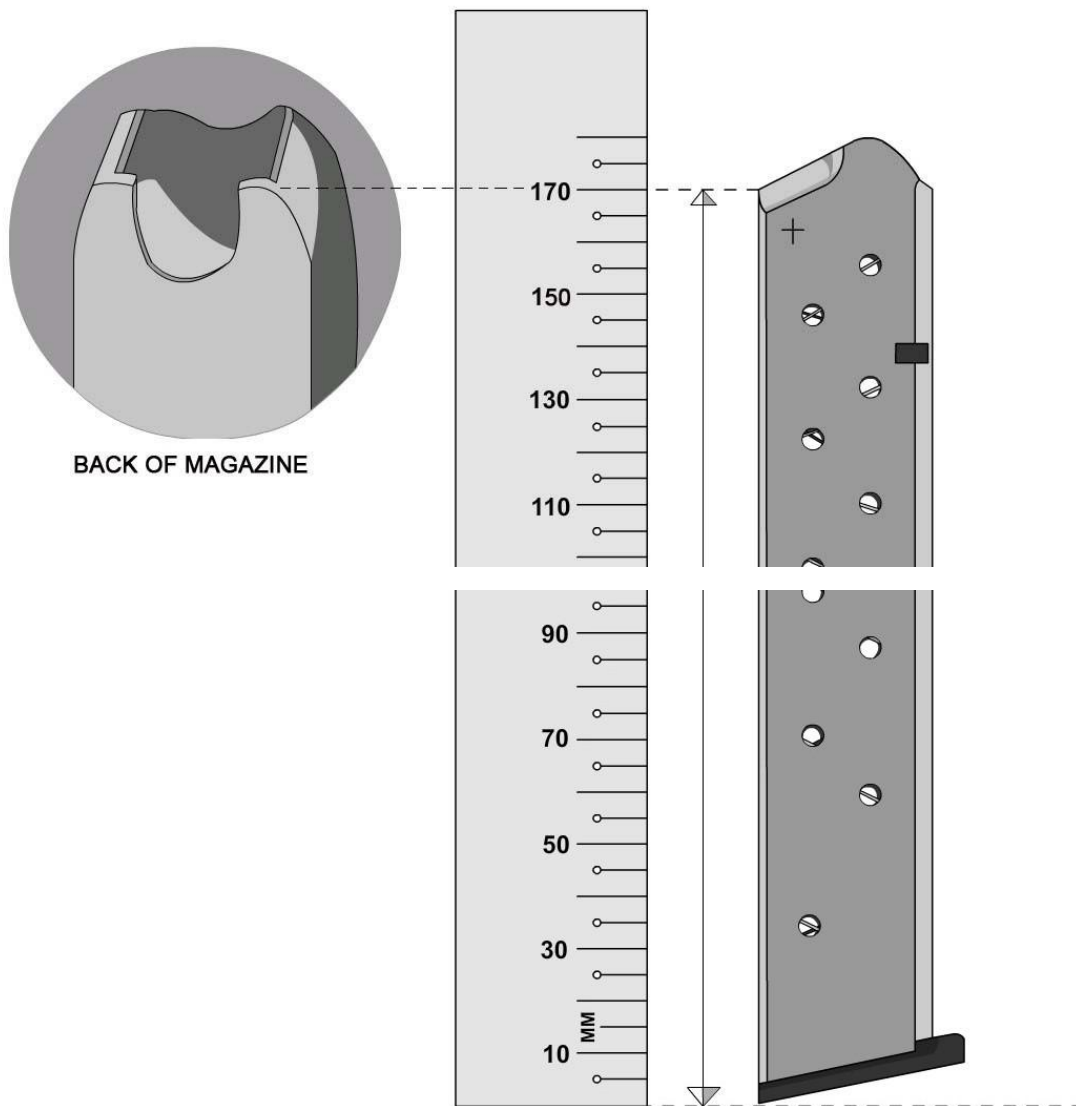
21. In questa Division possono essere utilizzate solo le versioni Action Air delle pistole elencate come approvate nella Production Division List sul sito web IPSC. Si noti che le pistole ritenute da IPSC essere esclusivamente ad azione singola sono espressamente vietate. Il protocollo ufficiale IPSC utilizzato per misurare la lunghezza della canna è illustrato nell'Appendice E4.
22. Le parti, i componenti e gli accessori aftermarket sono vietati, salvo quanto segue:
  1. I caricatori aftermarket sono consentiti, fermo restando il punto 20.2 sopra.
  2. Le mire aperte aftermarket (vedere Regola 5.1.3.1) sono consentite, a condizione che la loro installazione e/o regolazione non richieda alcuna alterazione della pistola.
  3. Le guancette aftermarket che non sporgono oltre il fondo del telaio e/o l'applicazione di nastro sulle impugnature (vedere Appendice E3a) sono consentite. Tuttavia, i manicotti in gomma sono vietati.
  4. Le molle aftermarket sono consentite, a condizione che siano nella stessa configurazione dell'originale.
  5. I gruppi grilletto aftermarket sono consentiti. Un gruppo grilletto è definito come un meccanismo che, una volta premuto il grilletto, attiva la sequenza di sparo di un'arma. Si noti che, se il grilletto originale include una sicura del grilletto, anche il grilletto aftermarket deve includere una sicura del grilletto.
  6. I cani aftermarket sono consentiti.
  7. I carrelli aftermarket che corrispondono al profilo e ai contorni dello standard OFM per la pistola approvata sono consentiti.

### Division Production Optics

23. In questa Division possono essere utilizzate solo le versioni Action Air delle pistole elencate come approvate nella Production Division List sul sito web IPSC e dotate di una mira ottica/elettronica. Si noti che le pistole ritenute da IPSC essere esclusivamente ad azione singola sono espressamente vietate. Il protocollo ufficiale IPSC utilizzato per misurare la lunghezza della canna è illustrato nell'Appendice E4.
24. Le parti, i componenti e gli accessori aftermarket sono vietati, salvo quanto segue:
  1. I caricatori aftermarket sono consentiti, fermo restando il punto 20.2 sopra.
  2. Le mire aperte e ottiche/elettroniche aftermarket (vedere Regole 5.1.3.1 e 5.1.3.2) e le piastre di montaggio sono consentite, a condizione che la loro installazione e/o regolazione non richieda alcuna alterazione della pistola diversa dalla fresatura del carrello per agevolare l'installazione di una mira ottica/elettronica.

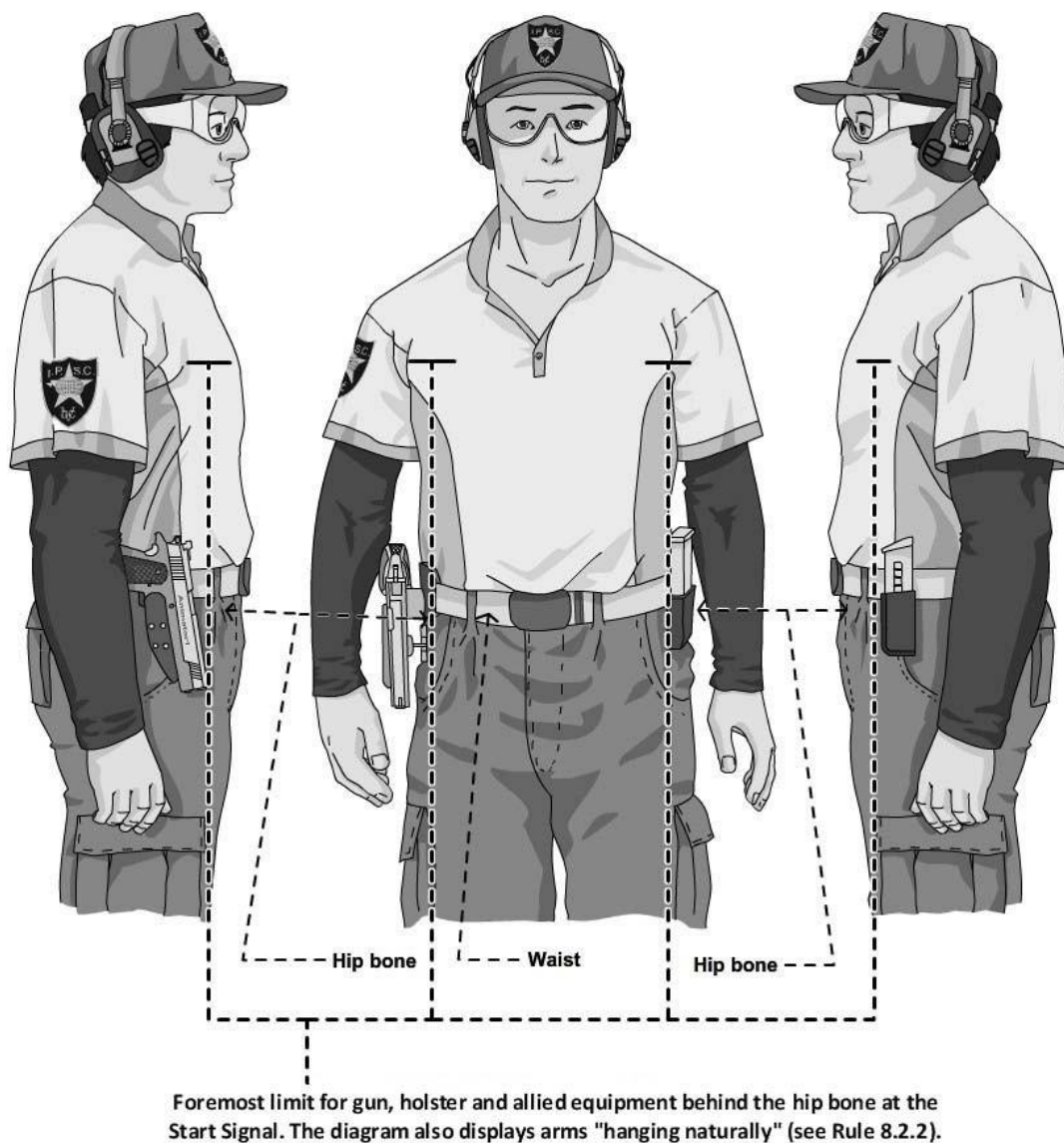
3. Le guancette aftermarket che non sporgono oltre il fondo del telaio e/o l'applicazione di nastro sulle impugnature (vedere Appendice E3a) sono consentite. Tuttavia, i manicotti in gomma sono vietati.
  4. Le molle aftermarket sono consentite, a condizione che siano nella stessa configurazione dell'originale.
  5. I gruppi grilletto aftermarket sono consentiti. Un gruppo grilletto è definito come un meccanismo che, una volta premuto il grilletto, attiva la sequenza di sparo di un'arma. Si noti che, se il grilletto originale include una sicura del grilletto, anche il grilletto aftermarket deve includere una sicura del grilletto.
  6. I cani aftermarket sono consentiti.
  7. I carrelli aftermarket che corrispondono al profilo e ai contorni dello standard OFM per la pistola approvata sono consentiti.
25. Le mire ottiche/elettroniche devono essere montate nella parte posteriore superiore del carrello, in aggiunta o in sostituzione della mira aperta posteriore. Le leve di armamento o di ricarica o altre sporgenze simili non possono far parte della mira o del suo supporto.

## APPENDIX E1: Magazine Measurement Procedure – Procedura di Misurazione del Caricatore



Il caricatore viene posizionato verticalmente eretto su una superficie piana, con la misurazione presa dalla superficie piana verso l'alto fino al retro delle labbra di alimentazione (feed-lips), come illustrato. Sono consentiti solo caricatori dritti e rigidi (cioè sono vietati i caricatori flessibili, a tamburo, a forma di "J", "L", "T" o simili). #

APPENDIX E2: Diagram of Equipment Position – Diagramma della Posizione dell'Attrezzatura



## APPENDIX E3a: Production Division - Boundaries of Tape on Grips – Confini del Nastro sulle Impugnature

L'area di superficie esterna massima a cui può essere applicato il nastro in un singolo strato (è consentita una sovrapposizione minore inevitabile fino a 2 cm) è illustrata nei diagrammi sottostanti:



Il nastro può essere applicato solo all'interno delle aree indicate dalle linee tratteggiate, che comprendono le sezioni anteriore e posteriore dell'impugnatura. Tuttavia, il nastro non può essere utilizzato per disabilitare una sicura di impugnatura (grip safety), né può essere applicato su alcuna parte del carrello, del grilletto, del ponticello del grilletto, o su qualsiasi leva o pulsante.

#### **APPENDIX E3b: All Divisions – Heel of Butt of Handgun – Tallone del Calcio della Pistola (Tutte le Division)**



Il tallone del calcio della pistola nell'immagine sopra non è conforme alla Regola 5.2.7.2.

## APPENDIX E4: Barrel Length Measurement Protocol – Protocollo di Misurazione della Lunghezza della Canna

Una pistola completamente assemblata e scarica viene puntata verticalmente verso l'alto, quindi un tassello con un marcatore a 127 mm viene inserito nell'estremità della volata della canna fino a quando il tassello non poggia sulla faccia di culatta. Se il marcatore a 127 mm si trova all'altezza o oltre l'estremità della volata della canna, la pistola è conforme per la Production Division.

Per i revolver, misurare dall'estremità della volata della canna alla faccia del cono di forzamento dove termina la canna. Se la lunghezza è pari o inferiore a 127 mm, il revolver è conforme per la Production Division.

## APPENDIX E5: Sample Equipment Check Sheet – Scheda di Controllo Attrezzatura di Esempio

**Nome del Concorrente:** \_\_\_\_\_

**N. Concorrente:** \_\_\_\_\_ **N. Squad:** \_\_\_\_\_

**Category:** L / GJ / LGJ / SJ / LSJ / J / LJ / S / LS / SS / GS

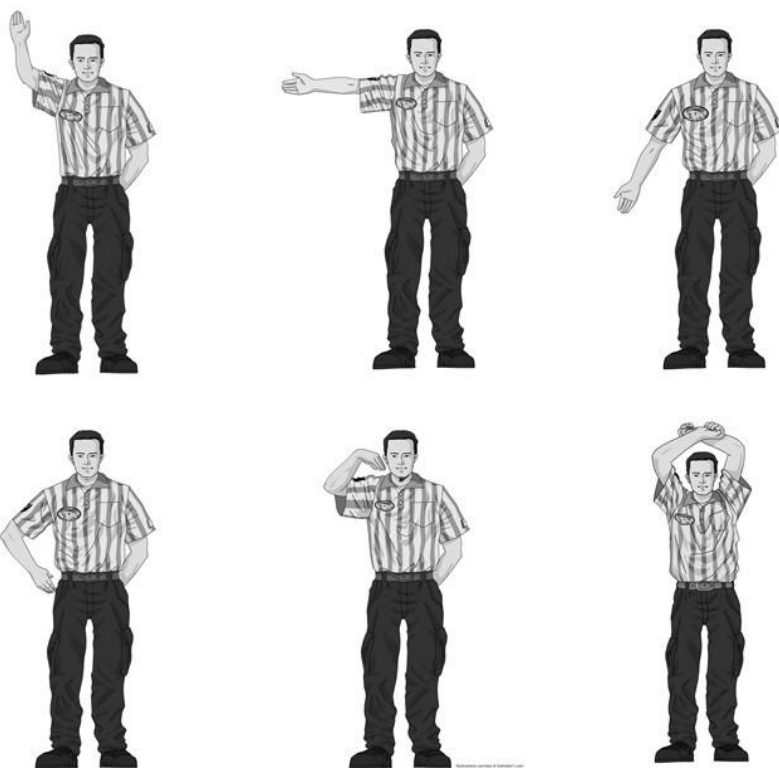
**Division:** Open / Standard / Classic / Production / Production Optics

**Marca Arma:** \_\_\_\_\_ **Modello:** \_\_\_\_\_ **N. di Serie:** \_\_\_\_\_

(Legenda: **H**=Fondina (Holster), **P**=Fodero (Pouch), **M**=Magnete)

| Stage | Verificato | Stage | Verificato | Stage | Verificato |
|-------|------------|-------|------------|-------|------------|
| 1     |            | 11    |            | 21    |            |
| 2     |            | 12    |            | 22    |            |
| 3     |            | 13    |            | 23    |            |
| 4     |            | 14    |            | 24    |            |
| 5     |            | 15    |            | 25    |            |
| 6     |            | 16    |            | 26    |            |
| 7     |            | 17    |            | 27    |            |
| 8     |            | 18    |            | 28    |            |
| 9     |            | 19    |            | 29    |            |
| 10    |            | 20    |            | 30    |            |

## APPENDIX F1: Scoring Hand Signals – Segnali Manuali di Punteggio



**Alpha Charlie Delta**

**Miss (Mancato) No-Shoot Re-Score (Riconteggio)**

Quando vengono utilizzati due colpi per bersaglio, si impiegano entrambe le braccia.

## NOTA SULL'INDICE ANALITICO

L'edizione originale in lingua inglese include, in chiusura, un indice analitico alfabetico che rimanda ai numeri di Sezione e di Regola. Poiché la numerazione dei Capitoli, delle Sezioni e delle Regole in questa traduzione italiana corrisponde esattamente a quella dell'edizione originale, l'indice alfabetico originale (in inglese) resta pienamente utilizzabile anche in abbinamento al presente testo e non è stato qui riprodotto separatamente.

---

*Il presente documento costituisce una traduzione in lingua italiana, a cura del Regional Director, del regolamento "IPSC Action Air Handgun Competition Rules – January 2026 Edition". Ai sensi della Regola 12.2 delle IPSC Rules, in caso di discrepanza tra il presente testo e la versione ufficiale in lingua inglese, prevale quest'ultima.*