



# FEDERAZIONE ITALIANA TIRO DINAMICO SPORTIVO



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL **CONI**

## REGOLAMENTO I.P.S.C. SHOTGUN

EDIZIONE APRILE 2023 – versione con modifiche

Evidenziato in verde quello che è stato aggiunto

Evidenziato in rosso quello che è stato eliminato





Gli acronimi "IPSC", "DVC" e "IROA", il logo IPSC, il nome "International Range Officers Association", il logo IROA, IPSC Targets e il motto "Diligentia, Vis, Celeritas" sono tutti marchi registrati di proprietà dell'International Practical Shooting Confederation.

E' proibito l'utilizzo di quanto sopra, ad individui, organizzazioni ed altre entità non affiliate all'IPSC (o a Federazioni Nazionali ad essa affiliate), senza una, preventiva, autorizzazione scritta del Presidente dell'IPSC (o del Regional Director, a seconda del caso).



## Indice dei contenuti:

<b>1</b>	<b>SEZIONE 1: Progettazione degli esercizi</b>	<b>5</b>
1.1	Principi Generali	5
1.2	Tipi di esercizi	5
1.3	Riconoscimento IPSC	6
<b>2</b>	<b>SEZIONE 2: Campo di tiro e realizzazione degli esercizi</b>	<b>7</b>
2.1	Regole Generali	7
2.2	Criteri di realizzazione degli esercizi	8
2.3	Modifiche alla realizzazione di un esercizio	9
2.4	Aree di Sicurezza	10
2.5	Area attrezzata per prove a fuoco e di mira	10
2.6	Stand Espositori	10
2.7	Servizi Igienici	11
<b>3</b>	<b>SEZIONE 3: Informazioni sugli esercizi</b>	<b>12</b>
3.1	Regole generali	12
3.2	Briefing scritti degli esercizi	12
3.3	Regole Locali, della Region o Nazionali	12
<b>4</b>	<b>SEZIONE 4: Attrezzatura del Campo di Tiro</b>	<b>13</b>
4.1	Targets – General Principles	13
4.2	Bersagli cartacei IPSC Approvati per Pistol Caliber Carbine Targets	14
4.3	Bersagli metallici IPSC Approvati per Shotgun	14
4.4	Bersagli frangibili e sintetici	15
4.5	Sistemazione dell’attrezzatura del campo di tiro o della sua superficie	15
4.6	Malfunzionamento dell’attrezzatura del Campo di Tiro	15
<b>5</b>	<b>SEZIONE 5: Equipaggiamento dei tiratori</b>	<b>16</b>
5.1	Armi	16
5.2	Porto, trasporto ed equipaggiamento del tiratore	17
5.3	Abbigliamento adeguato	18
5.4	Occhiali e protezioni auricolari	18
5.5	Munizionamento e relativo equipaggiamento	18
5.6	Cronografo e Power Factor	19
5.7	Malfunzionamenti – Equipaggiamento del tiratore	21
5.8	Munizionamento Ufficiale di Gara	22
<b>6</b>	<b>SEZIONE 6: Struttura di gara</b>	<b>23</b>
6.1	Principi generali	23
6.2	Divisioni riconosciute	23



6.3	Categorie di gara	24
6.4	Squadre della Region	24
6.5	Status del tiratore e sue credenziali	25
6.6	Orario di tiro e divisione in gruppi dei tiratori	26
6.7	International Classification System ("ICS")	26
7	<b>SEZIONE 7: Gestione delle competizioni</b>	<b>27</b>
7.1	Giudici di Gara	27
7.2	Discipline of Match Officials	27
7.3	Nomina dei giudici di gara	27
8	<b>SEZIONE 8: Gestione delle competizioni</b>	<b>29</b>
8.1	Condizioni di pronto dello Shotgun	29
8.2	Condizione di pronto del tiratore	29
8.3	Comandi di gara	30
8.4	Caricamento, Ricaricamento, o Scaricamento durante lo svolgimento di un Esercizio	31
8.5	8.5 Movimenti	31
8.6	Assistenza e interferenza	32
8.7	Traguardare i bersagli, Scatto in bianco e Ricognizione dell'esercizio	32
9	<b>SEZIONE 9: Punteggio</b>	<b>33</b>
9.1	Regole Generali	33
9.2	Metodi di conteggio dei punti	34
9.3	Parità	34
9.4	Punti e penalità	34
9.5	Conteggio dei punti	35
9.6	Verifica del punteggio e contestazioni	36
9.7	Statini di gara	37
9.8	Responsabilità dei punteggi	38
9.9	Punteggio dei bersagli a scomparsa	38
9.10	Tempo ufficiale	39
9.11	Programmi informatici per il calcolo dei punteggi	39
10	<b>SEZIONE 10: Penalità e squalifiche</b>	<b>40</b>
10.1	Penalità per Errori di Procedura – Regole Generali	40
10.2	Penalità per Errori di Procedura – Esempi Specifici	40
10.3	Squalifica – Regole generali	41
10.4	Squalifica – Sparo Accidentale	41
10.5	Squalifica - Maneggio non sicuro dell'arma	42
10.6	Squalifica – Comportamento Antisportivo	43
10.7	Squalifica - Uso di Sostanze Proibite	44



<b>11</b>	<b>SEZIONE 11: Arbitraggio e interpretazione delle regole</b>	<b>45</b>
11.1	Principi generali	45
11.2	Composizione del Comitato	45
11.3	Limiti di tempo e sequenza	46
11.4	Tasse	46
11.5	Regole di procedura	46
11.6	Verdetto e azioni successive	47
11.7	Ricorsi da parte di terzi	47
11.8	Interpretazione del Regolamento	47
<b>12</b>	<b>SEZIONE 12: Varie</b>	<b>48</b>
12.1	Appendici	48
12.2	Lingua	48
12.3	Declinazione di responsabilità	48
12.4	Genere	48
12.5	Glossary	48
12.6	Misure	50



## SEZIONE 1: Progettazione degli esercizi

I principi generali per la progettazione degli esercizi, di seguito elencati, stabiliscono i criteri, le responsabilità e le restrizioni che regolano l'operato dei progettisti degli esercizi, in qualità di architetti dello sport del tiro IPSC.

### 1.1 Principi Generali

- 1.1.1 Sicurezza – le gare IPSC devono essere progettate, realizzate e condotte mantenendo sempre la massima attenzione alla sicurezza.
- 1.1.2 Qualità – Il valore di una gara IPSC è determinato dalla qualità della sfida presentata nella progettazione del percorso. I percorsi di tiro devono essere progettati principalmente per testare le abilità di tiro IPSC di un concorrente, non le sue abilità fisiche.
- 1.1.3 Equilibrio – Precisione, potenza e velocità sono elementi paritetici nel tiro IPSC, e sono espressi dal motto latino "Diligentia, Vis, Celeritas" (DVC). Un esercizio ben equilibrato si basa principalmente sulla natura delle difficoltà presentate. In ogni caso gli esercizi e le gare IPSC devono essere realizzati in modo da valutare questi tre elementi in eguale misura.
- 1.1.4 Diversità – Gli esercizi IPSC devono essere diversificati. Sebbene non sia necessario progettare nuovi esercizi per ogni gara, non dovrà essere permesso che un singolo esercizio sia ripetuto fino ad essere considerato un sistema certo per misurare le capacità di tiro IPSC.
- 1.1.5 Freestyle – Una gara IPSC è ad interpretazione libera. I tiratori dovranno poter decidere liberamente come affrontare l'esercizio, inoltre (sia nelle gare di handgun che di shotgun) dovranno sempre poter sparare ai bersagli "ogni qualvolta essi siano visibili". Dopo il segnale di avvio, un esercizio non dovrà imporre ricaricamenti obbligatori o una posizione di tiro, locazione o postura stabilita, eccetto che nei casi sotto specificati. È tuttavia ammesso creare condizioni ambientali, ad esempio barriere od altri ostacoli fisici, che costringano il tiratore ad assumere una posizione di tiro, locazione od una postura specifica.
  - 1.1.5.1 Alle gare di Livello I e II non è richiesto di osservare strettamente i requisiti di libertà di interpretazione o le limitazioni sul numero di colpi (Vedi Sezione 1.2).
  - 1.1.5.2 Gli Short Courses e gli esercizi di classificazione possono specificare ricaricamenti obbligatori e una posizione, locazione o postura stabilita. Qualora venga richiesto un ricaricamento obbligatorio, questo deve essere completato dopo che il tiratore abbia sparato al primo bersaglio e prima di sparare all'ultimo. Violazioni daranno luogo ad una penalità per errore di procedura.
  - 1.1.5.3 Negli esercizi generali e negli esercizi di classificazione può essere specificato l'utilizzo obbligatorio della spalla debole.
  - 1.1.5.4 Se il briefing scritto di un esercizio indica che il tiratore deve trasportare, trattenere o afferrare un oggetto durante l'esecuzione dell'esercizio, verrà applicata la regola 10.2.2.
  - 1.1.5.5 I progettisti degli esercizi possono dare al tiratore la libertà di attendere il segnale di avvio ovunque all'interno della shooting area.
- 1.1.6 Difficoltà – Nessuna sfida di tiro può essere appellata come proibitiva. Questo non si applica alle sfide non di tiro, che dovrebbero ragionevolmente tenere conto delle differenze di altezza e di corporatura dei concorrenti.
- 1.1.7 Challenge – Le gare IPSC riconoscono la difficoltà di usare armi con elevata energia nel tiro dinamico, e dovranno sempre impiegare un valore minimo di Power Factor che dovrà essere raggiunto da tutti i tiratori per riflettere questo tipo di sfida.

### 1.2 Tipi di esercizi

Le gare IPSC possono prevedere i seguenti tipi di esercizi:

- 1.2.1 Esercizi Generici:
  - 1.2.1.1 Short Courses – non dovranno richiedere più di otto (8) colpi per essere completati e sono limitati ad un massimo di 12 colpi conteggiabili.



- 1.2.1.2 Medium Courses – non dovranno richiedere più di sedici (16) colpi per essere completati e sono limitati ad un massimo di 12 colpi conteggiabili. Il progetto e la realizzazione dell'esercizio non dovranno richiedere di mettere a segno più di otto (8) colpi su bersagli che assegnano punti da una qualsiasi singola posizione di tiro o prospettiva.
- 1.2.1.3 Long Courses – non dovranno richiedere più di ventotto (28) colpi per essere completati e sono limitati ad un massimo di 32 colpi conteggiabili. Il progetto e la realizzazione dell'esercizio non dovranno richiedere di mettere a segno più di otto (8) colpi su bersagli che assegnano punti da una qualsiasi singola posizione di tiro o prospettiva. Un Percorso di Tiro, che richieda 24 o più colpi, non dovrà imporre l'arma scarica come condizione di partenza.
- 1.2.1.4 La distribuzione degli esercizi approvata per una gara IPSC è data da un rapporto di tre (3) "Short Courses" per due (2) "Medium Courses" per un (1) "Long Courses" (Vedi Distribuzione Approvata per gli Esercizi in Appendice A4).
- 1.2.1.5 Condizioni di pronto dell'arma scarica o camera di cartuccia vuota non dovrebbero essere richieste per più del 25% degli esercizi di una singola gara.

## 1.2.2 Esercizi Speciali:

- 1.2.2.1 Esercizi di classificazione – Sono gli esercizi autorizzati dal Regional Director e/o dall'IPSC, disponibili ai tiratori che desiderino ottenere una classificazione nazionale e/o internazionale. Gli esercizi di classificazione devono essere realizzati in accordo con questo regolamento e essere scrupolosamente gestiti secondo le note ed i disegni che li corredano. I risultati devono essere inviati all'organismo incaricato nel formato richiesto (con le relative tasse, se applicabili) per ottenerne il riconoscimento.
- 1.2.2.2 Shoot-Off – È un evento condotto separatamente dal Match. Due tiratori qualificatisi per l'evento, ingaggiano simultaneamente due identiche ed adiacenti serie di bersagli in un processo di uno o più turni a eliminazione diretta (Vedi App. A3). Si raccomanda di usare bersagli metallici, e che l'ultimo bersaglio di ogni tiratore sia posizionato in modo che si sovrapponga a quello dell'altro tiratore quando abbattuto, sicché il vincitore sarà indicato dal bersaglio sottostante. Ogni serie di bersagli non deve richiedere più di 8 colpi, e può richiedere a ciascun tiratore un ricaricamento obbligatorio dopo che questi abbia sparato al suo primo bersaglio, e prima di sparare all'ultimo. Violazioni sono soggette all'eliminazione dal turno.

## 1.3 Riconoscimento IPSC

- 1.3.1 L'organizzazione di un evento IPSC che desidera ricevere il riconoscimento dell'IPSC dovrà rispettare i principi generali del progetto e della realizzazione degli esercizi, inoltre dovranno rispettare tutte le altre regole e norme IPSC in vigore per la specifica disciplina. Gli esercizi che non rispettano quanto sopra, non riceveranno i riconoscimenti ufficiali dall'IPSC e non verranno annunciati o pubblicizzati come gare ufficiali.
- 1.3.2 La disposizione dei bersagli e delle strutture inclusi in un esercizio, nonché la loro presentazione, qualora sottoposta all'approvazione dell'IPSC potrà, se giudicata dall'IPSC illogica o ineseguibile, non essere approvata (Vedi l'ultima versione del "Manuale di presentazione Bersagli").
- 1.3.3 Il Presidente dell'IPSC, il suo delegato, o un funzionario della Confederazione (nell'ordine esposto) potranno annullare il riconoscimento ufficiale dell'IPSC ad una gara qualora a loro giudizio la competizione od una sua parte incorra nei seguenti casi:
  - 1.3.3.1 contravenga allo scopo o allo spirito dei principi della progettazione degli esercizi; o
  - 1.3.3.2 Sia stata realizzata con varianti significative rispetto agli esercizi approvati dall'IPSC; o
  - 1.3.3.3 Infanga alcuna delle vigenti regole IPSC; o
  - 1.3.3.4 Possa arrecare discredito allo sport del tiro IPSC; o
  - 1.3.3.5 Qualora non sia stato rispettato quanto previsto dalla Regola 6.5.1.1.
- 1.3.4 I requisiti e le raccomandazioni di ogni livello delle gare IPSC sono specificati in Appendice A1.



## SEZIONE 2: Campo di tiro e realizzazione degli esercizi

Le seguenti regole generali sulla costruzione dei percorsi elencano i criteri, le responsabilità e le restrizioni applicabili agli esercizi di tiro nelle gare IPSC. I progettisti dei percorsi, le organizzazioni ospitanti e gli ufficiali di gara sono disciplinati da queste norme.

### 2.1 Regole Generali

- 2.1.1 Realizzazione – Le considerazioni di sicurezza nel progetto e nella realizzazione, e il rispetto dei requisiti per qualsiasi tipo di esercizio, sono sotto la diretta responsabilità degli organizzatori e soggette all'approvazione del Range Master. Deve essere presa ogni ragionevole precauzione per prevenire qualsiasi possibilità di lesione ai tiratori, ai Giudici di Gara o agli spettatori durante lo svolgimento di una competizione. La progettazione di un esercizio dovrebbe sempre prevenire azioni involontarie non sicure. Si deve prestare attenzione alla disposizione di ogni esercizio per garantire una sufficiente visuale ai Giudici di Gara durante lo svolgimento dell'esercizio da parte di un tiratore
- 2.1.2 Angoli di sicurezza – La realizzazione degli esercizi deve sempre prendere in considerazione gli angoli di sicurezza. In particolare, si deve prestare attenzione alla realizzazione dei bersagli e dei loro supporti e ai possibili angoli di rimbalzo. Quando possibile la corretta dimensione e la efficacia del parapalle e dei divisori laterali, deve essere parte integrante della progettazione e realizzazione degli esercizi. Se non altrimenti specificato, l'angolo di sicurezza massimo di default è 90° in ogni direzione, misurato a partire dal tiratore posto frontalmente rispetto al centro frontale dell'area di tiro. Le violazioni sono soggette alla Regola 10.5.2..
- 2.1.2.1 Previa approvazione del Regional Director, gli esercizi possono prevedere specifici angoli di sicurezza (ridotti o incrementati). Le violazioni degli angoli di sicurezza sono soggette alla Regola 10.5.2. Tutti i dettagli degli angoli di sicurezza applicabili e le condizioni specifiche della loro applicazione (ad es. angolo di sicurezza verticale ridotto applicabile solamente con un dito dentro alla guardia del grilletto), dovrebbero essere pubblicati in anticipo rispetto alla competizione e devono essere inclusi nel briefing scritto dell'esercizio (Vedi anche Sez. 2.3).
- 2.1.3 Distanze di sicurezza minima - Distanze di sicurezza - Ogni qualvolta in un esercizio vengono impiegati bersagli o Hard Cover metallici, durante il loro ingaggio od utilizzo si applicano distanze minime di tiro. Qualora sia possibile, ciò dovrebbe essere realizzato per mezzo di barriere fisiche. Se vengono utilizzate delle Fault Lines per limitare l'avvicinamento ai bersagli metallici, queste devono essere posizionate più lontano dei limiti minimi, in modo che un tiratore che oltrepassi inavvertitamente la linea, si trovi ancora ad una distanza superiore a quella limite (Vedi Regola 10.4.7). Si deve inoltre prestare attenzione alle strutture metalliche che si possono trovare sulla linea di fuoco.
- 2.1.3.1 Distanza minima di ingaggio con munizione a pallini o pallettoni – La distanza minima è di 5 metri. Le Fault Lines devono essere posizionate ad almeno 6 metri di distanza dai bersagli metallici o dagli Hard Cover.
- 2.1.3.2 Distanza minima di ingaggio con munizione a palla asciutta – La distanza minima è di 40 metri. Le Fault Lines devono essere posizionate ad almeno 41 metri di distanza dai bersagli metallici o dagli Hard Cover.
- 2.1.4 Posizionamento dei Bersagli – Quando un esercizio è realizzato in modo tale da prevedere bersagli il cui ingaggio non indirizzi i colpi verso i parapalle, gli organizzatori ed i Giudici di Gara devono proteggere o limitare l'accesso alle aree circostanti da parte dei tiratori, dei Giudici di Gara o del pubblico. Ad ogni tiratore deve essere permesso di decidere come eseguire l'esercizio proposto e non deve essere forzato ad agire in alcun modo che possa causare situazioni di pericolo. I bersagli devono essere disposti in modo tale che non portino i tiratori ad uscire dagli angoli di sicurezza stabiliti.
- 2.1.5 Terreno di gara – Quando possibile, il terreno dovrà essere preparato o modificato prima della gara, e tenuto ragionevolmente sgombro da eventuali detriti durante tutta la gara, per garantire una adeguata sicurezza ai tiratori e ai Giudici di Gara. Si deve prestare attenzione alle conseguenze delle intemperie e delle azioni dei tiratori. I Giudici di Gara possono in ogni momento riportare, per motivi di sicurezza, ghiaia, sabbia od altro materiale sulla superficie compromessa di un esercizio, e i tiratori non possono contestare queste misure di manutenzione del campo di tiro.
- 2.1.6 Ostacoli – Gli ostacoli naturali o artificiali dovrebbero tener conto delle differenze di altezza e corporatura dei tiratori e dovrebbero essere costruite garantendo un adeguato grado di sicurezza ai tiratori, ai Giudici di Gara e





agli spettatori.

- 2.1.7 Tiro in contemporanea – Gli esercizi, in cui diversi tiratori sparino contemporaneamente da una linea di tiro comune (ad esempio gli "Shoot Off"), dovranno prevedere che ogni tiratore sia distanziato di almeno 3 metri dal successivo.
- 2.1.8 Disposizione dei bersagli – I bersagli cartacei devono essere posizionati in modo da evitare che li attraversano non colpiscano altri bersagli.
- 2.1.8.1 La disposizione dei bersagli dovrebbe essere segnata chiaramente sui supporti per garantire un costante riposizionamento dei bersagli stessi nelle operazioni di sostituzione durante lo svolgimento dell'intera gara. I supporti dovrebbero essere saldamente fissati nella loro posizione, o altrimenti la loro posizione dovrebbe essere marcata in maniera inequivocabile sul terreno di gara per garantire il loro corretto e uguale riposizionamento. Inoltre, i tipi di bersagli dovrebbero essere specificati ed identificati sui relativi supporti prima dell'inizio della gara, in modo da assicurare che bersagli che assegnano punti non vengano scambiati con bersagli che assegnano penalità, dopo l'inizio della gara.
- 2.1.8.2 Se bersagli di carta e metallici vengono posizionati vicini tra loro in un esercizio, bisogna minimizzare il rischio di proiezione di schegge dai bersagli metallici.
- 2.1.8.3 Quando in un esercizio vengono utilizzati IPSC Poppers, si dovrebbe far attenzione affinché il loro posizionamento o il basamento, sia preparato in modo da garantire un costante funzionamento per tutta la gara.
- 2.1.8.4 I bersagli fissi (cioè quelli che non devono essere attivati), non devono essere presentati ad un angolo superiore a 90° verticali.
- 2.1.9 Terrapieni – Tutti i terrapieni sono zone interdette a chiunque in qualsiasi momento, eccetto quando l'accesso sia specificamente consentito da un Giudice di Gara (Vedi Sezione 10.6).
- 2.1.10 Borra separabile - Alcuni tipi di munizionamento a palla asciutta sono dotati di borra separabile, e nelle munizioni a pallettoni la borra si separa sempre da questi. Tenuto conto di ciò, i bersagli cartacei dovrebbero essere o rinforzati (ad es. apponendo dietro di essi un pannello di compensato od altro materiale di spessore adeguato), o posti a distanze maggiori. 10 metri è la distanza raccomandata nel caso di munizione buckshot (pallettoni) per evitare la perforazione dei bersagli da parte della borra.
- 2.1.11 Munizionamento a pallini e bersagli cartacei – Ai tiratori non dovrà mai essere richiesto di ingaggiare bersagli cartacei con munizionamento a birdshot (pallini).
- 2.1.12 Munizionamento permesso – Un Percorso di Tiro dovrà indicare come ammesso un unico tipo di munizionamento, ovvero birdshot (pallini), buckshot (pallettoni) o palla asciutta (slug)).

## 2.2 Criteri di realizzazione degli esercizi

Nella realizzazione di un esercizio, è possibile utilizzare diverse barriere per limitare i movimenti del tiratore e per aumentare la difficoltà, come segue:

- 2.2.1 Fault Lines – È preferibile limitare i movimenti del tiratore attraverso delle barriere. Tuttavia, è ammesso l'utilizzo di Fault Lines come di seguito indicato:
- 2.2.1.1 Per impedire ai tiratori movimenti non sicuri o non realistici, in avvicinamento o allontanamento dai bersagli;
- 2.2.1.2 Per simulare barriere fisiche e/o ripari;
- 2.2.1.3 Per definire i confini generali dell'area di tiro o di una sua parte.
- 2.2.1.4 Le Fault Lines dovranno essere saldamente fissate al terreno e dovranno innalzarsi dal suolo per almeno 2 cm; le Fault Lines dovrebbero essere realizzate in legno od altro materiale idoneo, e dovrebbero essere di un colore ben visibile (preferibilmente rosso) in tutti gli esercizi di una gara. Ad eccezione di quando vengano utilizzate per delimitare totalmente l'area di tiro, le Fault Lines devono avere una lunghezza minima di 1,5 m, ma si intendono estese all'infinito (Vedi Regola 4.4.1).



2.2.1.5 Se in un percorso di tiro di un esercizio, è presente un passaggio chiaramente delimitato da fault lines, o una shooting area chiaramente definita, qualsiasi tiratore, che utilizzi una scorciatoia toccando sul terreno con almeno un piede al di fuori dell'area delimitata, riceverà una penalità per errore di procedura per ciascun colpo sparato dopo avere utilizzato la scorciatoia.

2.2.2 Non applicabile.

2.2.3 Barriere – Dovranno essere realizzate nel seguente:

2.2.3.1 Le barriere devono essere sufficientemente alte e robuste da servire allo scopo. Ad eccezione del caso in cui vi siano delle postazioni di tiro sopraelevate, le barriere di altezza minima pari a 1,8 m si intendono proseguire verso il cielo all'infinito. (Vedi Regola 10.2.11).

2.2.3.2 Le barriere dovrebbero essere munite, al livello del terreno, di Fault Lines rivolte all'indietro a partire dalle estremità.

2.2.4 Non applicabile.

2.2.5 Cooper Tunnels – I "Cooper" tunnel sono costituiti da montanti ben ancorati che sostengono materiali appoggiati sulla sommità della struttura (ad es. assicelle di legno) che possono cadere se colpite o urtate dal tiratore (Vedi Regola 10.2.5). Detti tunnel possono essere costruiti di altezza a piacimento, ma i materiali di copertura non devono essere così pesanti da causare lesioni nel caso di loro caduta.

2.2.6 Attrezzature dell'esercizio – Quando queste attrezzature sono necessarie per aiutare un tiratore negli spostamenti o nell'ingaggio dei bersagli, esse devono essere realizzate avendo come priorità massima la sicurezza del tiratore e dei Giudici di Gara. Si deve tenere in considerazione che i Giudici di Gara devono poter controllare in sicurezza il tiratore durante tutta la sua azione. Le attrezzature devono essere sufficientemente robuste da sopportare il loro utilizzo da parte di tutti i tiratori.

2.2.7 Finestre e Aperture devono essere posizionate ad un'altezza tale che siano raggiungibili dalla maggior parte dei tiratori, predisponendo una robusta pedana, impiegabile a richiesta dagli altri tiratori, senza penalità alcuna.

## **2.3 Modifiche alla realizzazione di un esercizio**

2.3.1 I Giudici di Gara possono, per qualsiasi motivo, modificare la costruzione o la procedura di un determinato esercizio, purché tali cambiamenti vengano approvati in anticipo dal Range Master. Qualsiasi cambiamento o aggiunta all'esercizio pubblicato dovrebbe essere sempre fatta prima dell'inizio della gara.

2.3.2 Tutti i tiratori devono essere avvisati delle modifiche sopravvenute, nel più breve tempo possibile. Come minimo, devono ricevere una notifica verbale dal Giudice assegnato all'esercizio modificato, durante lo svolgimento del briefing.

2.3.3 Se il Range Master approva qualsiasi cambiamento a gara iniziata, egli dovrà:

2.3.3.1 Permettere che l'esercizio continui con le modifiche che interesseranno i soli tiratori che non hanno ancora eseguito l'esercizio. Se la causa delle modifiche è stata un'azione di un tiratore, quel tiratore dovrà ripetere l'esercizio con le modifiche apportate, secondo quanto stabilito dalla Regola 2.3.4.1, oppure

2.3.3.2 Se possibile, richiedere a tutti i tiratori di ripetere l'esercizio modificato, eliminando il loro punteggio precedente dai risultati di gara.

2.3.3.3 Il tiratore che si rifiuti di ripetere un esercizio (in base a questa o qualsiasi altra Sezione del regolamento) quando ciò gli sia ordinato da un Giudice di Gara, riceverà punteggio zero per quell'esercizio, indipendentemente da qualsiasi altro precedente risultato.

2.3.4 Se il Range Master (consultandosi col Match Director) stabilisce che i cambiamenti (di natura fisica o procedurale) diano luogo ad una mancanza di equità nella gara, e risulti impossibile per tutti i tiratori ripetere l'esercizio modificato, oppure l'esercizio modificato risulti inadatto o non efficiente, tale esercizio e tutti i relativi punteggi dei tiratori devono essere cancellati dai risultati di gara.



2.3.4.1 Un tiratore, che incorre in una squalifica in uno stage che venga successivamente annullato, può essere riammesso qualora il Range Master o il Comitato di Arbitraggio, a seconda dei casi, ritengano che la squalifica sia da attribuirsi direttamente alla ragione per cui lo stage sia stato annullato.

2.3.5 In caso di cause meteorologiche avverse, il Range Master può ordinare di proteggere i bersagli di carta con sacchetti di plastica trasparente e/o tettoie; tale decisione non può essere contestato dai tiratori (Vedi Regola 6.6.1). Tali protezioni devono essere applicate, e devono restare posizionate su tutti i bersagli in questione per lo stesso periodo di tempo, sino a quando il Range Master non revochi l'ordine.

2.3.6 Qualora il Range Master (consultandosi con il Match Director) giudichi che le condizioni climatiche o di altro genere abbiano, o possano con buona probabilità influenzare sensibilmente la sicurezza e/o la gestione di una gara, può sospendere tutte le attività di tiro fino al suo ordine di ripresa delle suddette attività.

## **2.4 Aree di Sicurezza**

2.4.1 L'organizzazione di gara è responsabile della creazione e della predisposizione di un congruo numero di aree di sicurezza per lo svolgimento della gara. Queste aree devono essere situate in posti adeguati e facilmente identificabili tramite cartelli.

2.4.2 Le aree di sicurezza devono prevedere un tavolo con direzioni di sicurezza e limiti ben marcati. Se esistono parapalle o pareti, devono essere realizzati con materiali in grado di assorbire colpi d'arma da fuoco. Le aree di sicurezza utilizzate in tornei o gara di armalunga, dovranno prevedere un numero sufficiente di rastrelliere adiacenti alle aree di sicurezza, ma non al loro interno, per consentire una collocazione sicura, con il vivo di volata verso l'alto, di rifle, pistol caliber carbine e shotgun.

2.4.3 Ai tiratori è consentito l'uso senza supervisione delle aree di sicurezza per le seguenti attività, purché essi rimangano all'interno delle suddette aree, e l'arma sia puntata in una direzione sicura. Violazioni di questa norma potranno dare luogo alla squalifica. (vedi Regola 10.5.1).

2.4.3.1 È possibile estrarre e rinfoderare armi scariche per metterle e toglierle dalla loro custodia.

2.4.3.2 È possibile allenarsi ad estrarre, imbracciare, allenarsi al tiro "in bianco" e rimettere in fondina armi scariche.

2.4.3.3 È possibile allenarsi nel cambio caricatore con caricatori vuoti, e/o scarrellare l'arma.

2.4.3.4 È possibile ispezionare, smontare, pulire, effettuare riparazioni o manutenzione dell'arma, dei suoi componenti o di altri accessori

2.4.4 Munizionamento inerte o carico, sia sciolto che contenuto in scatole, caricatori o carichini, non deve essere maneggiato in un'area di sicurezza per nessun motivo (vedi Regola 10.5.13).

## **2.5 Area attrezzata per prove a fuoco e di mira**

2.5.1 Quando disponibile presso il campo di gara un'area per le prove a fuoco, essa deve essere sempre utilizzata sotto il controllo di un Giudice di Gara.

2.5.2 I tiratori possono verificare il funzionamento delle loro armi e munizioni, nel pieno rispetto di tutte le regole di sicurezza, dei limiti di tempo e/o di qualsiasi altra restrizione imposta dal Giudice di Gara.

2.5.3 Nei Tornei o nelle competizioni con arma lunga di livello III o superiore, bersagli cartacei o metallici approvati dall'IPSC (possibilmente, a rilevazione elettronica o ripristinabili automaticamente) dovrebbero essere messi a disposizione dei tiratori per aiutarli nelle operazioni di taratura delle mire delle loro armi, in accordo con le linee guida riportate nell'Appendice C3.

## **2.6 Stand Espositori**

2.6.1 Gli espositori (ovvero individui, società od altre entità che mettano in mostra i loro prodotti sul campo di tiro durante una gara IPSC) sono i soli responsabili della sicurezza e del maneggio delle armi e dei loro prodotti, garantendo che le modalità di esposizione non siano fonte di pericolo per alcuna persona. Le armi complete devono essere disattivate prima di essere esposte.



- 2.6.2 Il Range Master (consultandosi con il Match Director) deve delineare chiaramente l'area destinata alle esposizioni, e potrà stabilire delle "Linee Guida" per tutti gli espositori, che saranno responsabili della loro osservanza relativamente alla propria merce.
- 2.6.3 I tiratori possono maneggiare le armi esposte scariche all'interno dell'area delle esposizioni, purché venga posta particolare attenzione al fatto che la volata delle armi non sia puntata contro alcuna persona durante il maneggio.

## **2.7 Servizi Igienici**

- 2.7.1 Un sufficiente numero di aree igieniche, dotate di lavandini e detergenti, dovrebbero essere predisposte nelle adiacenze dei servizi igienici e delle aree ristoro.



## SEZIONE 3: Informazioni sugli esercizi

### 3.1 Regole generali

Il tiratore è sempre responsabile di adempiere in sicurezza ai requisiti di un percorso di tiro, ma ci si può ragionevolmente aspettare che lo faccia solo dopo aver ricevuto verbalmente o fisicamente il briefing scritto dell'esercizio, che deve spiegare adeguatamente i requisiti ai concorrenti. Le informazioni sul percorso possono essere suddivise a grandi linee nei seguenti tipi:

- 3.1.1 Esercizi pubblicati - I concorrenti iscritti e/o i loro Regional Directors devono ricevere le stesse informazioni sugli esercizi, con lo stesso periodo di preavviso, prima della gara. Le informazioni possono essere fornite con mezzi fisici o elettronici, o tramite riferimento a un sito web (vedere anche la Sezione 2.3).
- 3.1.2 Esercizi non pubblicati - Come la regola 3.1.1, ma i dettagli degli esercizi non sono pubblicati in anticipo. Le istruzioni sugli esercizi sono fornite nel briefing scritto dell'esercizio.

### 3.2 Briefing scritti degli esercizi

3.2.1 Un briefing scritto dell'esercizio, che rispecchi il presente regolamento e che sia approvato dal Range Master, deve essere esposto all'ingresso di ogni esercizio prima dell'inizio della gara. Questo briefing prevale su qualsiasi altra informazione pubblicata o comunicata ai tiratori prima della gara, e deve fornire almeno le seguenti informazioni minime

- Bersagli (tipo e numero)
- Numero minimo di colpi (citato solo per suggerimento)
- Numero di colpi conteggiabili per bersagli cartacei
- Tipo di munizionamento
- Condizione di pronto dell'arma
- Posizione di partenza
- Segnale di avvio (udibile o visivo)
- Procedura

3.2.2 Il Range Officer assegnato a un esercizio deve leggere il briefing scritto dell'esercizio, ad alta voce, parola per parola, a ogni gruppo di tiratori. Il Range Officer deve dimostrare visivamente la posizione di partenza accettabile (mediante uso di fotografie o fisicamente) per tutti i Livelli di gara.

3.2.3 Il Range Master può modificare il briefing scritto dell'esercizio in qualunque momento per ragioni di chiarezza, di coerenza o di sicurezza (Vedi Sezione 2.3).

3.2.4 Dopo che il briefing scritto dell'esercizio è stato letto ai tiratori e il Range Officer ha risposto alle loro domande, ai tiratori dovrebbe essere concesso di condurre una ricognizione generale dell'esercizio stesso. La durata della ricognizione deve essere stabilita dal Range Officer, e dovrebbe essere la stessa per tutti i tiratori. Se l'esercizio include bersagli mobili o simili, questi dovrebbero essere mostrati in movimento a tutti i tiratori per la stessa durata di tempo e frequenza.

### 3.3 Regole Locali, della Region o Nazionali

3.3.1 Le gare IPSC sono regolate dalle norme elencate nel regolamento della disciplina applicabile. Le organizzazioni di gara non possono adottare regole locali eccetto che per adeguarsi alla legislazione od ai precedenti legali della locale giurisdizione. Qualsiasi regola adottata volontariamente, che non sia in accordo con le vigenti regole IPSC, non dovrà essere applicata in una gara IPSC senza il preventivo consenso del Regional Director e del Consiglio Direttivo dell'IPSC.



## SEZIONE 4: Attrezzatura del Campo di Tiro

### 4.1 Targets – General Principles

- 4.1.1 Nelle gare IPSC di Shotgun devono essere utilizzati esclusivamente bersagli approvati dall'Assemblea dell'IPSC e che siano conformi a quanto specificato nelle Appendici B e C, nonché bersagli frangibili (vedi Regola 4.4.1.).
- 4.1.1.1 Qualora uno o più bersagli di una competizione non rispettino esattamente gli specifici requisiti dimensionali, e non siano disponibili bersagli sostitutivi che rispettino tali requisiti, il Range Master dovrà decidere se la deviazione dai requisiti sia accettabile per la competizione in oggetto, e quale delle opzioni previste dalla Sezione 2.3 del presente regolamento sia da ritenersi applicabile. In ogni caso, la decisione del Range Master dovrà valere soltanto per la competizione in corso di svolgimento, e non dovrà essere utilizzata come precedente per future competizioni da disputare nello stesso campo di tiro, o per qualsiasi ulteriore utilizzo dei medesimi bersagli in altre competizioni.
- 4.1.1.2 Esistono due formati di bersagli cartacei e due tipi di poppers approvati per l'uso nelle gare IPSC (vedi appendice B e C). IPSC Mini Targets, Target e Mini Poppers sono usati per simulare IPSC Targets e Poppers posti a distanze superiori (vedere regole da 1.2.1.7 a 1.2.1.10). I seguenti tipi e formati di bersagli possono essere associati nello stesso gruppo di bersagli:
- IPSC Targets e IPSC Poppers; oppure
  - IPSC Mini Targets e IPSC Mini Poppers; oppure
  - IPSC Targets e IPSC Mini Poppers; oppure
  - IPSC Mini Targets e IPSC Poppers
- I seguenti tipi e formati di bersagli non devono essere associati nello stesso gruppo di bersagli:
- IPSC Targets e IPSC Mini Targets; oppure
  - IPSC Poppers e IPSC Mini Poppers.
- 4.1.2 I bersagli che assegnano punti, utilizzati in tutte le gare IPSC devono essere di un unico colore uniforme, come definito di seguito:
- 4.1.2.1 La zona punti dei bersagli IPSC Targets, Mini Targets e Micro Targets e dei "Mini" deve essere color marrone, eccetto quando il Range Master ritenga che non vi sia un adeguato contrasto rispetto allo sfondo o all'area circostante e che sia quindi necessario utilizzare un colore differente.
- 4.1.2.2 Tutta la superficie frontale dei bersagli metallici deve essere dipinta di un unico colore, preferibilmente bianco, o può essere non verniciata.
- 4.1.3 I bersagli che assegnano penalità devono essere inequivocabilmente contrassegnati con una "X" ben visibile oppure essere di un colore uniforme differente dai bersagli che assegnano punti, per tutta la durata della Gara o Torneo. I bersagli metallici o cartacei che assegnano penalità possono essere di colori differenti tra i due tipi, all'interno di una gara o di un torneo, a patto che il colore prescelto sia costante per il tipo di bersaglio per tutta la durata della gara o torneo (se ad es. i No-Shoot metallici sono gialli, devono essere tutti gialli, e se i No Shoot cartacei sono bianchi, devono essere tutti bianchi, in tutti gli esercizi dell'intera gara o torneo).
- 4.1.4 I bersagli utilizzati in un esercizio, possono essere occultati interamente o parzialmente per mezzo di "Hard Cover" nel modo seguente:
- 4.1.4.1** La copertura utilizzata per occultare interamente o parzialmente i bersagli sarà considerata "Hard Cover". Quando possibile, l'"Hard Cover" non deve essere simulato, ma realizzato con materiali impenetrabili (Vedi Regola 2.1.3). **Gli Hard Cover non devono avere la stessa forma di un qualsiasi intero Bersaglio IPSC** (Bersagli cartacei interi non dovranno essere utilizzati unicamente come Hard Cover).
- 4.1.5 L'utilizzo di un singolo bersaglio per rappresentare due o più bersagli, per mezzo della delineazione di zone diverse tramite nastro, vernice o altro mezzo, così come la sovrapposizione di un bersaglio IPSC Mini Targets o IPSC Micro Targets ad uno di dimensione regolare, è specificamente vietato.
- 4.1.6 Soltanto bersagli IPSC, e apparecchiature meccaniche o elettroniche, possono essere utilizzati come attivatori



per bersagli mobili

## 4.2 Bersagli cartacei IPSC Approvati per Pistol Caliber Carbine Targets

- 4.2.1 Esistono cinque bersagli cartacei approvati per essere impiegati nelle competizioni IPSC Shotgun (vedi Appendice B).
- 4.2.1.1 I bersagli Universal, A4/A e A3/B possono essere inclusi assieme ad altri tipi di bersagli cartacei nello stesso Percorso di Tiro.
- 4.2.2 I bersagli di carta devono avere le linee di demarcazione delle zone punti, nonché il bordo della zona a punteggio nullo di 0,5 cm (0,3 cm per i bersagli Mini Targets), inequivocabilmente tracciate sulla loro superficie frontale; ciò nonostante, tali linee e bordi non dovrebbero essere visibili da una distanza superiore ai dieci (10) metri.
- 4.2.2.1 La superficie frontale dei bersagli di carta che assegnano penalità deve essere dotata di un bordo sufficientemente visibile che delimita la zona a punteggio nullo. In assenza di linee perforate o di altri segni distintivi, il Range Master deve assicurarsi di disegnare, o altrimenti sovrapporre, su tutti i No-Shoot in questione, un bordo di 0,5 cm (0,3 cm per i bersagli Mini Target) che ripristini la zona a punteggio nullo.
- 4.2.3 Quando la zona punti di un bersaglio debba essere parzialmente nascosta, i progettisti degli esercizi devono simulare l'“Hard Cover” in uno dei modi seguenti:
- 4.2.3.1 Nascondendo effettivamente una parte del bersaglio (Vedi Regola 4.1.4.1); oppure
- 4.2.3.2 Tagliando fisicamente il bersaglio da bordo a bordo per rimuovere la parte da ritenersi nascosta dall'“hard cover”. Sul bersaglio deve quindi essere ripristinato il bordo di 0,5cm (0,3 cm per i bersagli Mini e Micro Targets) della zona a punteggio nullo, che dovrà estendersi per l'intera lunghezza del bordo della zona punti tagliata (vedi regola 4.2.2). oppure
- 4.2.3.3 Dipingendo o coprendo con nastro ben visibile la porzione di bersaglio da ritenersi nascosta dall'“Hard Cover” con un colore uniforme e contrastante con quello del bersaglio.
- 4.2.3.4 Qualora un bersaglio venga parzialmente nascosto, tagliato, pitturato o ricoperto con nastro, questo dovrà in ogni caso mostrare almeno una porzione di ciascuna zona punti.
- 4.2.4 Le barriere “Hard Cover” (ed i bersagli che assegnano penalità sovrapposti a bersagli che assegnano punti) non devono nascondere totalmente la zona a punteggio più alto dei bersagli di carta.

## 4.3 Bersagli metallici IPSC Approvati per Shotgun

- 4.3.1 Regole generali
- 4.3.1.1 Sono espressamente proibiti i bersagli metallici che assegnano punti o penalità che possano ruotare o porsi di taglio a seguito di un colpo andato a segno. L'utilizzo dei suddetti può portare alla revoca del riconoscimento dell'IPSC della gara.
- 4.3.1.2 Bersagli metallici che assegnano punti o penalità che a giudizio del Range Officer siano caduti si siano girati a causa di un colpo andato a segno sull'apposito sostegno, o per qualsiasi altra ragione accidentale (azione del vento, rimbalzi, l'impatto di una borra del fucile a canna liscia), verranno considerati come malfunzionamento dell'attrezzatura dell'esercizio (Vedi Regola 4.6.1).
- 4.3.1.3 I bersagli metallici che assegnano punti o penalità non dovranno avere un bordo a punteggio nullo.
- 4.3.1.4 I bersagli metallici e i no-shot devono essere colpiti e cadere, rovesciarsi o autoindicarsi per ottenere un punteggio.
- 4.3.2 IPSC Poppers
- 4.3.2.1 sono entrambi bersagli metallici approvati e designati a valutare il Power Factor, devono essere calibrati come specificato nell'Appendice C1.



#### 4.3.3 IPSC Piatti

- 4.3.3.1 Si possono utilizzare piatti metallici di varie misure, (Vedi Appendice C3). Possono essere utilizzati anche bersagli metallici delle dimensioni e della forma dei bersagli di carta utilizzati.
- 4.3.3.2 Non applicabile.
- 4.3.3.3 Piatti metallici che non cadano o si capovolgano quando colpiti, ma che cadano o si capovolgano a seguito di un successivo colpo a segno, non daranno luogo alla ripetizione dell'esercizio.

#### 4.3.4 Bersagli che assegnano penalità: No-Shoots

- 4.3.4.1 I Bersagli metallici (poppers e piatti) no-shoot se colpiti devono cadere, rovesciarsi o autoindicarsi per ottenere il punteggio. Se colpiti, devono essere riverniciati durante il ripristino dell'esercizio.
- 4.3.4.2 Possono essere impiegati bersagli metallici che assegnano penalità che abbiano forma e dimensioni di bersagli cartacei autorizzati.

### 4.4 Bersagli frangibili e sintetici

- 4.4.1 Bersagli frangibili, tipo piattelli o mattonelle, possono essere usati come bersagli che assegnano punti ma non come bersagli che assegnano penalità nelle competizioni IPSC di Shotgun.
- 4.4.2 Bersagli sintetici (ad es. bersagli di plastica autosigillanti), usati a volte nei poligoni al coperto, non dovranno essere usati in gare di livello III o superiore. In ogni caso, previo assenso scritto del Regional Director, sarà possibile utilizzare i bersagli sintetici in gare di livello I e II organizzate all'interno della propria Region.

### 4.5 Sistemazione dell'attrezzatura del campo di tiro o della sua superficie

- 4.5.1 Il tiratore non deve interferire mai con il terreno, la vegetazione naturale, le strutture o qualsiasi altra attrezzatura del campo di tiro (inclusi bersagli, supporti e attivatori di bersagli mobili). Le violazioni possono comportare, a discrezione del Range officer, una penalità per errore di procedura per ogni evento.
- 4.5.2 Il tiratore può richiedere che i Giudici di Gara intraprendano azioni atte a garantire la costanza nel tempo del terreno, del posizionamento dei bersagli e/o qualsiasi altro componente dell'esercizio. Al Range Master spetta la decisione finale su tutte le richieste.

### 4.6 Malfunzionamento dell'attrezzatura del Campo di Tiro

- 4.6.1 L'attrezzatura del campo di tiro dovrà essere tale da dare luogo ad una imparziale competitività fra tutti i tiratori. I malfunzionamenti dell'attrezzatura del campo di tiro includono (ma non si limitano a quanto elencato) l'errata disposizione dei bersagli di carta, l'azionamento anticipato dei bersagli metallici o mobili, il malfunzionamento di mezzi meccanici o elettrici, ed il cedimento di strutture varie, quali aperture, feritoie e divisori.
  - 4.6.1.1 È espressamente vietato dichiarare qualsiasi arma e/o il suo utilizzo come attrezzatura del campo di tiro.
- 4.6.2 Un tiratore, che sia impossibilitato a terminare un esercizio a causa di un malfunzionamento dell'attrezzatura del campo di tiro, od al quale non sia stato ripristinato un bersaglio metallico o mobile prima dell'inizio dell'esercizio, dovrà obbligatoriamente ripetere il medesimo dopo che siano state completate le necessarie azioni di ripristino.
  - 4.6.2.1 I bersagli cartacei non ripristinati non sono un malfunzionamento dell'esercizio.
  - 4.6.2.2 Qualora il Range Master ritenga che uno o più bersagli all'interno di un Percorso di Tiro siano difettosi e/o siano stati presentati in maniera significativamente diversa dalla precedente, può decidere di far ripetere l'esercizio al tiratore (o ai tiratori) interessati.
- 4.6.3 Il malfunzionamento cronico dell'attrezzatura del campo di tiro in un esercizio può comportare la rimozione dell'esercizio dai risultati della gara (Vedi Regola 2.3.4).





## SEZIONE 5: Equipaggiamento dei tiratori

### 5.1 Armi

- 5.1.1 Le armi sono classificate in Divisioni (Vedi Appendice D), ma gli esercizi devono essere uguali per tutte le Divisioni.
- 5.1.2 Il calibro minimo utilizzabile in una gara IPSC di Shotgun è il calibro 20.
- 5.1.3 Mire
- Le tipologie dei congegni di mira identificate dall'IPSC sono le seguenti:
- 5.1.3.1 “Dispositivi a mira aperta” sono dispositivi di mira installati sull'arma che non utilizzano apparecchiature elettroniche e/o lenti. Gli inserti in fibra ottica non sono da considerarsi come lenti.
- 5.1.3.2 “Dispositivi a mira opto/elettronica” sono dispositivi di mira (ivi comprese le torce elettriche) installati sull'arma che utilizzano apparecchiature elettroniche e/o lenti.
- 5.1.3.3 Al Range Master spetta la decisione finale sulla classificazione di qualsiasi tipologia di mira utilizzata in una competizione IPSC e sulla sua rispondenza alle norme del presente regolamento, incluse le Divisioni specificate in Appendice D.
- 5.1.4 Se non specificato dai requisiti di una Divisione (Vedi Appendici D), non vi saranno limitazioni al peso dello scatto dell'arma, ma il meccanismo di scatto dovrà funzionare in maniera sicura.
- 5.1.5 I grilletti e/o i copri grilletto di larghezza superiore alla guardia del grilletto stesso sono espressamente vietati. In ogni caso, shotgun che abbiano installati grilletti e/o guardie del grilletto “invernali” possono essere utilizzati in questa modalità, a patto che la loro installazione fosse prevista, realizzata e fornita come parte dell'arma dal produttore stesso, e soltanto quando particolari condizioni climatiche o meteorologiche ne impongano l'uso.
- 5.1.6 Le armi devono essere efficienti e sicure. I Range Officers hanno diritto di richiedere un esame dell'arma o dell'attrezzatura di corredo di un tiratore, in qualunque momento, per controllarne il corretto funzionamento. Nel caso che un'arma o l'attrezzatura sia giudicata non efficiente o non sicura da un Range Officer, questa dovrà essere ritirata dalla gara sino a quando, a giudizio del Range Master, l'arma o l'attrezzatura non sia stata ripristinata nel suo corretto funzionamento, (Vedi anche Regola 5.7.5).
- 5.1.7 In gara un tiratore dovrà utilizzare lo stesso shotgun, canna e tipologia di mire per tutti gli esercizi. Questo comprende i serbatoi tubolari, che non devono essere sostituiti a meno che ciò non costituisca parte della normale routine di ricarica durante l'esecuzione di un Percorso di Tiro. Comunque, nel caso che l'arma o le mire originali di un tiratore divengano inutilizzabili o non sicure nel corso della gara, egli dovrà, prima di utilizzare uno shotgun e/o delle mire di riserva, chiedere al Range Master l'autorizzazione ad utilizzare il rimpiazzo, purché:
- 5.1.7.1 L'arma in sostituzione di quella originale soddisfi i requisiti della Divisione dichiarata dal tiratore ad inizio gara e sia dello stesso tipo, azione e calibro, nonché sia equipaggiata con mire della stessa tipologia; e
- 5.1.7.2 Il tiratore non tragga alcun vantaggio dall'utilizzo della seconda arma, e
- 5.1.7.3 Le munizioni del tiratore, quando verificate nella seconda arma, raggiungano il Power Factor minimo.
- 5.1.8 Un tiratore che sostituisca o modifichi significativamente la propria arma e/o le proprie mire durante la gara, senza aver ottenuto l'approvazione preventiva del Range Master, sarà soggetto a quanto previsto dalla Regola 10.6.1.
- 5.1.9 Un tiratore non dovrà mai utilizzare, o avere indosso, più di una (1) arma durante lo svolgimento di un esercizio (Vedi Regola 10.5.8).
- 5.1.10 Lo shotgun deve essere dotato di un calcio che permetta fare fuoco imbracciata alla spalla (vedi Regola 10.5.16).



- 5.1.11 Armi che permettano il solo funzionamento a raffica limitata o illimitata (cioè che un singolo azionamento del grilletto dia luogo all'esplosione di più di una cartuccia) sono vietate nelle competizioni IPSC (Vedi Regola 10.5.16).
- 5.1.12 Fucili combinati che dispongano di una o più canne aggiuntive, che non siano canne tradizionali da shotgun (ad es. un combinato con canne ad anima liscia e rigata), sono vietati.

## 5.2 Porto, trasporto ed equipaggiamento del tiratore

- 5.2.1 Eccetto che all'interno dei confini di una Safety Area, o quando sotto la diretta supervisione di un Giudice di Gara ed in risposta ad un suo comando, le armi lunghe devono essere trasportate scariche e tenute a spalla (anche per mezzo di cinghie di trasporto) o posizionate in una rastrelliera con la volata rivolta verso l'alto. Armi lunghe riposte in una custodia o scatola di trasporto sono esenti dal rispetto del requisito di puntamento verso l'alto della volata. Eventuali violazioni sono soggette a quanto previsto dalla Regola 10.5.1. L'azione può essere aperta o chiusa, ma quando l'arma non è utilizzata dev'essere sempre inserita nella sua camera di cartuccia una bandierina di sicurezza. I caricatori asportabili devono essere rimossi. Eventuali violazioni comporteranno un Warning per la prima volta, ma comporteranno quanto previsto dal punto 10.5.1 per la successiva violazione nella medesima gara.
  - 5.2.1.1 I tiratori che giungono sul campo di tiro, per una gara IPSC, in possesso di un'arma carica devono obbligatoriamente comunicarlo ad un Range Officer, il quale dovrà sovrintendere allo scaricamento della stessa. I tiratori che non dovessero osservare la suddetta norma saranno soggetti a quanto previsto dalla Regola 10.5.14.
  - 5.2.1.2 Come previsto dalla regola 5.2.1, nessuna munizione di nessun tipo può essere portata sull'arma, tramite clips, loops oppure su di una cinghia fissata all'arma ad eccezione di trovarsi sotto la supervisione ed in risposta ad un comando diretto di un Range Officer,
- 5.2.2 Non applicabile.
- 5.2.3 Qualora non altrimenti specificato dal briefing scritto dell'esercizio, la cintura di equipaggiamento di un tiratore per il trasporto delle munizioni (in cinturini, carichini, clips, borsette o tasche), i caricatori asportabili e/o i carichini, devono essere indossati a livello della vita. Attrezzatura a livello del petto, bandoliere e mezzi simili per il porto delle munizioni sono espressamente vietati. Mezzi aggiuntivi per il trasporto del munizionamento, agganciati agli avambracci, sono ammessi a patto che le cartucce siano portate in cinturini o clips individuali
  - 5.2.3.1 Non applicabile
  - 5.2.3.2 E' permesso l'utilizzo di un solo cinturone. Cartucce portate alla cintura in cinturini o clips sono limitate a un'altezza totale massima di 170 mm. Cartucce portate nei cosiddetti "caddies" (spesso conosciuti come "strippers") non devono superare 6 cartucce in altezza.
  - 5.2.3.3 Il Range Master potrà stabilire eventuali deroghe alla Regola 5.2.3 in base alla costituzione fisica del tiratore. La decisione del Range Master sul rispetto della Regola 5.2.3 è definitiva
- 5.2.4 Se non altrimenti specificato dal briefing scritto dell'esercizio, munizioni di riserva, caricatori e carichini devono essere portati addosso al tiratore in tasche, cinturini, clips od altri appositi sistemi di ritenzione. Sono consentiti cinturini, clips od altri idonei mezzi di ritenzione agganciati all'arma, o ad una cinghia ad essa agganciata, che trattengano singole munizioni o singoli carichini.
- 5.2.5 Quando portate in cinturini, clips o "caddies" nessuna parte delle cartucce può trovarsi ad una distanza superiore ai 75mm dal corpo del tiratore. Munizionamento portato agganciato all'arma e munizionamento sciolto portato in una tasca o borsa è generalmente esente dal rispetto di questa regola. La decisione del Range Master sull'argomento è definitiva. I tiratori in Divisione Open sono esenti dal rispetto di questa regola.
  - 5.2.5.1 Queste misurazioni dovranno essere effettuate quando il tiratore si trova in posizione eretta in modo naturale.
  - 5.2.5.2 Qualora il tiratore non superi la verifica appena menzionata prima del segnale di partenza, dovrà



immediatamente modificare la posizione del suo cinturone, equipaggiamento o munizionamento, per uniformarsi al regolamento della Divisione dichiarata. Il Range Master potrà stabilire eventuali deroghe al regolamento della Divisione in base alla costituzione fisica del tiratore. Per alcuni tiratori, infatti, potrebbe essere impossibile rispettare pienamente questa regola.

5.2.6 Non applicabile

5.2.7 Non applicabile

5.2.8 Equipaggiamento (incluse le cinghie che trasportino o meno il munizionamento) che sia utilizzato unicamente quando agganciato allo shotgun (ad eccezione degli strozzatori, del munizionamento, dei carichini e dei mezzi di trasporto del munizionamento) e che debba essere utilizzato in qualsiasi momento durante l'esecuzione del Percorso di Tiro dovrà essere agganciato allo shotgun in ciascun Percorso di Tiro componente la gara.

### **5.3 Abbigliamento adeguato**

5.3.1 È fortemente sconsigliato l'utilizzo di abbigliamento mimetico, o di altri tipi simili di vestiario militare o di polizia al di fuori dei tiratori che siano appartenenti alle forze armate o di polizia. Il Match Director è l'autorità a cui spetta la decisione finale in materia di scelta dell'abbigliamento che debba o non debba essere indossato dai tiratori.

### **5.4 Occhiali e protezioni auricolari**

5.4.1 Si precisa che il corretto uso di occhiali e protezioni auricolari è nell'interesse dei tiratori ed è di massima importanza per prevenire lesioni alla vista ed all'udito. Si raccomanda vivamente l'utilizzo di protezioni auricolari ed occhiali a chiunque, durante la permanenza all'interno del campo di tiro.

5.4.2 Gli organizzatori di gara possono imporre l'utilizzo di tali protezioni a chiunque si trovi all'interno del campo di tiro. In tal caso, i Giudici di Gara dovranno compiere ogni sforzo possibile per assicurare che i Giudici stessi, gli spettatori ed i tiratori indossino tali protezioni.

5.4.3 Nel caso che un Giudice di Gara si accorga che un tiratore, durante un esercizio, abbia perso o mal indossato protezioni auricolari od occhiali, oppure abbia iniziato un esercizio senza indossarle, tale Giudice di Gara dovrà immediatamente fermare il tiratore, il quale dovrà quindi ripetere l'esercizio dopo aver correttamente indossato le protezioni.

5.4.4 Un tiratore che perda involontariamente le protezioni visive od auricolari durante lo svolgimento di un esercizio, o inizi un esercizio senza averle indossate, avrà diritto di fermarsi, puntare l'arma in una direzione sicura, ed indicare il problema al Giudice di Gara: in questo caso si applicherà la stessa procedura descritta al paragrafo precedente.

5.4.5 Qualsiasi tentativo di trarre vantaggio od ottenere la ripetizione dell'esercizio, per mezzo della rimozione di protezioni auricolari ed occhiali dopo che l'esercizio è stato iniziato, dovrà essere considerato comportamento antisportivo (Vedi Regola 10.6.2).

### **5.5 Munizionamento e relativo equipaggiamento**

5.5.1 I partecipanti ad una competizione di Tiro Dinamico sono gli unici responsabili (in prima persona) della sicurezza del munizionamento impiegato per la competizione. L'IPSC, i Range Officers IROA, le Federazioni locali, i Range Officers delle Federazioni locali non accettano alcuna responsabilità in merito, né per danni materiali né per danni a persone (comprese lesioni, lesioni gravi e morte), derivanti dall'utilizzo, legale od illegale, di tale munizionamento.

5.5.2 Tutte le munizioni e rispettivi caricatori/carichini del tiratore dovranno essere conformi alle regole della Divisione di appartenenza (Vedi Appendice D).

5.5.3 Caricatori di scorta, carichini o munizioni, perduti involontariamente o abbandonati da un tiratore dopo il segnale di partenza, possono essere comunque recuperati. In ogni caso, il loro recupero è sempre subordinato al rispetto di tutte le regole di sicurezza.

5.5.4 È vietato nelle gare IPSC l'utilizzo di munizionamento perforante, tracciante od incendiario (Vedi Regola



- 10.5.16).
- 5.5.5 Non applicabile
- 5.5.6 Munizionamento che sia giudicato non sicuro dal Range Officer dovrà essere immediatamente ritirato dalla gara (Vedi Regola 10.5.16).
- 5.5.6.1 Palle asciutte che fuoriescano dai limiti esterni dell'involucro della cartuccia sono considerate non sicure (Vedi Regola 10.5.16).
- 5.5.6.2 E' ammesso unicamente munizionamento che utilizzi borraggi convenzionali. E' vietato il munizionamento che utilizzi borraggi speciali per la lunga gittata (Vedi Glossario e Regola 10.5.16).
- 5.5.6.3 Munizionamento che ecceda la soglia di Power Factor pari a 750 è vietato. Il Power Factor del munizionamento è calcolato o facendo riferimento ai dati pubblicati dal produttore, o per mezzo dell'uso del Cronografo (vedi Regole 5.5.6 e 10.5.16).
- 5.5.6.4 Munizionamento con pallini, pallettoni o palla asciutta in acciaio o tungsteno è considerato non sicuro per il tiro su bersagli metallici (vedi Regola 10.5.16).
- 5.5.7 Tutto il munizionamento caricato in uno shotgun prima del segnale di avvio dev'essere della stessa tipologia (ovvero stessa borra, velocità, polvere peso e dimensione dei pallini/pallettoni, lunghezza etc.). Le violazioni potranno essere soggette a quanto previsto dalla Regola 10.6.1.
- 5.5.8 Sono ammessi soltanto determinati tipi di munizioni e di misura dei pallini/pallettoni, e questi sono dettagliati nell'Appendice E1. Eventuali cambiamenti a questa Appendice possono essere apportati in gare di tiro dinamico di Shotgun soltanto con il consenso esplicito del Regional Director.

## 5.6 Cronografo e Power Factor

- 5.6.1 I valori di Power Factor, per ciascuna Divisione in una gara IPSC, sono stabiliti nell'Appendice D. Per determinare il Power Factor di ogni specifica arma e relativo munizionamento dovrà essere utilizzato uno o più Cronografi ufficiali. Comunque, in assenza di un Cronografo, il Power Factor dichiarato da un tiratore non potrà essere contestato.
- 5.6.1.1 Il munizionamento presentato per la verifica al cronografo dev'essere tutto della stessa tipologia, ovvero pallini, pallettoni o palla asciutta, e configurazione (Vedi Regola 5.5.7), e non dev'essere mescolato. Tutto il munizionamento utilizzato da un tiratore durante una gara dev'essere in grado di raggiungere la soglia minima di Power Factor. I Giudici di Gara potranno richiedere la verifica del munizionamento del tiratore in qualsiasi momento della gara.
- 5.6.1.2 Non è considerato necessario verificare periodicamente il munizionamento di ciascun tiratore. Invece, test a sorpresa potranno essere condotti a discrezione dei Giudici di Gara.
- 5.6.1.3 Ad un tiratore, a cui sia stato ordinato di presentare l'arma per la verifica Cronografo, potrà essere richiesto di recarsi immediatamente alla stazione di verifica Cronografo e senza modificarla in alcun modo prima o durante la verifica, ivi incluso il cambiamento degli strozzatori o la pulizia dell'arma. L'unica eccezione è nel caso di un malfunzionamento
- 5.6.2 Il Cronografo deve essere predisposto in modo corretto secondo quanto raccomandato dal produttore, e verificato per ciascun giorno di gara da un Giudice di Gara nel modo seguente:
- 5.6.2.1 All'inizio del primo giorno di gara, un Range Officer sparerà tre colpi, presi dal lotto delle munizioni ufficialmente prescelte per la calibrazione della gara, attraverso il Cronografo, con l'arma scelta per la calibrazione. La media delle velocità rilevate verrà registrata.
- 5.6.2.2 Ogni successivo giorno di gara, la procedura verrà ripetuta utilizzando la stessa arma e le stesse munizioni (possibilmente dello stesso lotto di fabbrica).



- 5.6.2.3 Il Cronografo verrà considerato entro le tolleranze ammesse se le medie giornaliere registrate rientreranno in un intervallo di  $\pm 5\%$  ottenute come da Regola 5.6.2.1.
- 5.6.2.4 Qualora le medie registrate eccedano le tolleranze stabilite sopra, il Range Master prenderà i provvedimenti che riterrà necessari per risolvere la situazione. Un fac-simile del modulo per registrare giornalmente le letture è riportato nell'Appendice C4.
- 5.6.2.5 La calibrazione della bilancia/e ufficiale/i, secondo le modalità raccomandate dal produttore, dovrebbe essere effettuata giornalmente prima dell'arrivo del primo gruppo di tiratori (squad), e ripetuta immediatamente prima che venga controllato ogni gruppo successivo (Vedi Regola 5.6.3).
- 5.6.3 Procedura di test delle munizioni del tiratore
- 5.6.3.1 Il munizionamento dovrà essere verificato al Cronografo utilizzando l'arma del tiratore.
- 5.6.3.2 Un lotto iniziale di 8 (otto) cartucce per la verifica al Cronografo verrà prelevato a ciascun tiratore in un momento ed in un luogo a discrezione dei Giudici di Gara, i quali potranno richiedere successive verifiche del munizionamento di un tiratore in qualsiasi momento della gara stessa.
- 5.6.3.3 Dal lotto iniziale di 8 cartucce prelevate dai Giudici di Gara, 1 munizione verrà selezionata e disassemblata per misurare l'effettivo peso della palla (o dei pallini/palmettoni) e 3 verranno sparate attraverso il Cronografo. Tutte le cifre indicate sul display di bilancia e Cronografo dovranno essere utilizzate come visualizzate (senza arrotondamenti o troncamenti) per il calcolo riportato nella regola seguente. Il borrhaggio non dovrà essere incluso nel calcolo del peso ad eccezione del caso di una borra fissata alla parte posteriore di una palla asciutta e che sia progettata per proseguire sul bersaglio come parte del proiettile. In assenza di una bilancia, verrà utilizzato il peso di palla/pallini/palmettoni dichiarato dal tiratore.
- 5.6.3.4 Qualora la pesata della palla/pallini/palmettoni venga effettuata prima dell'arrivo del tiratore, la palla/pallini/palmettoni pesata deve essere conservata assieme alle rimanenti munizioni del tiratore, fino a quando il tiratore o un suo delegato si sarà recato presso il Cronografo ed abbia completato la verifica (vedere Regola 5.6.3 Procedura di test delle munizioni del tiratore). Qualora il tiratore contesti il peso della palla effettuato prima del suo arrivo, ha la facoltà di richiedere in sua presenza la calibrazione della bilancia ed una nuova operazione di verifica del peso della palla/pallini/palmettoni inizialmente pesata in sua assenza.
- 5.6.3.5 Il Power Factor viene calcolato utilizzando il peso della palla/pallini/palmettoni e la media delle velocità dei 3 colpi sparati, secondo la sottostante formula:
- $$\text{Power Factor} = \frac{\text{bullet weight (grains)} \times \text{average velocity (feet per second)}}{1000}$$
- Il risultato finale dovrà ignorare tutte le cifre decimali (per gli scopi del tiro IPSC, un risultato finale di 479.9999 non equivale a 480).
- 5.6.3.6 Nel caso in cui il munizionamento di un tiratore non raggiunga il livello di Power Factor dichiarato, secondo il calcolo specificato sopra, altri 3 colpi verranno sparati attraverso il Cronografo. Il Power Factor verrà ricalcolato utilizzando il peso del proiettile inizialmente rilevato e la velocità media risultante dalle 3 velocità più alte misurate sui 6 colpi sparati.
- 5.6.3.7 Qualora il Power Factor misurato sia ancora insufficiente, il tiratore potrà disporre della cartuccia finale come segue:
- Far pesare il proiettile, e qualora risulti più pesante di quello pesato inizialmente, far eseguire nuovamente il calcolo del Power Factor di cui alla Regola 5.6.3.5 utilizzando il nuovo peso di palla, o:
  - Far sparare attraverso il Cronografo il proiettile, e far calcolare di nuovo il Power Factor usando il peso di palla misurato inizialmente e la velocità media risultante dalle 3 velocità più alte misurate sui 7 colpi sparati.



- 5.6.3.8 Non applicabile
- 5.6.3.9 Qualora il Power Factor risultante non raggiunga la soglia minima per il più basso livello di P.F. applicabile alla Divisione del tiratore, questi potrà continuare la gara, ma i suoi punteggi non verranno registrati nella classifica finale di gara e non conteranno per il riconoscimento della gara né per la premiazione.
- 5.6.3.10 Non applicabile
- 5.6.3.11 Se un tiratore non presenta la propria arma alla verifica Cronografo nei tempi e luoghi stabiliti, e/o non consegna il lotto di prova per la verifica Cronografo quando richiesto da un Giudice di Gara, i punteggi del tiratore stesso verranno cancellati dai risultati di gara
- 5.6.3.12 Qualora il Range Master giudichi che un Cronografo sia diventato inutilizzabile, e ciò pregiudichi successive verifiche del munizionamento di un tiratore, i Power Factor dei tiratori che siano stati verificati con esito positivo verranno applicati, mentre i Power Factor dichiarati da tutti i restanti tiratori, che non abbiano potuto eseguire la verifica al Cronografo, verranno accettati senza verifica, qualora in accordo con i requisiti di Divisione applicabili (Vedi Appendice D).

## 5.7 Malfunzionamenti – Equipaggiamento del tiratore

- 5.7.1 Se l'arma di un tiratore ha un malfunzionamento dopo il segnale di inizio, egli potrà tentare di risolvere l'inconveniente in sicurezza e continuare l'esercizio. Durante tutta l'operazione di risoluzione del malfunzionamento, il tiratore dovrà tenere sempre la volata dell'arma puntata in maniera sicura verso i parapalle. Il tiratore non potrà utilizzare bacchette od altri attrezzi per verificare o correggere il malfunzionamento. La violazione di questa norma darà luogo ad un conteggio pari a "zero" per l'esercizio.
  - 5.7.1.1 Un tiratore la cui arma abbia un malfunzionamento nella fase successiva al comando "Load And Make Ready" o "Make Ready", ma prima che venga impartito il segnale di partenza, avrà diritto di ritirarsi, sotto l'autorità e la supervisione del Range Officer, per riparare la propria arma, senza incorrere in penalità, secondo quanto stabilito dalle regole 5.7.4, 8.3.1.1 e da tutte le altre regole riguardanti la sicurezza. Una volta che le riparazioni siano state eseguite (e quanto stabilito dalla Regola 5.1.7 sia stato rispettato, se applicabile), il tiratore potrà provare di nuovo ad eseguire l'esercizio, secondo i turni di tiro stabiliti dal Range Officer o dal Range Master.
- 5.7.2 Durante l'operazione di risoluzione del malfunzionamento, qualora questa lo renda necessario, il tiratore potrà spostare in maniera visibile l'arma dalla posizione di punteria, e dovrà in questo caso mantenere le dita al di fuori della guardia del grilletto (Vedi Regola 10.5.9).
- 5.7.3 Nel caso in cui il mal funzionamento non possa essere risolto dal tiratore entro 2 minuti, o qualora il tiratore decida autonomamente di fermarsi per una qualsiasi altra ragione, questi dovrà puntare la volata dell'arma in maniera sicura verso il parapalle di fo ed avvertire il Range Officer. Il Range Officer dovrà terminare l'esercizio secondo la normale procedura. L'esercizio dovrà essere conteggiato normalmente, conteggiando quindi tutte le penalità appropriate per colpi a segno mancanti ed errori di procedura.
- 5.7.4 In nessun caso dovrà essere permesso ad un tiratore di lasciare l'esercizio con un'arma carica (Vedi Regola 10.5.14).
- 5.7.5 Nel caso in cui si sia verificato un mal funzionamento del tipo descritto sopra, al tiratore non dovrà essere permesso di ripetere l'esercizio. Questo anche nel caso in cui l'arma venga dichiarata fuori uso o non sicura durante un esercizio (Vedi Regola 5.1.6).
- 5.7.6 Nel caso in cui un Range Officer interrompa un tiratore, durante un esercizio, perché sospetta che il tiratore stia utilizzando un'arma o munizionamento non sicuri (ad esempio nel caso di munizioni senza polvere, le cosiddette "squib load"), il Range Officer dovrà compiere tutte le successive operazioni necessarie per riportare sia il tiratore che il campo di tiro in condizioni di sicurezza. Il Range Officer dovrà quindi ispezionare l'arma e/o le munizioni e procedere nel modo seguente:
  - 5.7.6.1 Se il Range Officer avrà la prova di quanto sospettato, il tiratore non avrà diritto a ripetere l'esercizio, e dovrà correggere il problema che ha causato l'interruzione dell'esercizio. Sullo statino del tiratore verranno annotati il tempo segnato all'ultimo colpo sparato, ed i punteggi fatti registrare fino al



momento dell'interruzione, comprese le penalità appropriate per colpi a segno mancanti ed errori di procedura. (Vedi Regola 9.5.6).

- 5.7.6.2 Se il Range Officer dovesse riscontrare che non sussiste alcun problema di sicurezza, al tiratore dovrà essere richiesto di ripetere l'esercizio.
- 5.7.6.3 Un tiratore che si fermi volontariamente per il sospetto di palla in canna (squid load), non avrà diritto a ripetere l'esercizio, sia che il sospetto sia fondato oppure no.

## 5.8 Munizionamento Ufficiale di Gara

- 5.8.1 Quando l'organizzatore di una gara mette a disposizione dei concorrenti munizioni ufficiali da gara per l'acquisto, il direttore di gara deve, sia in anticipo nella documentazione ufficiale della gara (e/o sul sito web ufficiale della gara), sia tramite un cartello da lui certificato e affisso in un punto ben visibile del punto vendita, identificare chiaramente: il produttore, la marca (o le marche), i calibri, le lunghezze dei bossoli, le dimensioni dei pallini, il peso dei pallini, la velocità, la polvere da sparo equivalente (se disponibile). Le cartucce in questione saranno generalmente esentate dal test della Regola 5.6.3 mediante cronografo, alle seguenti condizioni:
  - 5.8.1.1 Il tiratore ottenga, e conservi per tutta la durata della gara, una ricevuta ufficiale degli organizzatori di gara (o dei rivenditori da questi autorizzati) che dettagli il quantitativo e la descrizione del munizionamento ufficiale acquistato sul campo. Tale ricevuta dovrà essere esibita ad ogni richiesta dei Giudici di Gara: in mancanza di ciò l'esenzione stabilita dalla Regola 5.8.1 non potrà essere applicata. Il munizionamento che non sia stato acquistato attraverso l'organizzazione di gara (o dai rivenditori ufficiali) direttamente sul campo di gara, non potrà godere dell'esenzione stabilita dalla Regola 5.8.1, a prescindere dal fatto che tale munizionamento possa sembrare, a tutti gli effetti, identico a quello ufficiale.
  - 5.8.1.2 Il munizionamento ufficiale acquistato dai tiratori sul campo di gara è considerato a tutti gli effetti equipaggiamento del tiratore (Vedi Sezione 5.7), pertanto eventuali malfunzionamenti non saranno motivo valido per ottenere la ripetizione dell'esercizio o per presentare appello al Comitato di Arbitraggio.
  - 5.8.1.3 Il munizionamento ufficiale non dovrà essere venduto e/o utilizzato soltanto dai tiratori appartenenti alla Region nella quale si organizza la competizione o alla Region del produttore/rivenditore.
  - 5.8.1.4 Il munizionamento ufficiale di gara dovrà essere approvato dal Regional Director della Region in cui si disputa la gara (e dal Presidente dell'IPSC per quanto riguarda le gare di livello IV e V).
  - 5.8.1.5 Ai Giudici di Gara è riservato il diritto di eseguire prove Cronografo o di altro tipo, in qualsiasi momento, su qualsiasi tipo di munizionamento, senza che sia necessario fornire una motivazione per tali prove
- 5.8.2 Qualora possibile, gli organizzatori di gara (od i loro rivenditori ufficiali) dovrebbero rendere disponibile uno stand di prova, sotto la supervisione di un Range Officer, ove i tiratori possano provare piccole quantità del munizionamento ufficiale di gara nella propria arma prima dell'acquisto:
- 5.8.3 In gare di Livello III e superiore il Match Director, sia in anticipo nella documentazione ufficiale della gara (e/o sul sito web ufficiale della competizione), che per mezzo di una comunicazione firmata da egli stesso e dal Range Master ed affissa in un luogo adeguato sul campo di gara, dovrà indicare chiaramente le specifiche del munizionamento di calibrazione utilizzato in gara (Vedi Appendice C1). Questa pratica è consigliata nelle gare di Livello I e II.



## SEZIONE 6: Struttura di gara

### 6.1 Principi generali

Nel presente regolamento verranno utilizzate le seguenti definizioni:

- 6.1.1 Course Of Fire - Percorso di Tiro (detti anche “course” oppure “COF”) – Un esercizio di tiro IPSC conteggiato con tempo e punteggio a sé stanti, ideata e costruita secondo i principi di progettazione degli esercizi IPSC, comprendente bersagli e difficoltà che ciascun tiratore dovrà affrontare in maniera sicura.
- 6.1.2 Stage - Una parte di una gara IPSC contenente un Percorso di Tiro e le relative strutture, barricate, ripari, cartellonistica. Uno stage deve richiedere esclusivamente l’impiego di un unico tipo di arma (pistola, rifle, shogun o PCC).
- 6.1.3 Gara - Una gara è composta come minimo da tre esercizi che richiedono tutti l’uso dello stesso tipo di arma. La somma dei singoli punteggi individuali ottenuti negli esercizi sarà utilizzata per dichiarare il vincitore della gara.
- 6.1.4 Torneo (Gara multi-arma) - È una competizione speciale in cui i singoli esercizi sono designati per uno specifico tipo di arma (ad es. esercizi 1-4 per pistola, esercizi 5-8 per rifle, esercizi 9-12 per shotgun). La somma dei punteggi individuali ottenuti negli esercizi sarà utilizzata per dichiarare il vincitore del torneo.
- 6.1.5 Gran Torneo - Il gran torneo è composto da due o più gare specifiche per tipo di arma da fuoco (ad esempio gara per pistola + gara per shotgun, oppure gara per pistola + gara per rifle + gara per shotgun etc.). La somma dei risultati individuali ottenuti in ogni singola gara dovrà essere utilizzata per dichiarare il vincitore del torneo, in accordo con il regolamento IPSC per i Gran Tornei.
- 6.1.6 Campionato - E’ composto da due o più gare IPSC specifiche per singolo tipo di arma da fuoco, disputate in luoghi diversi ed in date diverse. La somma dei risultati ottenuti da ciascun tiratore, in ogni singola gara specificata dagli organizzatori del Campionato, verrà utilizzata per dichiarare il vincitore del Campionato.
- 6.1.7 Una Region affiliata all’IPSC non può autorizzare, ne attivamente ne passivamente, competizioni di tiro di alcun tipo o format all’interno dei confini geografici di un’altra Region senza l’approvazione preventiva per iscritto del Regional Director della Region dove la competizione deve svolgersi. Una Region che vi contravvenga è soggetta a quanto previsto dalla sezione 5.9 dell’atto costitutivo dell’IPSC.

### 6.2 Divisioni riconosciute

- 6.2.1 Le Divisioni IPSC riconoscono differenti armi ed equipaggiamenti (Vedi Appendice D). Ciascuna gara dovrà riconoscere almeno una Divisione. Qualora siano riconosciute più Divisioni all’interno della stessa gara, i risultati di ciascuna Divisione dovranno essere conteggiati separatamente, ed i risultati finali dovranno riconoscere un vincitore in ciascuna Divisione.
- 6.2.2 Nelle gare riconosciute dall’IPSC, in ciascuna Divisione dovrà gareggiare il numero minimo di tiratori specificato in Appendice A2 affinché la Divisione sia riconosciuta. Qualora in una Divisione sia presente un numero insufficiente di tiratori, il Match Director potrà ammettere quella Divisione in gara, senza il riconoscimento ufficiale dell’IPSC.
- 6.2.3 Prima dell’inizio della competizione, ciascun tiratore dovrà dichiarare una Divisione di appartenenza per rientrare in classifica, ed i Giudici di Gara dovrebbero controllare la conformità dell’equipaggiamento del tiratore con i requisiti della Divisione dichiarata, prima che il tiratore stesso inizi un qualsiasi esercizio. Questo è un servizio di assistenza dato al tiratore affinché verifichi che il proprio equipaggiamento, nella configurazione presentata, sia conforme a quanto stabilito dalla Divisione dichiarata. In ogni caso i tiratori rimangono soggetti a quanto previsto dalla Regola 6.2.5.1.
  - 6.2.3.1 Se un tiratore è in disaccordo con un Giudice di Gara circa l’osservanza delle regole inerenti all’equipaggiamento, a lui spetta l’onere, prima di iniziare un qualsiasi Percorso di Tiro, di fornire all’esaminatore prove accettabili a supporto di quanto da lui stesso sostenuto. In assenza o rigetto di tali prove, prevarrà la decisione iniziale, soggetta unicamente ad un ricorso al Range Master, la cui decisione sarà definitiva.
  - 6.2.3.2 L’arma e l’equipaggiamento di un tiratore, utilizzabili dallo stesso durante un Percorso di Tiro, sono





soggetti a verifica di conformità, se richiesto da un Giudice di Gara.

- 6.2.4 Se una Divisione non è disponibile o è stata cancellata, o se un concorrente non dichiara una specifica Divisione prima dell'inizio di una gara, il concorrente sarà inserito nella Divisione che, a giudizio del Range Master, si identifica maggiormente con l'equipaggiamento del concorrente. Se, a giudizio del Range Master, non è disponibile una Divisione adatta, il concorrente sparerà la gara senza punteggio.
- 6.2.5 Qualora una Divisione non sia riconosciuta, o venga cancellata, oppure nel caso in cui un tiratore non abbia dichiarato una Divisione prima dell'inizio della gara, il tiratore verrà classificato nella Divisione per cui, a giudizio del Range Master, l'equipaggiamento rispetti più da vicino i requisiti di Divisione. Qualora, a giudizio del Range Master, non sia possibile classificare il tiratore in nessuna Divisione riconosciuta, questi potrà disputare la gara ma i suoi risultati non figureranno nella classifica finale.
- 6.2.5.1 Un tiratore che non soddisfa il requisito della distanza massima delle cartucce dal corpo (vedi Regola 5.2.5) dopo il Segnale di Partenza incorrerà in un avvertimento per la prima infrazione. Le successive infrazioni nella stessa gara comporteranno l'inserimento del concorrente nella Divisione Open, se disponibile, altrimenti i punteggi del concorrente non saranno inseriti nei risultati della gara. I concorrenti già registrati in Divisione Open che non rispettano il requisito di cui sopra dopo il Segnale di Partenza incorreranno in un avvertimento per la prima infrazione, ma i loro punteggi non saranno inseriti nei risultati di gara per le successive occorrenze nella stessa gara. Un concorrente che non soddisfa i requisiti di equipaggiamento o di altro tipo, ad eccezione di quelli sopra elencati, di una divisione dichiarata dopo il segnale di partenza, sarà inserito nella divisione Open, se disponibile, altrimenti i suoi punteggi non saranno inseriti nei risultati della gara. I concorrenti già iscritti in Divisione Open che non soddisfano i requisiti, ad eccezione di quelli sopra elencati, della Divisione Open dopo la misurazione del Power Factor, non vedranno i loro punteggi inseriti nei risultati di gara. Questa regola non si applica alle misurazioni effettuate secondo la Regola 5.2.5, sia prima (vedi Regola 6.2.3) che dopo che il concorrente ha sparato l'esercizio.
- 6.2.5.2 Un tiratore che sia classificato o ri-classificato nel modo descritto sopra, dovrà esserne informato il più presto possibile. La decisione del Range Master su tali questioni è definitiva.
- 6.2.5.3 Un concorrente riclassificato alla Divisione Open secondo la Regola 6.2.5.1 sarà in seguito soggetto solo alle disposizioni della Divisione Open, ma dovrà continuare ad usare la stessa arma e gli stessi mirini, a meno che non si applichi la Regola 5.1.7.
- 6.2.6 La squalifica in cui incorre un tiratore in qualsiasi momento della gara, dovrà impedire la continuazione della partecipazione alla gara, comprese successive prestazioni in altre Divisioni. Tuttavia, questa non è una norma retroattiva. Qualunque precedente risultato completo, ottenuto dal tiratore in un'altra Divisione, dovrà essere incluso nella graduatoria finale di quella Divisione anche per l'assegnazione di eventuali premi.
- 6.2.7 L'appartenenza di un tiratore ad una specifica Divisione non dovrà precludere la successiva appartenenza ad una Categoria o ad una Squadra della Region o ad altra squadra.

### **6.3 Categorie di gara**

- 6.3.1 Le gare IPSC possono includere differenti "Categorie" all'interno delle Divisioni di cui sopra, per riconoscere differenti gruppi di tiratori. Ciascun tiratore potrà dichiarare una sola Categoria per ciascuna gara o torneo.
- 6.3.2 La non conformità ai requisiti della Categoria dichiarata, o la mancata dichiarazione di una Categoria prima dell'inizio di una gara, comporterà l'esclusione da quella Categoria. I dettagli delle Categorie riconosciute ed i requisiti ad esse collegati sono elencati in Appendice A2.

### **6.4 Squadre della Region**

- 6.4.1 In accordo con la disponibilità di slots, ciascuna Region può selezionare in base al merito soltanto una squadra ufficiale per ogni Divisione e/o Categoria in ciascuna Divisione nelle gare IPSC di livello IV o superiore. Le squadre di Categoria approvate sono specificate dall'Assemblea Generale (Vedi Appendice A2).
- 6.4.1.1 In competizioni di Livello IV, le uniche squadre ammesse sono quelle rappresentanti le Region della zona in cui si tiene la competizione (ad es. in un Campionato Europeo saranno ammesse soltanto le squadre delle Region che l'IPSC ha designato come facenti parte dell'Europa).



- 6.4.1.2 In competizioni di Livello IV e superiore, le squadre ufficiali delle Region dovranno essere inserite ed ordinate in gruppi di tiro secondo il piazzamento ottenuto nell'edizione immediatamente precedente dello stesso evento (qualora sia esistito), anche se le squadre sono composte da persone differenti.
- 6.4.1.3 In competizioni di Livello IV o superiore, tutti i tiratori componenti una squadra nazionale ufficiale devono gareggiare all'interno dello stesso gruppo di tiro nel Main Match.
- 6.4.2 I punteggi di un singolo tiratore potranno essere utilizzati esclusivamente per una sola squadra, e ogni squadra dovrà essere composta tiratori appartenenti alla stessa Divisione.
- 6.4.2.1 La Divisione e/o la Categoria assegnata ad un tiratore determinano la sua eleggibilità a far parte di una squadra (un tiratore in Standard Division non può essere membro di una squadra Open). Una donna registrata come Lady o Lady Senior non può essere membro di una squadra basata sull'età o viceversa. Un tiratore iscritto ad una Categoria può essere membro di una squadra ufficiale "overall" (ovvero generale, non di Categoria) della stessa Divisione.
- 6.4.3 Le squadre sono composte da un massimo di quattro (4) tiratori. In ogni caso soltanto i tre (3) punteggi più alti dovranno essere conteggiati per calcolare i risultati della squadra.
- 6.4.4 Nel caso in cui un componente di una squadra si ritiri durante la gara per una qualsiasi ragione prima di aver completato tutti gli esercizi, i punteggi ottenuti da quel tiratore dovranno continuare a far parte dei risultati di squadra. In ogni caso la squadra in questione non potrà provvedere alla sostituzione del tiratore che si è ritirato.
- 6.4.5 Un tiratore che non sia in grado di iniziare la gara può essere sostituito prima dell'inizio da un altro tiratore, previa approvazione del Match Director.
- 6.4.6 Se un componente di una squadra viene squalificato dalla gara, tutti i suoi punteggi dovranno essere azzerati per tutti gli esercizi. La squadra non potrà sostituire un proprio componente squalificato.

## 6.5 Status del tiratore e sue credenziali

- 6.5.1 Tutti i tiratori ed i Giudici di Gara devono essere membri della Region IPSC in cui risiedono abitualmente. La Region di residenza è definita come la Region in cui l'individuo è normalmente domiciliato per almeno 183 giorni, nei dodici mesi immediatamente precedenti quello in cui ha inizio la gara. La condizione di domicilio ordinario è riferita alla presenza fisica, e non è in relazione alla cittadinanza o altro tipo di domicilio di comodo. I 183 giorni di domicilio non devono necessariamente essere consecutivi, o essere gli ultimi 183 giorni del periodo di 12 mesi.
- 6.5.1.1 In ogni caso, gli organizzatori di gara non dovranno accettare iscrizioni di tiratori o Giudici di Gara provenienti da una nazione estera, senza che il Regional Director della Region dei suddetti abbia confermato l'idoneità di tali tiratori o Giudici di Gara a partecipare alla gara in oggetto.
- 6.5.1.2 Un tiratore, che risieda ordinariamente in una Nazione o in un'area geografica che non sia affiliata all'IPSC, può iscriversi ad un'altra Region affiliata all'IPSC e può gareggiare per tale Region, una volta ottenuta l'approvazione del Consiglio Direttivo dell'IPSC e del Regional Director di quella Region. Se la Nazione, o l'area geografica di residenza di quel tiratore si sottopone successivamente al processo di affiliazione all'IPSC, il suddetto tiratore deve diventare membro di quest'ultima Region durante il processo di affiliazione.
- 6.5.2 Un tiratore e/o un componente di una squadra può rappresentare soltanto la Region in cui risiede. Le eccezioni sono di seguito riportate:
- 6.5.2.1 Un tiratore che risieda in una Region, ma che desideri rappresentare la Region di cui ha la cittadinanza, potrà farlo previo consenso scritto di entrambi i Regional Directors delle Region di residenza e cittadinanza prima dell'inizio della competizione.



6.5.2.2 Un tiratore che ricada sotto quanto stabilito dalla norma 6.5.1.2 potrà rappresentare la Region di cui è membro, previo consenso scritto da parte del Regional Director.

6.5.3 In Campionati Continentali o della Region, possono essere dichiarati Campioni di Divisione o di Categoria, a seconda dei casi, soltanto quei tiratori che soddisfino i requisiti di residenza elencati alla Regola 6.5.1. In ogni caso, nell'assegnazione del titolo di Campione Continentale o della Region, i risultati conseguiti dai tiratori non appartenenti alla Region o Continente per il quale si assegna il titolo, non dovranno essere eliminati dai risultati complessivi finali, che dovranno rimanere intatti nella loro integrità. Ad esempio:

Campionato della Region 1, Divisione Open:

100% Tiratore A – Region 2 (Dichiarato vincitore assoluto e della Divisione Open).

99% Tiratore B – Region 6

95% Tiratore C – Region 1 (Dichiarato Campione di Divisione Open della Region 1).

## **6.6 Orario di tiro e divisione in gruppi dei tiratori**

6.6.1 I tiratori dovranno gareggiare secondo la tabella stabilita degli orari e dei gruppi. Un tiratore che non si presenti in tempo ad un esercizio, secondo il proprio orario di tiro, non potrà iniziare quell'esercizio senza lo specifico consenso del Match Director, altrimenti il suo punteggio per quell'esercizio sarà zero.

6.6.2 Soltanto Giudici di Gara (previa approvazione del Range Master), Sponsors di gara, Sponsor IPSC e Dirigenti (previa approvazione del Match Director) che siano membri attivi della propria Region di appartenenza, e Funzionari IPSC (come definito nella Sezione 6.1 della Costituzione dell'IPSC) possono gareggiare in un "pre-gara" (Pre-Match). I risultati ottenuti durante il pre-gara saranno inclusi nei risultati generali di gara a patto che le date ufficiali del pre-gara siano state rese note in anticipo nel programma di gara. Ai tiratori iscritti per la gara vera e propria non dovrà essere vietato di assistere al pre-gara.

6.6.3 Una gara, torneo o campionato, si riterrà iniziata il primo giorno in cui gareggino tiratori che competono per la classifica finale (inclusi i tiratori di cui sopra), e si riterrà conclusa quando i risultati verranno riconosciuti come definitivi dal Match Director.

## **6.7 International Classification System ("ICS")**

6.7.1 Il Consiglio Direttivo dell'IPSC può coordinare e pubblicare regolamenti e procedure dedicate per gestire un sistema di classificazione internazionale.

6.7.2 I tiratori che desiderino essere inclusi in una classificazione internazionale dovranno utilizzare soltanto gli esercizi approvati disponibili sul sito web dell'IPSC.



## SEZIONE 7: Gestione delle competizioni

### 7.1 Giudici di Gara

I doveri e la terminologia riguardanti i Giudici di Gara sono elencati di seguito:

- 7.1.1 Range Officer (“RO”) - Impartisce i comandi per lo svolgimento di un esercizio, assicura che i tiratori osservino le disposizioni riguardanti l’esercizio e segue da vicino il tiratore per verificare il rispetto delle norme di sicurezza. Egli inoltre dichiara tempo, punteggio e penalità assegnati a ciascun tiratore e verifica che questi vengano correttamente trascritti sullo statino del tiratore (è sottoposto all’autorità di un Chief Range Officer e del Range Master).
- 7.1.2 Chief Range Officer (“CRO”) - E’ l’autorità principale su tutte le persone e le attività che si svolgono negli esercizi a lui assegnati. Il Chief Range Officer è responsabile dell’equa, corretta ed imparziale applicazione del presente regolamento (è sottoposto alla diretta autorità del Range Master).
- 7.1.3 Stats Officer (“SO”) - Supervisiona il team di gestione dei risultati, raccoglie, classifica, verifica, tabula e conserva tutti gli statini di gara ed in ultimo genera le classifiche provvisorie e finali. (sotto la diretta autorità del Range Master).
- 7.1.4 Quartermaster (“QM”) - Distribuisce, ripara e mantiene efficiente tutto l’equipaggiamento del campo di gara (ad es. bersagli, nastri, vernice, attrezzature varie, etc.), e quant’altro necessari sul campo (timers, batterie, pinzatrici, punti metallici, cartelle, etc.) inoltre si occupa del vettovagliamento dei Range Officers (sotto la diretta autorità del Range Master).
- 7.1.5 Range Master (“RM”) - Ha autorità su tutte le persone e le attività che si svolgono sul campo di gara (inclusa la sicurezza del campo stesso), sullo svolgimento degli esercizi e sull’applicazione del presente regolamento. Tutte le squalifiche ed i ricorsi al Comitato di Arbitraggio devono essere portati alla sua attenzione. Il Range Master di solito viene nominato dal Match Director e lavora in collaborazione con questi. Relativamente alle gare IPSC riconosciute di Livello IV e superiore, la nomina del Range Master deve essere preventivamente approvata per iscritto dal Consiglio Direttivo dell’IPSC.
  - 7.1.5.1 I riferimenti al “Range Master” contenuti in questo regolamento indicano la persona impiegata come Range Master in una gara (o un suo delegato autorizzato per una o più specifiche funzioni) indipendentemente da ogni livello/grado riconosciuto, internazionale o nazionale.
- 7.1.6 Match Director (“MD”) - Il Match Director gestisce l’amministrazione della gara nel suo complesso, ivi compresa la definizione dei gruppi, dei turni di tiro, la costruzione degli esercizi, il coordinamento di tutto lo staff di supporto e l’erogazione dei servizi. La sua autorità e le sue decisioni saranno definitive in qualsiasi ambito eccetto che nell’applicazione di parti del presente regolamento che sono prerogativa del Range Master. Il Match Director viene nominato dall’organizzazione di gara, e lavora in collaborazione con il Range Master.

### 7.2 Discipline of Match Officials

- 7.2.1 Il Range Master ha autorità su tutti i Giudici di Gara tranne il Match Director (eccetto quando il Match Director partecipa alla competizione come tiratore), ed è responsabile delle decisioni in materia di condotta e sanzioni.
- 7.2.2 Nel caso in cui un Giudice di Gara subisca una sanzione, il Range Master che arbitra la gara dovrà inviare un rapporto dettagliato dell’incidente e dell’azione disciplinare al Regional Director del Giudice di Gara, al Regional Director della Region in cui si è disputata la gara, ed al Presidente della International Range Officers Association (IROA).
- 7.2.3 Un Giudice di Gara, squalificato da una gara per una infrazione di sicurezza mentre sta gareggiando in qualità di tiratore, sarà ancora idoneo come Giudice di Gara per quella stessa gara. Il Range Master ha l’autorità per prendere qualsiasi decisione in relazione alla partecipazione di un Giudice alla gara.

### 7.3 Nomina dei giudici di gara

- 7.3.1 L’organizzazione di gara deve, prima dell’inizio della competizione, nominare un Match Director ed un Range Master per espletare gli incarichi previsti dal presente regolamento. Il Range Master incaricato dovrebbe essere



preferibilmente il Giudice di Gara presente più competente e con maggior esperienza (Vedi anche Regola 7.1.5). Nelle gare di livello I e II le cariche di Match Director e Range Master possono essere ricoperte dalla stessa persona.

- 7.3.2 I riferimenti del presente regolamento ai Giudici di Gara (ad es. Range Master, Range Officer, etc.) si intendono a personale ufficialmente nominato dall'organizzazione della gara per arbitrare la competizione in veste ufficiale. Persone che siano Giudici di Gara riconosciuti ma che partecipino alla competizione in veste di tiratori normali, non avranno alcuna autorità come Giudici di Gara per la competizione in questione. A tali persone dovrebbe pertanto essere sconsigliato di partecipare alla competizione indossando la divisa o gli stemmi da Giudice di Gara.
- 7.3.3 Chiunque rivesta il compito di Giudice di Gara non dovrà avere un'arma in fondina mentre sta arbitrando un tiratore impegnato nell'esecuzione di un Percorso di Tiro. Violazioni di questa norma saranno soggette a quanto previsto dalla regola 7.2.2.



## SEZIONE 8: Gestione delle competizioni

### 8.1 Condizioni di pronto dello Shotgun

Le normali condizioni di pronto degli shotgun impiegati in gara sono elencate di seguito. In ogni caso, qualora un tiratore non metta in camera di cartuccia un colpo prima di iniziare l'esercizio quando il briefing lo permetta, sia che ciò avvenga volutamente o involontariamente, il Range Officer non deve intraprendere alcuna azione, dal momento che il tiratore è sempre il solo responsabile del maneggio della propria arma.

#### 8.1.1 Shotgun:

8.1.1.1 Carica (Option 1): caricatore pieno e inserito (se applicabile), camera/e di cartuccia carica, cane e/o controcane armati, sicura manuale inserita (se il modello di arma ne prevede una).

8.1.1.2 Carica (Option 2): caricatore pieno e inserito (se applicabile), camera(e) di cartuccia vuota, azione/otturatore chiuso.

8.1.1.3 Scarico /Option 3): il caricatore fisso deve essere vuoto, i caricatori amovibili devono essere rimossi e la camera di cartuccia deve essere vuota. L'azione/otturatore può essere aperto o chiuso.

8.1.2 Non applicabile.

8.1.3 I Percorsi di Tiro possono richiedere condizioni di pronto differenti da quelle esposte sopra. In tali casi, la condizione di pronto dev'essere chiaramente indicata nel briefing scritto dell'esercizio.

8.1.3.1 Qualora il briefing scritto di un esercizio richieda che l'arma e/o l'equipaggiamento di un tiratore debbano essere posti su di un tavolo, o altra superficie, prima del segnale di partenza, questi dovranno essere collocati come specificato nel briefing. Al di fuori dei componenti montati normalmente sull'arma (ad es. appoggio anteriore del pollice, leva della sicura, manettini di armamento, fondelli dei caricatori etc.) non devono essere usati altri oggetti per sollevare artificialmente l'arma e/o l'equipaggiamento. (Vedi anche la Regola 5.1.8)

8.1.4 Ad eccezione del rispetto dei requisiti di Divisione (Vedi Appendice D) o Regola 8.1.1, al tiratore non dovrà essere imposto un numero di colpi definito da caricare nell'arma o da utilizzare per il ricaricamento. I briefing scritti degli esercizi potranno soltanto imporre "quando" l'arma può essere caricata, o quando dovrà essere effettuato il ricaricamento, quando ciò sia permesso dalla Regola 1.1.5.2.

8.1.5 Non Applicabile.

8.1.6 Per quanto riguarda il caricamento iniziale prima del segnale di avvio il Range Master potrà richiedere che tutto il munizionamento sia inizialmente posto in una scatola od altro contenitore per facilitare il controllo veloce del numero e della configurazione del suddetto munizionamento.

### 8.2 Condizione di pronto del tiratore

La posizione di "pronto" prevede una condizione in cui, sotto il diretto comando del Range Officer:

8.2.1 L'arma viene preparata, resa sicura e tenuta o posizionata come richiesto dal briefing dell'esercizio e rispetta i requisiti della Divisione di appartenenza.

8.2.2 La posizione che il tiratore assumerà prima dell'inizio del Percorso di Tiro dovrà essere specificata nel briefing scritto del medesimo. Vedi sotto.

8.2.2.1 In posizione eretta, con l'arma in condizione di pronto tenuta da entrambe le mani, calcio appoggiato al tiratore al livello dell'anca, **canna parallela al terreno**, guardia del grilletto rivolta verso il basso, volata puntata verso i parapalle e dita fuori dalla guardia del grilletto **(vedi appendice E1)**.

8.2.2.2 In posizione eretta, con l'arma in condizione di pronto tenuta dalla sola mano forte, canna parallela al terreno, guardia del grilletto rivolta verso il basso, volata puntata verso il parapalle di fondo, dita fuori dalla guardia del grilletto e mano debole in posizione naturale lungo il fianco.



- 8.2.2.3 Una posizione di partenza alternativa specificata nel briefing scritto dell'esercizio.
  - 8.2.2.4 Qualora non espressamente consentito dal briefing scritto dell'esercizio, è vietato tenere l'arma capovolta (ovvero con la guardia del grilletto rivolta verso l'alto).
  - 8.2.2.5 Un tiratore che inizi o completi un Percorso di Tiro partendo da una posizione di partenza non corretta potrà dover ripetere l'esercizio qualora ciò sia ordinato da un Giudice di Gara
  - 8.2.2.6 Un esercizio non dovrà mai permettere ai tiratori di iniziare l'esercizio stesso con l'arma imbracciata e puntata sui bersagli.
- 8.2.3 Un esercizio non dovrà mai richiedere o permettere che il tiratore tocchi o impugni caricatori, mezzi di ricarica o munizioni, ad eccezione del caricatore fissato all'arma, dopo il comando di "Standby" e prima del segnale di avvio (fatta eccezione per l'inevitabile contatto degli avambracci).

### 8.3 Comandi di gara

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

- 8.3.1 "Load And Make Ready" (o "Make Ready" per posizioni di partenza che richiedano l'arma scarica) - Questo comando indica l'inizio del Percorso di Tiro. Sotto la diretta supervisione del Range Officer, il tiratore dovrà rivolgersi verso il parapalle di fondo o verso una direzione sicura indicata dal Range Officer, dovrà indossare protezioni auricolari ed occhiali, e preparerà l'arma secondo quanto stabilito dal briefing scritto dell'esercizio. Il tiratore dovrà assumere quindi la posizione di partenza richiesta. A questo punto il Range Officer potrà proseguire.
  - 8.3.1.1 Una volta che il comando sia stato impartito, il tiratore non dovrà muoversi dalla sua posizione di partenza prima del segnale di avvio senza la preventiva approvazione, e sotto la diretta supervisione, del Range Officer. La violazione di questa regola darà luogo ad un avvertimento per la prima volta, e potrà dare luogo a quanto previsto dalla Regola 10.6.1 per le successive violazioni durante la stessa gara.
- 8.3.2 "Are You Ready?" - La mancata risposta negativa da parte del tiratore indica che questi ha pienamente compreso i requisiti dell'esercizio ed è pronto per iniziare. Qualora il tiratore non sia pronto, egli dovrà rispondere a voce alta "Not Ready". Quando il tiratore è pronto per la partenza, questi dovrebbe assumere la posizione di pronto, indicando così al Range Officer di essere realmente pronto.
- 8.3.3 "Stand-By" - Questo comando dovrebbe essere seguito, con un intervallo tra uno (1) e quattro (4) secondi, dal segnale di partenza (Vedi Regola 10.2.6).
- 8.3.4 Segnale di partenza - Il segnale di partenza, indica al tiratore che può iniziare l'esercizio. Se un tiratore non reagisce al segnale di partenza, per qualsiasi ragione, il Range Officer dovrà assicurarsi che il tiratore sia effettivamente pronto ad iniziare l'esercizio, e riprenderà la sequenza dei comandi da "Are You Ready?".
  - 8.3.4.1 Nel caso in cui un tiratore inizi prematuramente la sua azione di fuoco (falsa partenza), il Range Officer dovrà, appena possibile, fermare il tiratore, far ripristinare l'esercizio, e impartire un nuovo segnale di partenza
  - 8.3.4.2 Ad un tiratore, che reagisca al segnale di avvio, ma che per qualsiasi ragione non prosegua nell'esecuzione del Percorso di Tiro, e per questo motivo il timer utilizzato dal Giudice di Gara non sia in grado di registrare un tempo ufficiale di esecuzione dell'esercizio, sarà assegnato un tempo ed un punteggio nullo per l'esercizio in questione.
- 8.3.5 "Stop" - Qualsiasi Range Officer assegnato in servizio all'esercizio potrà impartire questo comando in qualsiasi momento durante lo svolgimento dell'esercizio stesso. Il tiratore dovrà immediatamente cessare di sparare e rimanere fermo in piedi in attesa di ulteriori istruzioni da parte del Range Officer.
  - 8.3.5.1 Quando due o più Percorsi di Tiro si disputino in un'area di tiro comune, i Giudici di Gara potranno impartire altri comandi intermedi al completamento del primo Percorso di Tiro, per preparare il tiratore al successivo (ad es. "Reload if required" – "Ricarica se necessario"). Eventuali comandi intermedi utilizzati, dovranno essere indicati esplicitamente nel briefing scritto dell'esercizio.



- 8.3.6 "If You Are Finished, Unload And Show Clear" - Se il tiratore ha terminato l'azione di fuoco, questi dovrà abbassare l'arma e mostrarla al Range Officer per la verifica con la volata puntata verso i parapalle di fondo, con il caricatore fisso vuoto o senza caricatore amovibile, con la camera di cartuccia vuota e il carrello bloccato o trattenuto in apertura.
- 8.3.7 "If Clear, Hammer Down, Open Action" - Quando viene impartito questo comando, il tiratore non dovrà più riprendere l'azione di fuoco (Vedi Regola 10.6.1). Continuando a puntare l'arma verso il parapalle di fondo, il tiratore dovrà eseguire un controllo finale riguardo la sicurezza dell'arma come segue:
- 8.3.7.1 Chiudere l'azione, tirare il grilletto per rilasciare il cane ed aprire nuovamente l'azione.
  - 8.3.7.2 Se il controllo di cui sopra avrà dimostrato che l'arma è scarica, il tiratore dovrà inserire in camera di cartuccia una bandierina di sicurezza (chamber safety flag). L'azione potrà rimanere aperta o chiusa.
  - 8.3.7.3 Se il controllo di cui sopra non avrà dimostrato che l'arma è scarica, il Range Officer riprenderà la sequenza dei comandi dalla Regola 8.3.6 (Vedi anche Regola 10.4.3).
  - 8.3.7.4 Il pieno rispetto delle Regole 8.3.7.1 ed 8.3.7.2 indica il termine del Percorso di Tiro. Il tiratore dovrà quindi attenersi a quanto previsto dalla Regola 5.2.1 Porto e trasporto.
- 8.3.8 "Range Is Clear" - I tiratori, o personale di gara, non dovranno muoversi dalla linea di tiro o dalla postazione finale di fuoco sino a che questo comando non sia stato impartito dal Range Officer. Quando questo comando è stato impartito, i Giudici ed i tiratori potranno muoversi per le operazioni di conteggio, ripristino dei bersagli, etc.
- 8.3.9 Un tiratore con seri problemi di udito può, subordinatamente all'approvazione preventiva del Range Master, avere diritto a ricevere dal Range Officer i già menzionati ordini verbali integrati da segnali visivi e/o "fisici".
- 8.3.9.1 I segnali "fisici" raccomandati sono dei colpetti, dati sulla spalla lato debole del tiratore, usando la seguente modalità per scandire il conto alla rovescia: 3 colpetti per "Are You Ready", 2 colpetti per "Standby" e 1 Colpetto in coincidenza con il segnale di partenza.
  - 8.3.9.2 I tiratori che desiderassero utilizzare (in relazione ai problemi di udito) i propri dispositivi elettronici o di altro tipo, devono prima sottoporli ad ispezione, test e approvazione da parte del Range Master prima del loro utilizzo.
- 8.3.10 Non ci sono comandi specifici destinati all'utilizzo dell'area Cronografo o per quanto riguarda il controllo di conformità dell'equipaggiamento (che potrebbe essere effettuato in altra sede a distanza dal campo di tiro). Un tiratore non deve maneggiare la propria pistola, o rimuovere la safety flag dalla camera di cartuccia della propria arma lunga, a seconda dei casi, fino a che il personale preposto al controllo non richieda al tiratore di consegnarla, in osservanza alle istruzioni ricevute. Violazioni a questa norma saranno soggette a quanto previsto dalla Regola 10.5.1.

## **8.4 Caricamento, Ricaricamento, o Scaricamento durante lo svolgimento di un Esercizio**

- 8.4.1 Durante l'operazione di caricamento, ricaricamento o scaricamento nell'ambito dello svolgimento di un Percorso di Tiro, il tiratore dovrà tenere le dita visibilmente fuori dalla guardia del grilletto, eccetto quando specificamente permesso (Vedi Regole 8.1.2.5 e 10.5.10), e l'arma dovrà essere costantemente puntata verso il parapalle di fondo od in altra direzione sicura autorizzata dal Range Officer (Vedi Regole 10.5.1 e 10.5.2).

## **8.5 8.5 Movimenti**

- 8.5.1 Tutti gli spostamenti compiuti dal tiratore devono essere effettuati con le dita visibilmente al di fuori della guardia del grilletto e la sicura manuale dovrebbe essere inserita, ad eccezione del caso in cui il tiratore stia mirando un bersaglio o sparandovi contro. L'arma deve essere puntata in una direzione sicura. Si definisce "spostamento" una qualsiasi delle azioni di seguito descritte:
- 8.5.1.1 Compiere più di un passo in una qualsiasi direzione.
  - 8.5.1.2 Cambiare posizione di tiro (ad esempio dalla posizione in piedi a quella in ginocchio, dalla posizione seduta a quella in piedi, etc.).





## **8.6 Assistenza e interferenza**

- 8.6.1 A nessun tiratore potrà essere dato alcun tipo di assistenza od interferenza durante lo svolgimento di un Percorso di Tiro, fatta eccezione nel caso in cui uno dei Range Officer in servizio in quell'esercizio dia, per motivi di sicurezza, avvertimenti ad un tiratore in qualsiasi momento. Tali avvertimenti non dovranno costituire motivo per il tiratore per richiedere la ripetizione dell'esercizio.
- 8.6.1.1 Tiratori che partecipino alla competizione su sedia a rotelle o altri ausili simili potranno ricevere dal Range Master dispense speciali per quanto riguarda l'assistenza nei movimenti. In ogni caso, a discrezione del Range Master, la Regola 10.2.10 potrà essere applicata.
- 8.6.2 Qualsiasi persona che dia assistenza ad un tiratore durante un esercizio senza la preventiva autorizzazione del Range Officer (così come il tiratore che riceva assistenza) può, a discrezione del Range Officer che arbitra l'esercizio, incorrere in una penalità per errore di procedura per quell'esercizio e/o essere soggetto a quanto stabilito dalla Sezione 10.6.
- 8.6.3 Qualsiasi persona che interferisca verbalmente o in altra maniera con un tiratore durante lo svolgimento di un Percorso di Tiro può essere soggetto a quanto previsto dalla Sezione 10.6. Qualora il Range Officer ritenga che l'interferenza abbia influito significativamente sul tiratore, egli deve comunicare l'accaduto al Range Master, il quale potrà, a sua discrezione, offrire al tiratore danneggiato la possibilità di ripetere l'esercizio.
- 8.6.4 Nel caso in cui un involontario contatto fisico con il Range Officer (od altra fonte esterna) abbia interferito con l'esecuzione del Percorso di Tiro da parte di un tiratore, il Range Officer potrà offrire al tiratore la possibilità di ripetere l'esercizio. Il tiratore dovrà accettare o rifiutare l'offerta prima di vedere il tempo o il punteggio ottenuto nella prestazione appena avvenuta. Comunque, se il tiratore commette una infrazione alle regole di sicurezza durante il contatto fisico con il Range Officer, potranno essere applicate le procedure previste dalle Sezioni 10.4 e 10.5.
- 8.6.5 Nel caso in cui una qualsiasi persona apparisse a valle del tiratore durante un esercizio, quest'ultimo deve immediatamente essere terminato e deve essere richiesto al tiratore di ripeterlo. Se il tiratore s'avvede del problema prima del RO, deve fermarsi, cessare il fuoco, puntare la sua arma in direzione sicura e aspettare successive istruzioni dal RO. In ogni caso, se il tiratore non osserva la procedura di cui sopra, si applicherà quanto previsto dalle Sezioni 10.4 e 10.5.
- 8.6.6 Droni o altri sistemi a controllo a distanza sono vietati a meno che il loro uso sia stato preventivamente approvato dal Match Director.

## **8.7 Traguardare i bersagli, Scatto in bianco e Ricognizione dell'esercizio**

- 8.7.1 Un tiratore non potrà mai traguardare i bersagli o scattare in bianco prima del segnale di avvio. La violazione di questa regola darà luogo ad un Warning per la prima volta, successivamente (per ciascuna violazione durante la medesima competizione) verrà assegnata al tiratore una penalità per errore di procedura.
- 8.7.2 Durante la perlustrazione e la ricognizione ("walkthrough") del Percorso di Tiro, ai tiratori è vietato utilizzare qualsiasi mezzo per traguardare i bersagli (ad es. una replica di arma od una qualsiasi parte di questa, incluso qualsiasi accessorio) ad eccezione delle mani nude. La violazione di questa regola comporterà una penalità per errore di procedura ogni qualvolta dovesse avvenire (Vedi anche Regola 10.5.1).
- 8.7.3 A nessuno è permesso entrare all'interno di un Percorso di Tiro senza la preventiva approvazione del Range Officer in servizio presso lo stesso, o del Range Master. La violazione di questa regola comporterà un warning per la prima infrazione, ma si potrà applicare quanto stabilito dalla Sezione 10.6. per le successive infrazioni.



## SEZIONE 9: Punteggio

### 9.1 Regole Generali

- 9.1.1 Avvicinamento ai bersagli - Durante le operazioni di conteggio dei punti, i tiratori od i loro delegati non dovranno avvicinarsi ai bersagli ad una distanza inferiore ad un metro senza l'autorizzazione del Range Officer. La violazione di questa regola darà luogo ad un avvertimento per la prima infrazione, successivamente (per ciascuna violazione durante la medesima competizione) potrà essere assegnata al tiratore (od al suo delegato) una penalità per errore di procedura.
- 9.1.2 Toccare i bersagli - Durante le operazioni di conteggio dei punti, i tiratori od i loro delegati non devono toccare, calibrare od interferire in alcun modo con i bersagli senza l'autorizzazione del Range Officer. Qualora il Range Officer dovesse riconoscere che un tiratore o un suo delegato ha influenzato o modificato la procedura di determinazione dei punteggi, egli può:
- 9.1.2.1 Calcolare il bersaglio in questione come non colpito, oppure
- 9.1.2.2 Imporre penalità per ciascun bersaglio che assegni penalità oggetto dell'azione di interferenza.
- 9.1.3 Bersagli anticipatamente ripristinati - Se un bersaglio viene anticipatamente ripristinato, prima che possa essere determinato il punteggio, il Range Officer dovrà richiedere al tiratore di ripetere l'intero esercizio.
- 9.1.4 Bersagli non ripristinati - Se, al termine di un esercizio da parte di un tiratore precedente, uno o più bersagli non siano stati opportunamente ripristinati per il tiratore per il quale si sta calcolando il punteggio, il Range Officer dovrà valutare se è in grado di determinare con certezza i colpi del tiratore in questione. Qualora siano presenti sui bersagli colpi in sovrannumero, oppure siano presenti colpi dubbi su un bersaglio che assegna penalità, e non sia evidente quali siano i colpi del tiratore per il quale si sta calcolando il punteggio, quest'ultimo dovrà ripetere l'esercizio.
- 9.1.4.1 Nel caso che il nastro applicato per ripristinare un bersaglio venga accidentalmente rimosso da vento, dalla vampa di bocca o per qualsiasi altro motivo, ed al Range Officer non sia chiaro quali siano i colpi del tiratore per il quale si sta calcolando il punteggio, quest'ultimo dovrà ripetere l'esercizio.
- 9.1.4.2 Un tiratore che dovesse esitare o si fermasse durante l'esecuzione di un Percorso di Tiro perché convinto che uno o più bersagli non siano stati ripristinati, non avrà diritto a ripetere l'esercizio.
- 9.1.5 Impenetrabilità - L'area che assegna punti dei bersagli IPSC che assegnano punti o penalità si intende impenetrabile. Se:
- 9.1.5.1 Nel caso in cui un colpo (slug o buckshot), il cui foro ricada completamente nell'area che assegna punti di un bersaglio di carta, prosegua il suo percorso colpendo l'area che assegna punti di un secondo bersaglio di carta, il colpo a segno sul secondo bersaglio non dovrà assegnare punti o penalità a seconda dei casi.
- 9.1.5.2 Nel caso in cui un colpo (Slug o buckshot), il cui foro ricada completamente nell'area che assegna punti di un bersaglio di carta, prosegua il suo percorso abbattendo un bersaglio metallico, questo dovrà essere considerato come malfunzionamento dell'equipaggiamento del campo di tiro; in questo caso il tiratore dovrà ripetere l'esercizio dopo che quest'ultimo sia stato correttamente ripristinato.
- 9.1.5.3 Nel caso in cui un colpo (slug o buckshot), parzialmente a segno su un bersaglio metallico o il cui foro ricada parzialmente nell'area che assegna punti di un bersaglio di carta, prosegua il suo percorso colpendo l'area che assegna punti di un secondo bersaglio, il colpo a segno sul secondo bersaglio dovrà assegnare ulteriori punti o penalità a seconda dei casi.
- 9.1.5.4 Nel caso in cui un colpo (slug o buckshot), parzialmente a segno su un bersaglio metallico o il cui foro ricada parzialmente nell'area che assegna punti di un bersaglio di carta, prosegua il suo percorso e abbatta (o colpisca l'area che assegna punti di) un secondo bersaglio metallico, l'abbattimento del (o il colpo a segno sul) secondo bersaglio metallico dovrà assegnare ulteriori punti o penalità a seconda dei casi.
- 9.1.6 Hard Cover - Tutte le strutture, muri, barriere, od altri ostacoli sono da considerarsi "Hard Cover". Se:



- 9.1.6.1 Un colpo (slug o buckshot) che impatta per intero su di un Hard Cover, e continua il suo percorso colpendo bersagli di carta che assegnano punti o penalità, tale colpo non darà luogo a punti o penalità. Qualora non sia possibile determinare quali colpi (uno o più) siano stati messi a segno, su un bersaglio che assegna punti o penalità, come risultato dell'attraversamento di un Hard Cover, il bersaglio in questione verrà conteggiato ignorando un equivalente numero di colpi a segno di maggior punteggio.
- 9.1.6.2 Un colpo (slug o buckshot) che impatta per intero su di un Hard Cover, e continua il suo percorso colpendo od abbattendo un bersaglio metallico, questo dovrà essere considerato come malfunzionamento dell'equipaggiamento del campo di tiro (Vedi Regola 4.6.1); in questo caso il tiratore dovrà ripetere l'esercizio dopo che quest'ultimo sia stato correttamente ripristinato.
- 9.1.6.3 Un colpo (slug o buckshot) che impatta parzialmente su di un Hard Cover, e continua il suo percorso colpendo la zona punti di un bersaglio di carta che assegna punti o penalità, tale colpo andato a segno darà luogo a punti o penalità a seconda dei casi.
- 9.1.6.4 Un colpo (slug o buckshot) che impatta parzialmente su di un Hard Cover, prosegue il suo percorso ed abbatte un bersaglio metallico che assegna punti, in questo caso il bersaglio abbattuto verrà conteggiato. Se un colpo impatta parzialmente su di un Hard Cover, e prosegue il suo percorso abbattendo o colpendo un bersaglio metallico che assegna penalità, il bersaglio abbattuto o colpito verrà conteggiato per le relative penalità.
- 9.1.7 I paletti di sostegno dei bersagli non devono essere considerati né come Hard Cover. Colpi che vi passino attraverso, completamente o parzialmente, e che impattino un bersaglio cartaceo o metallico, dovranno assegnare punti o penalità a seconda dei casi.
- 9.1.8 Pallini su bersagli cartacei: non devono essere conteggiati come punti

## **9.2 Metodi di conteggio dei punti**

- 9.2.1 Comstock - Tempo illimitato che si arresta all'ultimo colpo sparato, numero illimitato di colpi che possono essere sparati, numero fissato di colpi a segno (su ogni singolo bersaglio) che verranno conteggiati.
- 9.2.1.1 Il punteggio di un tiratore è calcolato sommando il valore più alto del numero stabilito di colpi andati a segno per ciascun bersaglio, a cui vanno sottratte le penalità, diviso per il tempo totale (registrato con due cifre decimali) impiegato dal tiratore per terminare l'esercizio, in questo modo si giungerà ad un "hit factor" per ciascun tiratore. I risultati complessivi di un esercizio si otterranno assegnando al tiratore che avrà fatto registrare il più alto "hit factor" il punteggio massimo teorico previsto per quell'esercizio. A tutti gli altri tiratori verrà assegnato un punteggio in percentuale del tiratore che ha fatto registrare il più alto "hit factor".
- 9.2.2 I risultati di un esercizio devono classificare i tiratori appartenenti alla medesima Divisione in ordine decrescente di punteggio, calcolato con 4 cifre decimali.
- 9.2.3 I risultati di gara devono classificare i tiratori appartenenti alla medesima Divisione in ordine decrescente di punteggio, calcolato con 4 cifre decimali.

## **9.3 Parità**

- 9.3.1 Qualora, a giudizio del Match Director, una situazione di parità debba essere risolta, i tiratori alla pari dovranno eseguire uno o più esercizi, scelti o creati dal Match Director, sino a che la condizione di parità sia risolta. Il risultato di tali esercizi di spareggio sarà utilizzato soltanto per decidere la posizione finale in classifica dei tiratori che erano alla pari, mentre i loro punteggi finali di gara rimarranno inalterati. Condizioni di parità non dovranno mai essere risolte affidandosi alla sorte.

## **9.4 Punti e penalità**

- 9.4.1 I punteggi sui bersagli IPSC che assegnano punti o penalità saranno conteggiati in accordo con i valori approvati



dall'Assemblea dell'IPSC (Vedi Appendici B e C e regole sottostanti). Bersagli frangibili conterranno di norma 5 punti

- 9.4.1.1 Si raccomanda di conteggiare i bersagli a scomparsa, metallici o frangibili, con 10 punti per bersaglio.
- 9.4.1.2 I bersagli metallici o frangibili che richiedano un tiro particolarmente difficile possono contare 10 punti per bersaglio.
- 9.4.1.3 Per il solo munizionamento slug (palla asciutta): nel caso di bersagli cartacei a scomparsa, si raccomanda che ciascun colpo a segno sia conteggiato con il doppio del suo valore; per bersagli cartacei che richiedano un tiro particolarmente difficile sarà possibile conteggiare ciascun colpo a segno con il doppio del suo valore. In entrambi i casi quanto sopra è soggetto ad un massimo di due colpi a segno per bersaglio
- 9.4.1.4 Il conteggio dei punti, così come riportato nelle Regole 9.4.1.1, 9.4.1.2 e 9.4.1.3 è limitato a non più del 10% del numero di bersagli nella gara. Il loro utilizzo deve essere stato approvato durante la ricognizione degli esercizi e questi bersagli devono essere chiaramente identificati nel briefing scritto dell'esercizio.

- 9.4.2 Tutti i colpi visibili sulla superficie di un bersaglio di carta che assegna penalità dovranno essere penalizzati sottraendo 10 punti sino ad un massimo di due colpi per bersaglio.
- 9.4.3 I bersagli metallici che assegnano penalità devono essere colpiti e cadere, ribaltarsi o indicare il colpo a segno per essere conteggiati e in tal caso saranno penalizzati sottraendo 10 punti.
- 9.4.4 Ogni "Miss" sarà penalizzata sottraendo 10 punti eccetto nel caso di bersagli a scomparsa totale (Vedi Regola 9.9.2).

## **9.5 Conteggio dei punti**

- 9.5.1 Tutti i bersagli di carta che assegnano punti devono essere ingaggiati con un minimo di un colpo ciascuno, i cui due migliori colpi valgono per il conteggio dei punti. In caso di utilizzo di munizionamento a palla asciutta possono essere indicati come conteggiabili uno o due colpi a segno. In caso di utilizzo di munizionamento a pallettoni verranno conteggiati i migliori due colpi a segno, ovvero i due colpi a segno che faranno segnare il maggior punteggio.
  - 9.5.1.1 Se uno o più bersagli vengono colpiti direttamente come risultato dell'esplosione di un singolo colpo, tali bersagli verranno tutti conteggiati normalmente a meno che non si applichi quanto previsto dalla Regola 9.1.5 (Vedi anche Regola 9.5.6).
- 9.5.2 Qualora il diametro del foro di un qualsiasi colpo a palla asciutta o pallettone a segno su un bersaglio cartaceo che assegna punti, tocchi la linea di demarcazione delle zone con differente punteggio, o la linea che separa la zona a punteggio nullo da quella che assegna punti, o attraversi più zone punti, il colpo dovrà essere conteggiato con il punteggio della zona di maggior valore.
- 9.5.3 Qualora il diametro del foro, di un qualsiasi colpo a palla asciutta o pallettone a segno su un bersaglio, tocchi la zona punti di bersagli cartacei sovrapposti che assegnano punti e/o penalità, il colpo assegnerà tutti i punteggi e le penalità applicabili.
- 9.5.4 Strappi radiali verso l'esterno del diametro del foro della slug e dei pallettoni non varranno né per punti né penalità.
  - 9.5.4.1 Fori slabbrati o allungati su bersagli cartacei, che eccedano il diametro della palla asciutta o dei pallettoni utilizzati dal tiratore, non saranno conteggiati per l'assegnazione di punti o penalità, a meno che nell'intorno del foro non sia possibile stabilire, con il supporto di prove visive (ad es. anello annerito sul bordo, striature, fori stellati etc.), che il foro sia dovuto ad un colpo a segno, e non sia in realtà il risultato di un rimbalzo o di proiezione di schegge.
- 9.5.5 Il punteggio minimo realizzabile in un esercizio è zero.
- 9.5.6 Se un tiratore non ingaggia con almeno un colpo la superficie frontale di ogni bersaglio che assegna punti nel Percorso di Tiro, incorrerà in un errore di procedura per bersaglio, per mancato ingaggio non ingaggiato, oltre alle appropriate penalità per le miss (Vedi Regola 10.2.7).



- 9.5.6.1 Un tiratore non dovrà essere penalizzato con errori di procedura qualora due o più bersagli riportino colpi a segno come risultato di un singolo colpo sparato (Vedi Regola 9.5.1.1). Qualora un tiratore esploda contro un gruppo di bersagli meno colpi di quanti siano i bersagli stessi, ed uno o più bersagli non siano attinti da colpi a segno, egli dovrà essere penalizzato con un appropriato numero di penalità per errori di procedura e miss.
- 9.5.7 Colpi a segno su bersagli cartacei che assegnano punti o penalità, che siano il risultato di spari effettuati dal retro dello stesso o di un altro bersaglio o No-Shoot, e/o che non lascino un foro chiaramente identificabile come tale sulla superficie frontale, non dovranno essere conteggiati come punti o penalità, a seconda dei casi.
- 9.5.8 I bersagli frangibili devono essere trapassati o rompersi con un pezzo separato dal bersaglio originale per essere conteggiati.
- 9.5.9 Qualora una borra abbia causato un foro addizionale nel bersaglio cartaceo, e non sia possibile determinare quale foro sia stato realmente causato dalla palla asciutta, il tiratore dovrà ripetere l'esercizio.
- 9.5.10 Qualora la borra di una cartuccia a pallettoni abbia causato un foro in un bersaglio cartaceo, non si dovrà ipotizzare che vi sia passato attraverso alcun colpo mancante, a meno che non si rinvenivano tracce evidenti di un colpo attorno al foro (ad es. residui di grasso o corone annerite od altro).
- 9.5.11 Qualora un tiratore utilizzi munizionamento contrario a quanto specificato nel briefing scritto dell'esercizio, si applicherà quanto segue:
- 9.5.11.1 Se il Percorso di tiro prevedeva un unico tipo di munizionamento specifico per ragioni di sicurezza, il tiratore potrebbe essere soggetto a squalifica (Vedi Regole 10.4.9 e 10.4.10).
- 9.5.11.2 Su un bersaglio cartaceo non verranno conteggiati i colpi a segno ed il bersaglio verrà conteggiato come non colpito. In ogni caso, al tiratore sarà consentito reingaggiare il bersaglio in questione con il munizionamento corretto per il conteggio dei punti.
- 9.5.11.3 I bersagli metallici che assegnano punti o penalità verranno conteggiati normalmente, ma al tiratore saranno assegnate penalità per errori di procedura (Vedi Regola 10.2.12).

## **9.6 Verifica del punteggio e contestazioni**

- 9.6.1 Una volta che il Range Officer abbia impartito il comando "Range is Clear", il tiratore o il suo delegato potrà accompagnare il Giudice responsabile della lettura del punteggio per la verifica. In ogni caso, questo potrebbe non essere applicabile nel caso di Percorsi di Tiro composti unicamente da bersagli reattivi, o bersagli che si auto-ripristinano e/o bersagli a lettura elettronica del punteggio.
- 9.6.2 Il Giudice di Gara responsabile di un esercizio può stabilire che il procedimento di lettura del punteggio inizi mentre il tiratore deve ancora terminare l'esercizio. In tal caso, il delegato dal tiratore potrà accompagnare il Giudice responsabile della lettura per la verifica del punteggio. I tiratori dovranno essere avvisati della procedura durante il briefing dell'esercizio.
- 9.6.3 Un tiratore (o il suo delegato) che non verifichi tutti i bersagli durante la lettura dei punti, non potrà in seguito contestare il punteggio rilevato.
- 9.6.4 Qualsiasi obiezione alla lettura dei punti o delle penalità dovrà essere contestata dal tiratore, o dal suo delegato, al Range Officer che arbitra l'esercizio prima che il bersaglio in questione venga ripristinato, altrimenti non verrà accettata alcuna contestazione.
- 9.6.5 Nel caso in cui il Range Officer mantenga la propria decisione sulla lettura del punteggio o delle penalità, ed il tiratore non concordi su ciò, quest'ultimo potrà fare appello al Chief Range Officer e successivamente al Range Master.
- 9.6.6 La decisione del Range Master, relativamente a questioni di lettura del punteggio su bersagli che assegnano punti o penalità, dovrà essere definitiva. Non saranno permesse ulteriori possibilità di appello o di contestazione sulla decisione finale riguardante questioni di punteggio.



- 9.6.7 Durante la contestazione di un punteggio, i bersagli oggetto della contestazione non dovranno essere oggetto di interferenza o ripristinati in alcun modo fino a che la contestazione non sia stata risolta, diversamente si applicherà la Regola 9.1.3. Il Range Officer potrà rimuovere un bersaglio di carta contestato dall'esercizio, al fine di procedere ad un più attento esame, senza ritardare ulteriormente lo svolgimento dell'esercizio da parte di altri tiratori. Sia il tiratore che il Range Officer dovranno firmare il bersaglio ed indicare chiaramente quali siano i colpi in discussione.
- 9.6.8 Per verificare e/o determinare la zona punti applicabile ai colpi a segno sui bersagli di carta dovranno essere utilizzati soltanto calibri approvati dal Range Master, se e quando richiesto.
- 9.6.9 La lettura dei punti può essere trasmessa attraverso l'impiego di segnali manuali convenzionali (Vedi appendice F1). Se un punteggio è oggetto di discussione il suddetto bersaglio non deve essere ripristinato, fino a che non sia stato verificato dal tiratore o suo delegato, in accordo con qualsiasi disposizione preventivamente approvata dal Range Master (Vedi anche Regola 9.1.3).

## 9.7 Statini di gara

- 9.7.1 Il Range Officer dovrà assicurarsi che tutte le informazioni (inclusi gli avvertimenti dati) siano trascritti sullo statino di gara di ciascun tiratore prima di firmarlo. Dopo che il Range Officer avrà firmato lo statino di gara, il tiratore provvederà a firmarlo a sua volta nell'apposito spazio. Sistemi di firma elettronica dello statino potranno essere accettati qualora approvati dal Regional Director. Per registrare i punteggi o le penalità dovrebbero essere utilizzati i numeri in cifre. Il tempo fatto registrare dal tiratore per completare l'esercizio dovrà essere registrato con due (2) cifre decimali nell'apposito spazio.
- 9.7.2 Nel caso si rendessero necessarie correzioni allo statino di gara, queste dovranno essere chiaramente indicate sull'originale e sulle altre copie dello statino del tiratore. Il tiratore ed il Range Officer dovrebbero siglare qualsiasi correzione.
- 9.7.3 Se, per qualsiasi motivo, un tiratore si rifiuterà di firmare o siglare uno statino, il fatto dovrà essere riferito al Range Master. Se il Range Master riterrà che l'esercizio sia stato svolto e conteggiato correttamente, lo statino non firmato dal tiratore verrà comunque considerato valido per il conteggio dei punti nei risultati di gara.
- 9.7.4 Uno statino di gara che sia stato firmato sia dal tiratore che dal Range Officer dovrà costituire la prova definitiva che l'esercizio è stato portato a termine, e che il tempo, le penalità ed il punteggio ottenuti dal tiratore sono stati accuratamente registrati e quindi non sono stati contestati. Lo statino firmato dovrà valere come documento definitivo e, ad eccezione del doppio consenso del tiratore e del Range Officer firmatari, o della decisione su un ricorso, dovrà essere cambiato soltanto per correggere errori di calcolo o per aggiungere penalità di procedura come indicato nella regola 8.6.2.
- 9.7.5 Se uno statino riporta una quantità di dati in difetto o in eccesso, oppure se il tempo non è stato trascritto, ciò dovrà essere comunicato tempestivamente al Range Master, il quale chiederà al tiratore di ripetere l'esercizio.
- 9.7.6 Nel caso in cui la ripetizione non sia possibile per qualsiasi motivo, dovranno essere prese le seguenti decisioni:
- 9.7.6.1 Nel caso in cui lo statino non riporti il tempo, al tiratore dovrà essere assegnato un punteggio uguale a zero per quell'esercizio.
  - 9.7.6.2 Nel caso in cui lo statino riporti un numero insufficiente di colpi o di miss, quelli effettivamente registrati dovranno essere considerati definitivi.
  - 9.7.6.3 Nel caso in cui lo statino riporti un numero eccessivo di colpi o di miss, dovranno essere presi in considerazione soltanto i colpi riportati con il più alto valore.
  - 9.7.6.4 Le penalità per errori di procedura riportate sullo statino dovranno essere considerate complete e definitive, ad eccezione dei casi in cui si applichi la Regola 8.6.2.
  - 9.7.6.5 Qualora sullo statino non sia stata riportata l'identità del tiratore, la questione dovrà essere riferita al Range Master, che dovrà intraprendere qualsiasi azione correttiva ritenga necessaria a risolvere il problema.
- 9.7.7 Nel caso che uno statino originale venga smarrito o sia comunque non disponibile, dovrà essere utilizzata la



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

9.7.7.1 Una volta che il Reshoot sia stato completato, il risultato ottenutovi resterà valido, anche nel caso che una registrazione del punteggio ottenuto in precedenza sia successivamente ritrovata.

9.7.8 A nessuno, al di fuori dei Giudici di Gara, è permesso maneggiare gli statini originali presenti in uno stage, o in qualsiasi altro luogo, dopo che siano stati firmati dal tiratore e dal Range Officer, senza la preventiva autorizzazione del Range Officer o del personale addetto (Stats Officer, ecc.). La mancata osservanza comporterà un warning per la prima violazione, ma potrà essere soggetta a quanto previsto dalla Sezione 10.6 per le successive infrazioni che si verificassero nella stessa gara.

## **9.8 Responsabilità dei punteggi**

9.8.1 Ciascun tiratore è responsabile del mantenimento di una accurata registrazione del proprio punteggio per la verifica con i tabulati pubblicati dallo Stats Officer.

9.8.2 Quando tutti i tiratori hanno terminato la gara, i risultati provvisori per ciascun esercizio dovranno essere pubblicati ed esposti in un luogo facilmente accessibile sul campo di tiro, e, nelle gare di livello IV o superiori, nell'hotel ufficiale della gara con lo scopo di permetterne ai tiratori la verifica. I tabulati per la verifica dovranno riportare in forma chiara l'orario e la data effettiva in cui sono stati affissi (non stampati) in ciascuna singola sede.

9.8.3 Se un tiratore rileva un errore in questi risultati, questi dovrà redigere un ricorso scritto nei confronti dello Stats Officer entro 1 (una) ora dal momento in cui i risultati vengono esposti. Nel caso in cui tale ricorso non venga redatto entro il tempo limite fissato, i punteggi provvisori verranno considerati definitivi, e nessun reclamo dovrà essere accettato.

9.8.4 I tiratori il cui turno di tiro sia programmato (od altrimenti autorizzato dal Range Master) in modo da terminare l'intera competizione prima del termine effettivo della competizione stessa (ad es. tiratori che completano una gara - della durata di 3 giorni - nel solo primo giorno), dovranno verificare i loro punteggi provvisori in accordo con le speciali procedure e limiti di tempo imposti dal Match Director (ad es. tramite internet); in mancanza di ciò non saranno accettati ricorsi. La procedura stabilita dovrà essere pubblicata in anticipo negli opuscoli di presentazione della gara e/o su apposite comunicazioni scritte affisse in un luogo facilmente accessibile sul campo di tiro prima dell'inizio della competizione (Vedi anche Sezione 6.6).

9.8.5 Il Match Director può decidere di pubblicare elettronicamente i risultati (ad es. via web) in aggiunta, o in alternativa, alla stampa degli stessi. In questo caso, la modalità di pubblicazione dovrà essere riportata sulla locandina di gara e/o tramite un avviso affisso in un luogo facilmente accessibile sul campo di tiro prima dell'inizio della competizione. Agevolazioni in merito (ad es. un computer) dovranno essere fornite ai tiratori per visionare i risultati se il Match Director ha deciso di pubblicare i risultati esclusivamente in forma elettronica.

## **9.9 Punteggio dei bersagli a scomparsa**

9.9.1 Bersagli mobili che presentino almeno una parte della zona A in posizione di fermo (sia prima che dopo la loro iniziale attivazione), oppure che appaiano e scompaiano ad intermittenza per tutta la durata dell'esecuzione dell'esercizio di un singolo tiratore, non sono considerati a scomparsa, e dovranno sempre dare luogo a penalità per il mancato ingaggio e per miss.

9.9.2 Bersagli mobili che non rientrino nelle categorie di cui alla regola precedente sono da considerarsi a scomparsa e non daranno luogo a penalità per il mancato ingaggio o miss, a meno che il tiratore ometta di attivare il meccanismo che attiva il movimento del bersaglio prima o durante l'esplosione del suo ultimo colpo per quell'esercizio.

9.9.3 Bersagli statici che presentino almeno una parte della zona A, o prima o dopo l'attivazione di un No-Shoot mobile e/o a comparsa oppure di una barriera visiva, non sono considerati a scomparsa, e daranno luogo a penalità per il mancato ingaggio e/o per miss.



- 9.9.4 Bersagli che presentino almeno una parte della zona A ogni qual volta che un tiratore attivi un determinato meccanismo (ad es. una corda, una leva, un pedale, una porta, ecc.) non sono soggetti a quanto riportato in questa Sezione.
- 9.9.5 Qualora un Percorso di Tiro richieda che il tiratore sia confinato all'interno di un apparato semovente che si sposti da una locazione ad un'altra durante l'esecuzione del Percorso di Tiro, qualsiasi bersaglio che possa essere ingaggiato unicamente da bordo dell'apparato per una parte o per l'intero suo tragitto, e che non possa successivamente essere re-ingaggiato, è da considerarsi a scomparsa.
- 9.9.6 Bersagli frangibili a scomparsa, che a giudizio di un Giudice di Gara non siano stati infranti a seguito di un colpo diretto a segno, non verranno conteggiati. La decisione del Giudice di Gara in materia è definitiva.

## **9.10 Tempo ufficiale**

- 9.10.1 Soltanto il timer utilizzato da un Range Officer è abilitato alla registrazione del tempo impiegato dai tiratori per lo svolgimento di un esercizio. Se un Range Officer assegnato all'esercizio (o un Giudice di Gara più anziano) dovesse ritenere che il timer non sia perfettamente funzionante, il tiratore, il cui esercizio non può essere accreditato di un tempo correttamente misurato, dovrà ripetere l'esercizio.
- 9.10.2 Se a giudizio del Comitato di Arbitraggio il tempo assegnato ad un tiratore per lo svolgimento dell'esercizio risulti non realistico, il tiratore in questione dovrà ripetere l'esercizio (Vedi Regola 9.7.4).

## **9.11 Programmi informatici per il calcolo dei punteggi**

- 9.11.1 Il programma ufficiale di calcolo dei risultati, per tutte le gare di livello IV e superiore, sono le ultime versioni del Windows® Match Scoring System (WinMSS) e **IPSC ESS**, a meno che un diverso programma di calcolo sia stato autorizzato dal Presidente IPSC. Per gare di livello inferiore, non potrà essere utilizzato alcun altro programma di calcolo che non sia stato preventivamente approvato dal Regional Director della nazione in cui si disputa la gara.





## SEZIONE 10: Penalità e squalifiche

### 10.1 Penalità per Errori di Procedura – Regole Generali

- 10.1.1 Le penalità per errori di procedura si applicano quando un tiratore non rispetta le procedure previste dal briefing dell'esercizio e/o viola altre regole generali. Il Range Officer che assegna tali penalità dovrà annotare in maniera chiara sullo statino di gara il numero delle medesime e la motivazione per cui vengono assegnate tali penalità.
- 10.1.2 Le singole penalità per errori di procedura devono essere conteggiate sottraendo dieci (- 10) punti al punteggio complessivo.
- 10.1.3 Un tiratore, che contesti l'assegnazione o il numero di penalità per errori di procedura, può fare appello contro la decisione al Chief Range Officer e/o al Range Master. Nel caso in cui la contestazione non venga risolta, il tiratore potrà fare ricorso al Comitato di Arbitraggio.
- 10.1.4 Penalità per errori di procedura non potranno essere annullate da successive azioni del tiratore. Ad esempio, un tiratore che oltrepassi una fault line mentre spara contro un bersaglio incorrerà comunque in una penalità per errore di procedura, anche se in seguito spari nuovamente al bersaglio ritornando dietro la fault line.

### 10.2 Penalità per Errori di Procedura – Esempi Specifici

- 10.2.1 Un tiratore che spara uno o più colpi mentre una qualsiasi parte del suo corpo tocca il suolo o qualunque oggetto al di là di una fault line dovrà essere penalizzato con un (1) errore di procedura per ogni violazione. Non dovranno essere assegnate penalità per errori di procedura qualora il tiratore oltrepassi una linea di demarcazione senza sparare alcun colpo eccetto quando si applichi la regola 2.2.1.5.
- 10.2.1.1 In ogni caso, se il tiratore ha ottenuto un vantaggio significativo su qualsiasi bersaglio mentre commetteva l'infrazione, potrà essergli data una penalità di procedura per ogni colpo sparato al bersaglio in questione durante l'infrazione.
- 10.2.2 Se un tiratore non rispetta le procedure specificate nel briefing dell'esercizio, egli dovrà essere penalizzato per ciascuna procedura non rispettata. In ogni caso, qualora il tiratore si sia avvantaggiato significativamente nel commettere l'infrazione, al tiratore potrà essere assegnata una penalità per ciascun colpo sparato invece di una singola penalità. (ad es. sparare uno o più colpi non rispettando la posizione o la postura richiesta).
- 10.2.3 Qualora vengano assegnate penalità multiple, come nei casi sopra esposti, queste non dovranno essere in numero superiore al numero massimo di colpi conteggiabili che il tiratore può mettere a segno sui bersagli. Ad esempio, se un tiratore dovesse trarre vantaggio dal superare una fault line da cui sono visibili quattro (4) bersagli metallici, egli dovrà essere penalizzato con un errore di procedura per ciascun colpo sparato superando la linea, sino ad un massimo di quattro (4) penalità per errori di procedura, indipendentemente dal numero di colpi effettivamente sparati dopo il superamento della linea.
- 10.2.4 Un tiratore che non effettua il cambio di caricatore obbligatorio dovrà essere penalizzato con una (1) penalità per ogni colpo sparato dopo aver superato il punto in cui era richiesto il cambio, fino all'effettuazione del cambio stesso.
- 10.2.5 In un Cooper Tunnel, se un tiratore sposta uno o più pezzi del materiale di copertura, questi dovrà essere penalizzato con un errore di procedura per ciascun pezzo di copertura caduto a terra. Coperture cadute a terra a causa dell'urto del tiratore contro i montanti della struttura, o a causa dell'azione dei gas in uscita dalla volata, o ancora a causa del rinculo, non dovranno essere conteggiati come penalità.
- 10.2.6 Se un tiratore anticipa la partenza (movimenti delle mani verso l'arma, i caricatori od altro munizionamento) o si muove fisicamente per ottenere una posizione, postura od impostazione più vantaggiosa dopo il comando di Standby e prima del segnale di partenza, questi dovrà ricevere una penalità per errore di procedura. Qualora il Range Officer possa fermare in tempo il tiratore, a questi sarà assegnato un avvertimento per la prima infrazione e gli verrà concesso di ripetere la partenza.
- 10.2.7 Se un tiratore non ingaggia ciascun bersaglio che assegna punti con almeno un colpo, a questi dovrà essere assegnata una penalità per ciascun bersaglio al quale non ha sparato, oltre al relativo numero di penalità per le miss, eccetto quando si applichi la Regola 9.9.2.



- 10.2.8 Se un esercizio stabilisce l'uso della sola spalla debole, un tiratore incorrerà in un errore di procedura per l'utilizzo della spalla forte. La penalità prevista è di un errore di procedura per ciascun colpo sparato.
- 10.2.9 Una volta che il tiratore abbandona una posizione di tiro, può ritornarvi per sparare nuovamente ai bersagli dalla stessa posizione, purché l'azione venga eseguita in sicurezza. In ogni caso, il briefing scritto dell'esercizio per Esercizi di Classificazione e gare di livello I e II può proibire tali azioni: in tal caso verrà assegnato un errore di procedura per ogni colpo sparato.
- 10.2.10 Penalità Speciale - Un tiratore, che non sia in grado di eseguire per intero una qualsiasi parte di un esercizio, a causa di inabilità o di ferite, potrà, prima di effettuare l'esercizio, richiedere che il Range Master gli assegni una penalità in luogo della parte di esercizio che non è in grado di eseguire.
- 10.2.10.1 Se la richiesta viene approvata dal Range Master, egli dovrà dichiarare prima che il tiratore svolga l'esercizio, l'entità della percentuale di penalità speciale, dall'1% al 20%, che verrà sottratta dal punteggio realizzato dal tiratore.
- 10.2.10.2 In alternativa il Range Master potrà annullare le penalità di un tiratore che abbia una significativa disabilità fisica e sia incapace di adempiere a quanto richiesto dall'esercizio.
- 10.2.10.3 Qualora la richiesta venisse respinta dal Range Master, verranno applicate le normali penalità per errore di procedura.
- 10.2.11 Il tiratore che spari al di sopra di una barricata di altezza di almeno 1,80 m incorrerà in una procedura per ogni colpo sparato (Vedi anche Regola 2.2.3.1).
- 10.2.12 Un tiratore, che utilizzi munizionamento diverso da quello specificato nel briefing per il Percorso di Tiro, sarà penalizzato con un errore di procedura per ciascun bersaglio metallico che assegna punti o penalità abbattuto in conseguenza dell'utilizzo di tale munizionamento (Vedi Regole 9.5.11, 10.4.9 e 10.4.10).

### **10.3 Squalifica – Regole generali**

- 10.3.1 Un tiratore che commette una infrazione alle regole di sicurezza, oppure svolge una qualsiasi altra attività vietata durante una gara di tiro IPSC, verrà squalificato e gli verrà proibito di eseguire qualsiasi restante esercizio, a prescindere dall'orario di tiro prestabilito o dalla dislocazione fisica degli esercizi della gara stessa, fino alla pubblicazione di eventuale verdetto di un appello al Comitato di Arbitraggio presentato in accordo con la Sezione 11 del presente regolamento.
- 10.3.2 Qualora venga comminata una squalifica, il Range Officer dovrà riportare chiaramente e per esteso le motivazioni della squalifica, la data e l'ora della medesima, sullo statino di gara del tiratore. Il Range Master dovrà esserne informato tempestivamente.
- 10.3.3 I punteggi di un tiratore che sia stato squalificato non dovranno essere depennati dai risultati della gara, ed i risultati stessi della gara non dovranno essere dichiarati definitivi dal Match Director, sino a quando il limite di tempo stabilito dalla Regola 11.3.1 non sia trascorso, purché non sia stato presentato al Range Master (o al suo delegato) alcun ricorso per qualsiasi motivo.
- 10.3.4 Qualora sia presentato un ricorso entro il limite di tempo stabilito dalla Regola 11.3.1, si applicherà quanto previsto dalla Regola 11.3.2.
- 10.3.5 I punteggi di un tiratore, che abbia completato il pre-gara o la gara senza essere stato squalificato, non dovranno risentire di una squalifica comminata al tiratore stesso durante la sua partecipazione agli shoot-off od altro evento secondario (vedi anche Regola 6.2.4).

### **10.4 Squalifica – Sparo Accidentale**

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

- 10.4.1 Un proiettile che oltrepassi il parapalle di fondo, il parapalle laterale, o che venga sparato in una qualsiasi altra direzione che l'organizzazione di gara abbia specificamente indicato come non sicura nel briefing scritto dell'esercizio. Si noti che un tiratore che spari contro un bersaglio, ed il cui proiettile prosegua in direzione non



sicura, non dovrà essere squalificato, ma si potrà applicare quanto previsto dalla Sezione 2.3.

- 10.4.2 Un colpo che impatti il terreno entro tre metri dal tiratore, eccetto quando sparato contro un bersaglio di carta o a un bersaglio frangibile, più vicino di tre metri dal tiratore. La definizione di sparo accidentale non si applica ad un proiettile che impatti il terreno entro tre metri dal tiratore a causa di una munizione senza polvere.
- 10.4.3 Uno sparo che avvenga durante il caricamento, il ricaricamento o lo scaricamento dell'arma. Questo include qualsiasi colpo sparato durante le procedure descritte nelle Regole 8.3.1 e 8.3.7 (Vedi anche Regola 10.5.10).
- 10.4.3.1 Eccezione: una detonazione che avvenga durante lo scaricamento dell'arma non viene considerata uno sparo accidentale. In ogni caso si potrà applicare quanto previsto dalla Regola 5.1.6.
- 10.4.4 Uno sparo che avvenga durante la risoluzione di un inceppamento.
- 10.4.5 Uno sparo che avvenga durante il trasferimento dell'arma da una mano o da una spalla all'altra.
- 10.4.6 Uno sparo che avvenga durante il movimento, ad eccezione di quando il tiratore stia effettivamente sparando contro i bersagli.
- 10.4.7 Un colpo sparato a un bersaglio metallico da una distanza inferiore a 40 metri se si utilizzano munizioni a pallettoni o a pallettoni o a 5 metri se si utilizzano munizioni a pallini. La distanza è misurata dalla parte anteriore del bersaglio alla parte più vicina del corpo del tiratore a contatto con il terreno (vedi regola 2.1.3).
- 10.4.8 In questa Sezione, quando è possibile stabilire che la causa dello sparo accidentale sia dovuta ad un componente dell'arma difettoso o rotto, e il tiratore non abbia commesso alcuna infrazione alle regole di sicurezza elencate in questa Sezione, allora al tiratore non verrà comminata la squalifica, ma il punteggio del tiratore per l'esercizio in questione sarà zero.
- 10.4.8.1 L'arma dovrà essere immediatamente presentata al Range Master od al suo delegato, che condurrà sull'arma una ispezione e tutti i test necessari a stabilire che un componente difettoso o rotto abbia causato lo sparo accidentale. Un tiratore non potrà in seguito fare ricorso contro una squalifica per sparo accidentale adducendo un componente dell'arma difettoso o rotto, qualora non consegni l'arma per l'ispezione prima di lasciare l'esercizio.
- 10.4.9 Un colpo sparato con munizionamento a palla asciutta eccetto quando questo sia stato specificamente indicato come ammesso per il Percorso di Tiro in questione.
- 10.4.10 Un colpo sparato con munizionamento a pallettoni durante l'esecuzione di un Percorso di Tiro in cui, per motivi di sicurezza, sia stato specificato il solo uso di munizionamento a pallini.

## 10.5 Squalifica - Maneggio non sicuro dell'arma

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

- 10.5.1 Maneggiare un'arma in qualsiasi momento, eccetto che all'interno di un'area di sicurezza designata od in qualsiasi altro luogo indicato come sicuro da un Range Officer, oppure sotto la supervisione ed in risposta ad un comando diretto di un Range Officer. Questa norma non si applica al trasporto delle armi così come previsto dalla Regola 5.2.1 Porto e trasporto. Violazioni di detta regola potranno portare alla squalifica.
- 10.5.2 Puntare, durante l'esecuzione di un Percorso di Tiro, la volata dell'arma all'indietro, oppure oltre il limite stabilito dagli angoli di sicurezza sia di default che specifici dell'esercizio. Eccezione: quando sia stata inserita in camera di cartuccia una Safety Flag, come previsto dalla Regola 8.3.7.2, la volata potrà essere puntata all'indietro entro un circolo di raggio 50 cm a partire dai piedi del tiratore.
- 10.5.3 Qualora, per qualsiasi motivo, durante un esercizio un tiratore lasci cadere la sua arma, carica o meno. Si noti che un tiratore che, per qualsiasi motivo durante lo svolgimento di un esercizio, appoggi intenzionalmente, ed in maniera sicura, l'arma a terra o su un oggetto stabile, non dovrà essere squalificato purché:
- 10.5.3.1 il tiratore mantenga il contatto fisico con l'arma sino a quando sia posizionata stabilmente sul terreno od altro oggetto sicuro, e



- 10.5.3.2 il tiratore rimanga entro un raggio di 1 metro dall'arma per tutto il tempo (eccetto quando l'arma sia posizionata ad una distanza superiore, sotto la supervisione di un Range Officer, per adeguarsi ad una specifica posizione di partenza), e
- 10.5.3.3 non si sia verificato quanto previsto dalla Regola 10.5.2,
- 10.5.3.4 l'arma sia in condizione di pronto come specificato nella Sezione 8.1, oppure
- 10.5.3.5 l'arma sia scarica ed abbia il carrello bloccato in apertura.
- 10.5.4 Non applicabile.
- 10.5.5 Puntare la volata di un'arma carica contro una qualsiasi parte del corpo del tiratore durante un Percorso di Tiro (Sweeping).
- 10.5.6 Puntare l'arma verso qualsiasi parte del corpo di un'altra persona (ad esempio un ufficiale di gara o uno spettatore) durante l'esecuzione di un esercizio. La squalifica non è applicabile se il problema è dovuto al fatto che un'altra persona improvvisamente si posiziona tra il concorrente e i parapalle durante l'esercizio, a condizione che il concorrente si attenga alle disposizioni della Regola 8.6.5.
- 10.5.7 Non applicabile.
- 10.5.8 Usare più di un'arma durante lo svolgimento di un esercizio.
- 10.5.9 Non tenere le dita fuori della guardia del grilletto durante la risoluzione di un inceppamento, qualora il tiratore abbassi chiaramente l'arma dalla linea di mira dei bersagli.
- 10.5.10 Non tenere il dito fuori della guardia del grilletto durante il caricamento, il ricaricamento o lo scaricamento dell'arma. Un tiratore, che stia manipolando il grilletto per rilasciare l'azione e/o il cane mentre assume la condizione di pronto prima del segnale di avvio, non sarà soggetto a questa Regola. Un eventuale sparo accidentale durante questa operazione darà luogo all'applicazione della Regola 10.4.3.
- 10.5.11 Non tenere il dito fuori della guardia del grilletto durante gli spostamenti, in accordo con la Regola 8.5.1.
- 10.5.12 Non applicabile.
- 10.5.13 Maneggiare munizionamento carico od inerte in un'area di sicurezza, contrariamente a quanto stabilito dalla Regola 2.4.4.
  - 10.5.13.1 Il termine "maneggiare" non impedisce ai concorrenti di entrare in un'Area di Sicurezza con munizioni vere o finte in tasca, alla cintura o nella borsa da poligono, a condizione che il concorrente non rimuova fisicamente le munizioni sciolte o confezionate dalla cintura, dalle tasche o dalla borsa da poligono mentre si trova nell'Area di Sicurezza..
- 10.5.14 Avere un'arma carica eccetto quando specificatamente ordinato dal Range Officer.
- 10.5.15 Raccogliere un'arma lasciata cadere. Le armi lasciate cadere devono sempre essere recuperate da un Range Officer che, dopo aver verificato e/o scaricato l'arma, la restituirà al tiratore in condizioni di sicurezza. Far cadere un'arma scarica o causarne la caduta al di fuori di un esercizio non è un'infrazione. Comunque, un tiratore che raccolga un'arma lasciata cadere sarà squalificato.
- 10.5.16 Utilizzare munizionamento proibito o non sicuro (Vedi Regole 5.5.4, da 5.5.6 a 5.5.6.4), e/o utilizzare un'arma vietata (Vedi Regole 5.1.10 e 5.1.11).

## 10.6 Squalifica – Comportamento Antisportivo

- 10.6.1 Ad un tiratore che abbia tenuto una condotta che sia, a giudizio di un Giudice di Gara, di tipo antisportivo sarà comminata la squalifica. Il comportamento antisportivo include, ma non si limita a: imbrogliare, comportarsi in modo disonesto, non attenersi alle ragionevoli direttive di un Giudice di Gara, o tenere qualsiasi altro comportamento che possa arrecare discredito allo sport. Il Range Master ne dovrà essere informato il più presto possibile.



- 10.6.2 Un tiratore che a giudizio del Range Officer si sia tolto, o abbia causato, intenzionalmente la perdita di protezioni auricolari o degli occhiali per ottenere un vantaggio o la ripetizione.
- 10.6.3 Altre persone possono essere espulse dal campo di tiro per condotta ritenuta inaccettabile da parte di un Range Officer. Questo include, ad esempio, ma non si limita a: non attenersi alle ragionevoli direttive di un Giudice di Gara, interferire con la conduzione di un esercizio e/o lo svolgimento di quest'ultimo da parte di un tiratore, o tenere qualsiasi altro comportamento che possa arrecare discredito allo sport.

## **10.7 Squalifica - Uso di Sostanze Proibite**

- 10.7.1 In una gara IPSC tutte le persone dovranno essere in perfetta forma fisica e psicologica durante lo svolgimento della gara.
- 10.7.2 L'IPSC considera l'abuso di sostanze alcoliche, l'uso di farmaci non essenziali se non dietro prescrizione medica, l'uso di droghe illegali o che aumentano le prestazioni, indipendentemente dalle modalità di assunzione, come un reato gravissimo.
- 10.7.3 Fatta eccezione per sostanze utilizzate a scopi terapeutici, i tiratori ed i Giudici che partecipano ad una competizione non devono essere sotto l'influenza di sostanze stupefacenti (alcool incluso) di qualsiasi genere durante lo svolgimento della gara. Chiunque a giudizio del Range Master sia visibilmente sotto l'influenza di sostanze come quelle descritte sopra, verrà squalificato dalla gara e potrà essere allontanato dal campo di tiro.
- 10.7.4 L'IPSC si riserva il diritto di vietare qualsiasi sostanza specifica e di introdurre esami per accertare la presenza di queste sostanze in qualsiasi momento (Vedi specifico Regolamento Anti-Doping IPSC).



## SEZIONE 11: Arbitraggio e interpretazione delle regole

### 11.1 Principi generali

- 11.1.1 Amministrazione - In qualsiasi attività competitiva soggetta a regolamenti, sono inevitabili delle controversie occasionali. È comprensibile che ai più alti livelli di agonismo, sia molto importante per il tiratore il risultato finale. In ogni caso una efficiente pianificazione ed amministrazione della gara sarà in grado di prevenire la maggior parte delle controversie.
- 11.1.2 Ammissione - I ricorsi potranno essere sottoposti al giudizio del Comitato di Arbitraggio, in accordo con le sezioni seguenti, per qualsiasi motivazione eccetto quando specificamente non permesso dalle regole. Ricorsi riguardanti una squalifica per infrazione alle regole di sicurezza, potranno essere accettati unicamente per determinare se circostanze eccezionali consentano il riesame della squalifica. In ogni caso l'aver compiuto una azione così come descritta dal Giudice di Gara non può essere oggetto di contestazione o ricorso.
- 11.1.3 Ricorso - Le decisioni sono prese inizialmente dal Range Officer. Qualora chi ha presentato ricorso sia in disaccordo con la decisione presa, si dovrebbe richiedere il giudizio del Chief Range Officer responsabile dell'esercizio. Se la controversia non dovesse essere risolta neppure a questo punto, si dovrà richiedere il giudizio del Range Master.
- 11.1.4 Ricorso presso il Comitato di Arbitraggio - Qualora chi ha presentato ricorso si trovi ancora in disaccordo con la decisione presa, questi potrà appellarsi al Comitato di Arbitraggio presentando un ricorso in prima persona.
- 11.1.5 Conservazione delle prove - Il richiedente dovrà informare il Range Master della sua intenzione di fare ricorso al Comitato di Arbitraggio, e potrà richiedere che i Giudici di Gara conservino tutti i documenti relativi per l'audizione. Nastri audio e/o videoregistrazioni potranno essere accettati come prova.
- 11.1.6 Compilazione del ricorso - Il richiedente è responsabile della compilazione e della consegna del ricorso scritto, nonché del pagamento della relativa tassa. Entrambi devono essere consegnati al Range Master entro il termine prestabilito.
- 11.1.7 Doveri dei Giudici di Gara - Ogni Giudice di Gara, ricevendo una richiesta di ricorso, dovrà informarne il Range Master senza indugio, e dovrà annotare l'identità di tutti i testimoni ed i Giudici coinvolti, riferendo queste informazioni al Range Master.
- 11.1.8 Doveri del Match Director - Il Match Director dovrà, al ricevimento del rapporto circa un ricorso da parte del Range Master, convocare il Comitato di Arbitraggio in sede privata non appena possibile.
- 11.1.9 Doveri del Comitato di Arbitraggio - Il Comitato di Arbitraggio è tenuto ad osservare ed applicare il regolamento IPSC in vigore ed a prendere decisioni in accordo con esso. Qualora il regolamento richieda una interpretazione, o qualora un evento non sia specificamente previsto dal presente regolamento, il Comitato di Arbitraggio esprimerà il proprio miglior giudizio nello spirito di questo regolamento.

### 11.2 Composizione del Comitato

- 11.2.1 Nelle competizioni di Livello III o superiore, la composizione del Comitato di Arbitraggio dovrà rispettare le seguenti regole:
- 11.2.1.1 Presidente dell'IPSC, od un suo delegato, od un Giudice di Gara abilitato scelto dal Match Director (in quest'ordine) come Moderatore del Comitato, senza diritto di voto.
- 11.2.1.2 Tre Membri del Comitato nominati dal Presidente dell'IPSC, da un suo delegato, o dal Match Director (in quest'ordine), ciascuno con diritto ad un voto.
- 11.2.1.3 Quando ciò sia possibile, i membri del Comitato dovrebbero essere tiratori partecipanti alla competizione, e dovrebbero essere Giudici di Gara abilitati.
- 11.2.1.4 In nessun caso il Moderatore, o qualsiasi altro membro del Comitato, dovrà essere una delle parti in causa nella decisione iniziale, o nei successivi appelli che hanno condotto ad una richiesta di arbitrato.
- 11.2.2 Nelle competizioni di livello I e II il Match Director può nominare membri del Comitato di Arbitraggio tre



persone esperte che non siano parte in causa nel ricorso e che non si trovino in diretto conflitto di interessi con il verdetto del ricorso. I membri del Comitato dovrebbero, se possibile, essere Giudici di Gara abilitati. Tutti i membri del comitato avranno diritto di voto. Il Giudice di Gara più anziano, o la persona più anziana, qualora non vi siano Giudici di Gara, fungerà da Presidente.

### **11.3 Limiti di tempo e sequenza**

- 11.3.1 Limite di tempo per la presentazione di un ricorso - Le richieste scritte di ricorso devono essere sottoposte al Range Master sull'apposito modulo, accompagnate dalla prevista tassa, entro un'ora di tempo dall'evento che ha generato la richiesta, così come registrato dai Giudici di Gara. La presentazione fuori dal limite di tempo stabilito annullerà la validità della richiesta stessa, e non verrà intrapresa alcuna azione successiva. Il Range Master dovrà apporre immediatamente l'ora e la data sulla domanda di ricorso non appena l'abbia ricevuta.
- 11.3.2 Limite di tempo per la decisione - Il Comitato deve giungere ad una decisione entro 24 ore dalla presentazione del ricorso, oppure prima che i risultati vengano dichiarati definitivi dal Match Director, a seconda di quale evento si verifichi per primo. Nel caso che il Comitato non raggiunga una decisione entro i limiti di tempo stabiliti, un ricorso presentato in prima persona o da terzi (Vedi Sezione 11.7.1) sarà automaticamente accolto e la tassa per la presentazione del ricorso sarà restituita.

### **11.4 Tasse**

- 11.4.1 Importo - Nelle gare di livello III o superiore, la tassa per presentare ricorso dovrà essere pari a 100 dollari in valuta statunitense o all'equivalente in valuta locale della massima quota di iscrizione individuale alla competizione (a seconda di quale delle due sia più bassa). La tassa di arbitrato per altre competizioni può essere stabilita dall'organizzazione di gara, ma in ogni caso non potrà essere superiore a di 100 dollari in valuta statunitense od all'equivalente in valuta locale. Un ricorso al Comitato di Arbitraggio presentato dal Range Master relativamente ad una questione di gara non sarà soggetto al pagamento della tassa.
- 11.4.2 Gestione delle tasse del ricorso - Nel caso in cui il Comitato sostenga la tesi del richiedente, la tassa di ricorso verrà restituita. In caso contrario, la decisione finale e la tassa verranno inviate, per gare di livello I e II, al Settore Arbitrale Federale Range Officers (SAFRO), per gare di livello III e superiori alla International Range Officers Association (IROA).

### **11.5 Regole di procedura**

- 11.5.1 Doveri del Comitato e procedura - Il Comitato dovrà studiare il ricorso scritto, e custodire a nome dell'organizzazione la somma di denaro pagata dal richiedente, sino al raggiungimento di una decisione.
- 11.5.2 Presentazione della richiesta - Il Comitato, quindi, potrà ordinare al richiedente di fornire personalmente ulteriori dettagli circa il ricorso, e potrà richiedere chiarimenti su qualsiasi punto inerente il ricorso stesso.
- 11.5.3 Audizione - Al richiedente potrà quindi essere richiesto di ritirarsi nel momento in cui il Comitato deciderà di ascoltare ulteriori testimonianze.
- 11.5.4 Testimonianze - Il Comitato potrà ascoltare i Giudici di Gara e tutti gli altri testimoni coinvolti nella disputa. Il Comitato esaminerà tutte le prove presentate.
- 11.5.5 Domande - Il Comitato potrà porre domande ai testimoni ed ai Giudici su qualsiasi particolare riguardante la controversia.
- 11.5.6 Opinioni - I membri del Comitato dovranno astenersi dall'esprimere qualsiasi opinione o verdetto fintanto che la controversia non sia risolta.
- 11.5.7 Ricognizione - Il Comitato potrà effettuare una ricognizione sul luogo in cui è avvenuto l'evento che ha originato il ricorso o qualsiasi area ad esso connessa, e potrà richiedere a qualsiasi persona o Giudice, che ritenga utile per la risoluzione della disputa, di accompagnarlo.
- 11.5.8 Influenza indebita - Chiunque tenti di influenzare i membri del Comitato in qualunque modo che non sia la presentazione di prove, potrà essere soggetto ad azione disciplinare a discrezione del Comitato di Arbitraggio.



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

## **11.6 Verdetto e azioni successive**

- 11.6.1 Decisione del Comitato - Quando il Comitato avrà raggiunto una decisione, verranno convocati il richiedente, il Range Officer ed il Range Master per emettere un verdetto.
- 11.6.2 Attuazione della decisione - L'attuazione della decisione presa dal Comitato dovrà avvenire a cura del Range Master. Egli affiggerà il verdetto in un luogo pubblico. Il verdetto non è retroattivo e non modificherà alcun avvenimento accaduto prima dell'emissione del verdetto.
- 11.6.3 Inappellabilità del verdetto - Il verdetto del Comitato dovrà essere definitivo e non potrà essere contestato, se non nel caso in cui il Range Master sia del parere che nuove prove, acquisite dopo l'emissione del verdetto ma prima che i risultati siano stati dichiarati definitivi dal Match Director, richiedano un nuovo giudizio.
- 11.6.4 Verballi - Le decisioni del Comitato di Arbitraggio dovranno essere verbalizzate e dovranno costituire un precedente per qualsiasi successiva contestazione durante lo svolgimento della gara.

## **11.7 Ricorsi da parte di terzi**

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

## **11.8 Interpretazione del Regolamento**

- 11.8.1 L'interpretazione del presente regolamento è di competenza del Consiglio Direttivo dell'IPSC.
- 11.8.2 Persone che richiedano un chiarimento di una qualsiasi regola, dovranno sottoporre la loro richiesta per iscritto all'IPSC tramite lettera, fax o e-mail.
- 11.8.3 Tutte le interpretazioni pubblicate sul sito IPSC dovranno essere considerate come un precedente, e dovranno essere applicate a tutte le competizioni riconosciute dall'IPSC che abbiano luogo a partire dal settimo (7) giorno dalla data di pubblicazione. Queste interpretazioni saranno soggette alla ratifica o alla modifica entro la successiva assemblea IPSC.





## SEZIONE 12: Varie

### 12.1 Appendici

Tutte le appendici incluse nel presente regolamento ne costituiscono parte integrante.

### 12.2 Lingua

L'inglese è la lingua ufficiale dell'IPSC. Nel caso sorgessero discrepanze tra la versione inglese del regolamento e le versioni tradotte in altre lingue, la versione inglese dovrà prevalere.

### 12.3 Declinazione di responsabilità

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

### 12.4 Genere

I riferimenti fatti nel presente regolamento al genere maschile sono da intendersi riferiti anche al genere femminile.

### 12.5 Glossary

Per gli scopi del presente regolamento si applicano le seguenti definizioni:

Aftermarket	Oggetto non prodotto dall'OFM, e/o riportante marchi identificativi di un diverso fabbricante di armi.
Aim/Aiming	Mira/mirare; allineare la canna di un'arma da fuoco sui bersagli.
Attempt at (COF)	Tentativo (di esecuzione del Percorso di Tiro); periodo che intercorre tra il segnale di avvio e il momento in cui il tiratore segnala di aver terminato l'azione di fuoco, in risposta alla regola 8.3.6.
Birdshot or Buckshot	Tipi di munizionamento utilizzati nello shotgun, che contengono pallettoni o pallini da caccia (Vedi Appendice E2).
Bullet	Proiettile; la parte di una cartuccia che colpisce il bersaglio.
Cartridge	Cartuccia; l'involucro contenente il propellente, e i pallini, pallettoni o la palla asciutta; singola unità di munizionamento).
Chamber Safety Flag	Bandierina di sicurezza; un dispositivo realizzato di un colore benvisibile. Nessuna parte della stessa può rassomigliare ad un proiettile o parte di esso. Non deve essere possibile inserire la bandierina qualora sia presente una munizione in camera di cartuccia, e deve, quando applicata, impedire l'inserimento di una munizione in camera di cartuccia. La bandierina deve avere un nastro o una linguetta che fuoriesca visibilmente dall'arma.
Compensator	Compensatore; accessorio apposto sulla volata della canna con lo scopo di contrastare il rilevamento (ottenuto deviando i gas derivanti dalla combustione).
Detonation	Detonazione; accensione di un innesco di una cartuccia, per motivi diversi dall'azione del percussore, per cui il proiettile non attraversa la canna dell'arma (ad es. quando l'azione viene arretrata manualmente, o quando una cartuccia viene lasciata cadere).
Discharge	Vedi Shot -Sparo.
Downrange	Fronte ai bersagli; l'area generica dell'esercizio o del campo di tiro ove sia possibile puntare in sicurezza il vivo di volata e/o dove è previsto o probabile che impattino i proiettili.
Dry Firing	Tiro in bianco; attivazione del grilletto e/o dell'azione di un'arma chesia totalmente



	priva di munizioni.
Dummy Ammunition	Munizionamento inerte; include munizioni da manipolazione, a salve, salva percussori o bossoli vuoti
Engage	Sparare un colpo in direzione di un bersaglio; sparare un colpo, mancando però il bersaglio, non è considerato un mancato ingaggio. Il malfunzionamento di un'arma o del munizionamento che impediscano l'esplosione di un colpo comporterà un mancato ingaggio,
Face (Facing) Uprange	Spalle ai bersagli; posizione in cui il volto, il petto ed i piedi di un tiratore sono rivolti in direzione opposta ai bersagli.
False start	Falsa partenza; inizio dello svolgimento di un esercizio in anticipo sul segnale di partenza (Vedi Regola 8.3.4).
Frangible Target:	Bersaglio frangibile: un bersaglio, quale un piattello o mattonella, suscettibile di essere agevolmente spezzato in due o più pezzi quando colpito
Grain	Grano; unità di misura usata per determinare il peso di un proiettile (1 grano = 0,0648 grammi).
Holster	Fondina; un dispositivo di ritenzione della pistola applicato alla cintura del tiratore.
Loaded	Arma Carica; un'arma da fuoco che abbia una munizione carica o inerte all'interno della camera di cartuccia o nel tamburo, o che abbia inserito un caricatore contenente una munizione carica o inerte.
Loading	Caricamento; azione di inserimento iniziale di munizioni in un'arma,
Location	Locazione; luogo fisico all'interno di un esercizio.
Match Personnel	Personale di Gara; persone che hanno un compito od una funzione ufficialmente assegnata all'interno di una competizione, ma che non siano necessariamente qualificati, o agiscano in funzione di Giudice di Gara.
May	Potrebbe; indica azione totalmente opzionale.
Must	Deve; indica azione obbligatoria.
No-Shoot	Bersaglio che assegna penalità quando colpito.
Not Applicable	Non applicabile; la regola od il requisito non si applicano alla particolare disciplina, Divisione o livello di gara.
OFM	Costruttore originale dell'arma (Original Firearm Manufacturer).
Primer	Innesco; la parte di una cartuccia che determina una detonazione o lo sparo.
Prop	Palo/sostegno/struttura; eccetto bersagli e fault lines, oggetti utilizzati per la creazione, l'utilizzo o la decorazione di un Percorso di Tiro.
Prototype	Prototipo; arma la cui configurazione non è prodotta di serie e non è generalmente disponibile al pubblico
Region	Nazione; Stato o altra area geografica, riconosciuta dall'IPSC.
Regional Director	Persona, riconosciuta dall'IPSC, che rappresenta la Region.
Reloading	Ricaricamento, operazione di rifornimento; sostituzione di un caricatore precedentemente inserito nell'arma con uno differente, od inserimento di munizioni aggiuntive in un'arma mentre il tiratore è impegnato nell'esecuzione del Percorso di Tiro. Il ricaricamento inizia quando viene azionato il pulsante di sgancio del caricatore (o di apertura del tamburo), e termina quando la mano del tiratore ha lasciato il contatto con il nuovo caricatore inserito nell'arma (o quando il tamburo è stato completamente chiuso). Eccezione: l'operazione di ricaricamento termina quando il colpo camerato viene esploso in sicurezza verso un bersaglio, prima di inserire un caricatore nuovo.
Reshoot	Ripetizione dell'esercizio; successivo tentativo di svolgimento di un esercizio da parte di un tiratore, preventivamente autorizzato da un Range Officer o dal Comitato di Arbitraggio.
Round	Cartuccia; munizione utilizzata in una pistola, PCC o in un rifle.
Shooting position	Posizione di tiro; posizione fisica assunta dal corpo di un tiratore (ad es. eretta, seduta, in ginocchio, a terra).
Shot	Sparo; un proiettile che attraversa completamente la canna di un'arma.
Should	Dovrebbe; opzionale ma altamente raccomandato.



Sight picture	Traguardare; prendere di mira un bersaglio senza di fatto sparargli contro.
Snap Cap	Salva-percussore; un tipo di munizione inerte.
Squib	Palla od altro in canna; un qualsiasi componente di una cartuccia incastrato nella canna di un'arma da fuoco e/o un proiettile che ne fuoriesca a bassissima velocità (di solito a causa di carica di lancio insufficiente o mancante del tutto).
Stance	Postura; ovvero la posizione degli arti del tiratore (ad esempio, mani lungo i fianchi, braccia incrociate, etc.).
Start position	Posizione di partenza; la locazione, la posizione di tiro e la postura, richieste per lo svolgimento di un esercizio, che devono essere assunte prima del segnale di avvio (Vedi Regola 8.3.4).
Sweeping	Puntare la volata di un'arma da fuoco contro una qualsiasi parte del corpo del tiratore durante l'esecuzione di un esercizio mentre la pistola viene impugnata o altrimenti toccata qualora non si trovi in fondina o con l'arma lunga quando la Safety Flag non sia inserita (Vedi Regola 10.5.5).
Target(s)	Bersagli(o); termine che designa sia bersagli che assegnano punti che bersagli che assegnano penalità, a meno che una regola (ad es. 4.1.3) non faccia distinzione.
Target Array	Gruppo di bersagli; un raggruppamento di bersagli approvati che si avvisibile soltanto da una locazione o visuale di tiro.
Unloaded	Scarica; un'arma totalmente priva di munizionamento carico o inerte all'interno della camera di cartuccia o nel tamburo e/o nei caricatori inseriti.
Unloading	Scaricamento; rimozione del munizionamento da un'arma da fuoco.
Uprange	Spalle ai bersagli, l'area generica dell'esercizio o del campo di tiro al di fuori degli angoli di sicurezza (Vedi Regola 2.1.2 Angoli di sicurezza), ove sia vietato puntare il vivo di volata durante l'esecuzione di un Percorso di Tiro (fa eccezione quanto stabilito dalle Regole 10.5.2 e 10.5.6).

## 12.6 Misure

Nel presente regolamento, dovunque siano riportate misure, quelle racchiuse da parentesi sono fornite a titolo indicativo.



## APPENDICE A1: Livelli di gare IPSC

Legenda: R = Raccomandato, O = Obbligatorio

	Level I	Level II	Level III	Level IV	Level V
1. Rispetto dell'ultima edizione del regolamento	O	O	O	O	O
2. Tiratori iscritti alla Federazione della Region di residenza (Sezione 6.5)	R	O	O	O	O
3. Match Director	O	O	O	O	O
4. Range Master (effettivo o designato)	O	O	O	O	O
5. Range Master approvato dal Regional Director	R	R	O	R	R
6. Range Master approvato dal Consiglio Direttivo IPSC				O	O
7. Un Chief Range Officer per Area	R	R	R	O	O
8. Un RO della Federazione nazionale per esercizio	R	R	O	O	O
9. Un RO della Federazione IROA per esercizio			R	O	O
10. Stats Officer della Federazione IROA			R	O	O
11. Un assistente (per ripristinare bersagli) ogni 6 colpi in ciascun esercizio	R	R	R	R	R
12. Esercizi approvati dal Regional Director	R	R	O		
13. Esercizi approvati dalla commissione IPSC			O	O	O
14. Riconoscimento dell'IPSC ( <u>Vedi sotto</u> )			O	O	O
15. Cronografo	R	R	R	O	O
16. Registrazione presso l'IPSC tre mesi in anticipo			O		
17. Approvazione dell'assemblea IPSC ogni tre anni				O	O
18. Inclusione nel calendario IPSC delle gare			O	O	O
19. Rapporto post-gara all'IROA			O	O	O
20. Numero minimo di colpi raccomandato					
Pistola e PCC	40	80	150	300	450
Rifle	40	80	150	200	250
Shotgun	40	80	150	200	250
21. Numero minimo di esercizi raccomandato					
Pistola e PCC	3	6	12	24	30
Rifle	3	6	12	24	30
Shotgun	3	6	12	24	30
22. Numero minimo di tiratori raccomandato					
Pistola e PCC	10	50	120	200	300
Rifle	10	50	120	200	300
Shotgun	10	50	120	200	300
23. Punteggio della gara	1	2	3	4	5
24. Il riconoscimento internazionale per le gare di livello I e II non è richiesto. Comunque, ciascun Regional Director avrà diritto di stabilire i propri criteri e le proprie procedure per il riconoscimento di tali gare da tenersi all'interno della propria Region.					



## APPENDICE A2: Riconoscimento IPSC

Prima dell'inizio della competizione, gli organizzatori dovranno specificare quali Divisioni intendono riconoscere.

Qualora non altrimenti specificato, le competizioni riconosciute dall'IPSC riconosceranno Divisioni e Categorie in funzione del numero di tiratori iscritti che prendano effettivamente parte alla gara, includendo i tiratori squalificati durante la gara (ad es. se in una Divisione in una gara di livello III partecipano dieci tiratori, ma uno o più vengono squalificati durante la gara, la Divisione continuerà ad essere riconosciuta) basandosi sui criteri di seguito enunciati.

### 1. Divisioni

Livello I e II Minimo 5 tiratori per ciascuna Divisione (consigliato) Livello III Minimo 10 tiratori per ciascuna Divisione (obbligatorio) Livello IV e V Minimo 20 tiratori per ciascuna Divisione (obbligatorio)

### 2. Categorie

Per riconoscere le Categorie dovranno prima essere riconosciute le Divisioni. Qualsiasi Livello  
Minimo 5 tiratori per Categoria (Vedi sottostante lista approvata).

### 3. Categorie Individuali

Le Categorie Individuali approvate per il riconoscimento della Divisione sono:

Lady	Tiratori di sesso femminile.
Super Junior	Tiratori che non abbiano compiuto i 16 anni al primo giorno di gara. Un Super Junior può optare di sparare nella categoria Junior ma non in entrambe. Se il numero di tiratori nella categoria Super Junior è insufficiente per il riconoscimento, tutti i tiratori registratisi in questa categoria saranno automaticamente trasferiti nella categoria Junior.
Junior	Tiratori che non hanno ancora compiuto 21 anni entro il primo giorno di gara.
Senior	Tiratori che hanno compiuto 50 anni entro il primo giorno di gara.
Super Senior	Tiratori che hanno compiuto 60 anni entro il primo giorno di gara, <b>ma hanno meno di 70 anni.</b> Un tiratore Super Senior ha la possibilità di scegliere di gareggiare per la Categoria Senior, ma non in entrambe. Qualora vi sia un numero insufficiente di tiratori nella Categoria Super Senior, affinché sia riconosciuta, tutti i tiratori registrati in questa Categoria verranno automaticamente inseriti nella Categoria senior.
<b>Grand Senior</b>	<b>Tiratori che hanno compiuto 70 anni il primo giorno di gara.</b>
<b>Lady Senior</b>	<b>Tiratori di sesso femminile che hanno compiuto 50 anni il primo giorno di gara.</b>

### 4. Team Categories:

IPSC matches may recognize the following for team awards:

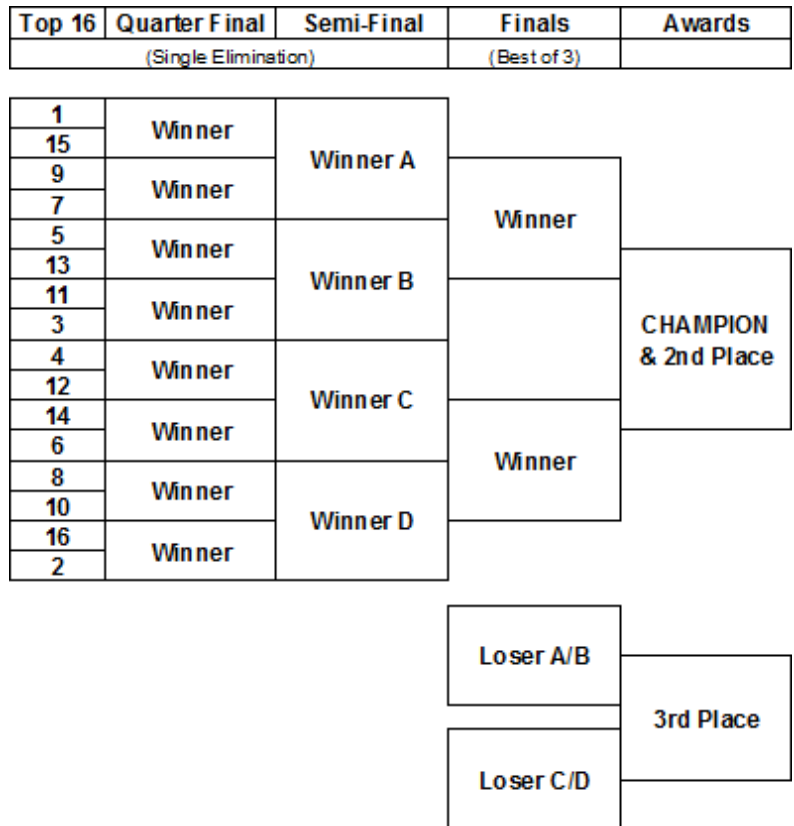
Le competizioni di tiro IPSC possono riconoscere le seguenti Categorie a Squadre:

- Squadre di Divisione della Region
- Squadre di Divisione della Region per Categoria Lady
- Squadre di Divisione della Region per Categoria Super Junior
- Squadre di Divisione della Region per Categoria Junior
- Squadre di Divisione della Region per Categoria Senior
- Squadre di Divisione della Region per Categoria Super Senior
- Squadre di Divisione della Region per Categoria Grand Senior**
- Squadre di Divisione della Region per Categoria Family:

le squadre familiari sono composte da due membri dei quali uno junior e l'altro indifferentemente genitore o nonno/a del tiratore junior. In disaccordo con le regole 6.4.2 e 6.4.2.1 i due membri possono gareggiare in divisioni diverse; una donna pur iscritta personalmente come Lady può partecipare (nella squadra) come Junior purché essa rientri nei limiti di età della categoria Junior. I risultati delle squadre familiari saranno calcolati sommando le percentuali nella competizione ottenute dai due membri



## APPENDICE A3: Shoot-Off Schema di eliminazione

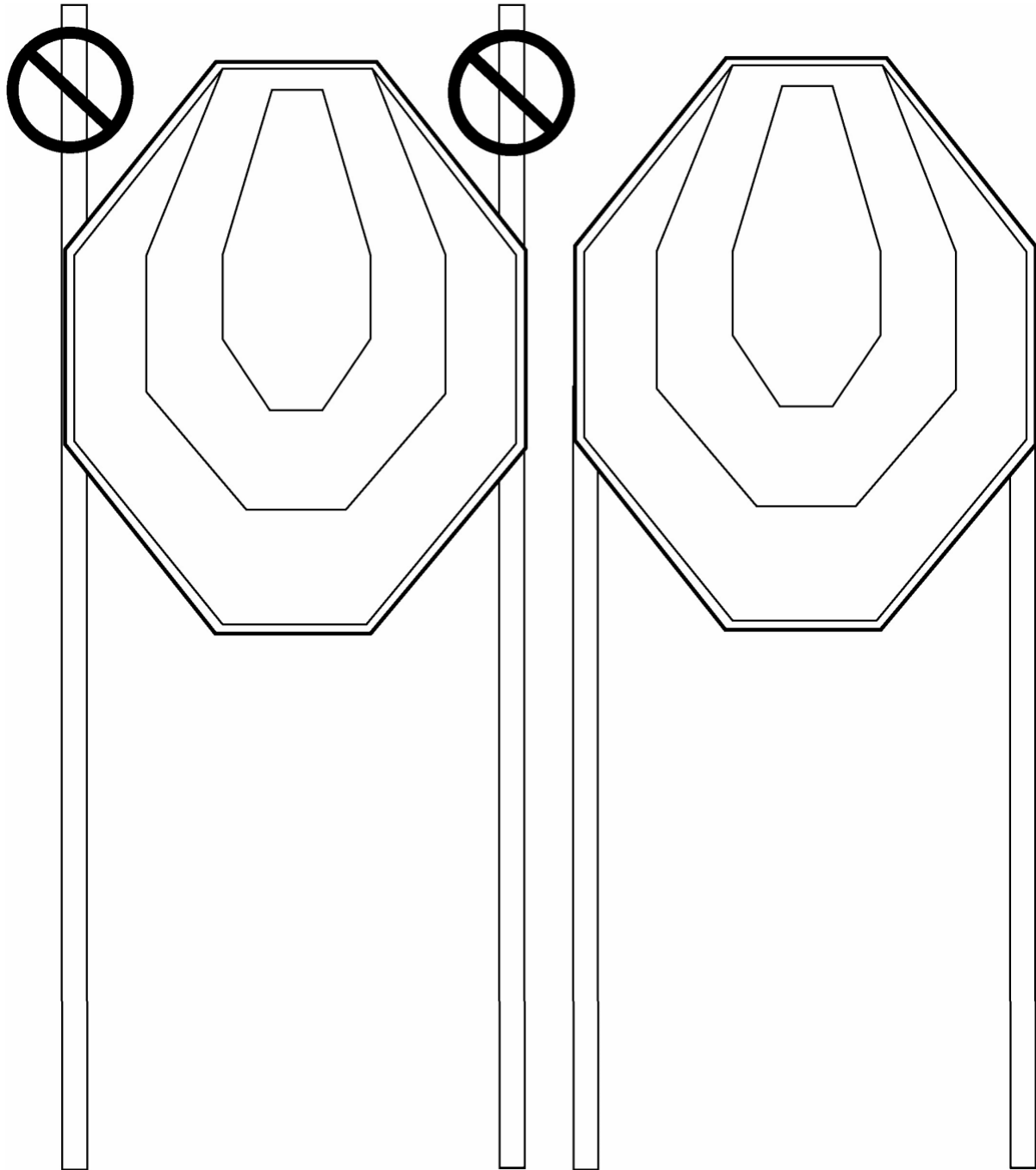




## APPENDICE A4: Rapporti tra tipi di percorsi di tiro

<b>Stages</b>	<b>Short</b>	<b>Medium</b>	<b>Long</b>
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4
27	13	10	4
28	14	10	4
28	15	9	4
29	15	10	4
30	15	10	5

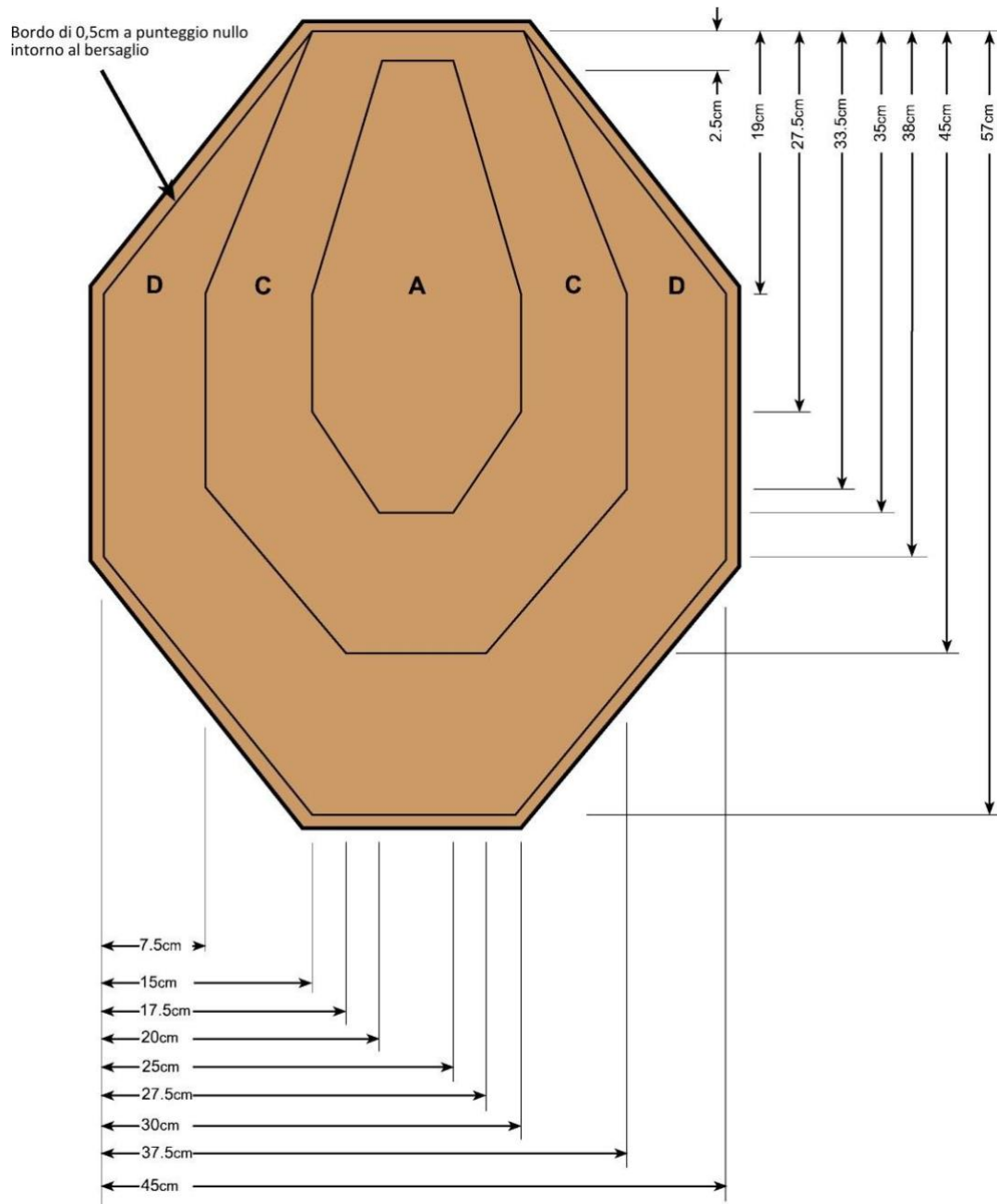
## APPENDICE B1: Presentazione dei Bersagli



Tagliare i bordi superiori dei supporti dei bersagli ne migliora la visuale.

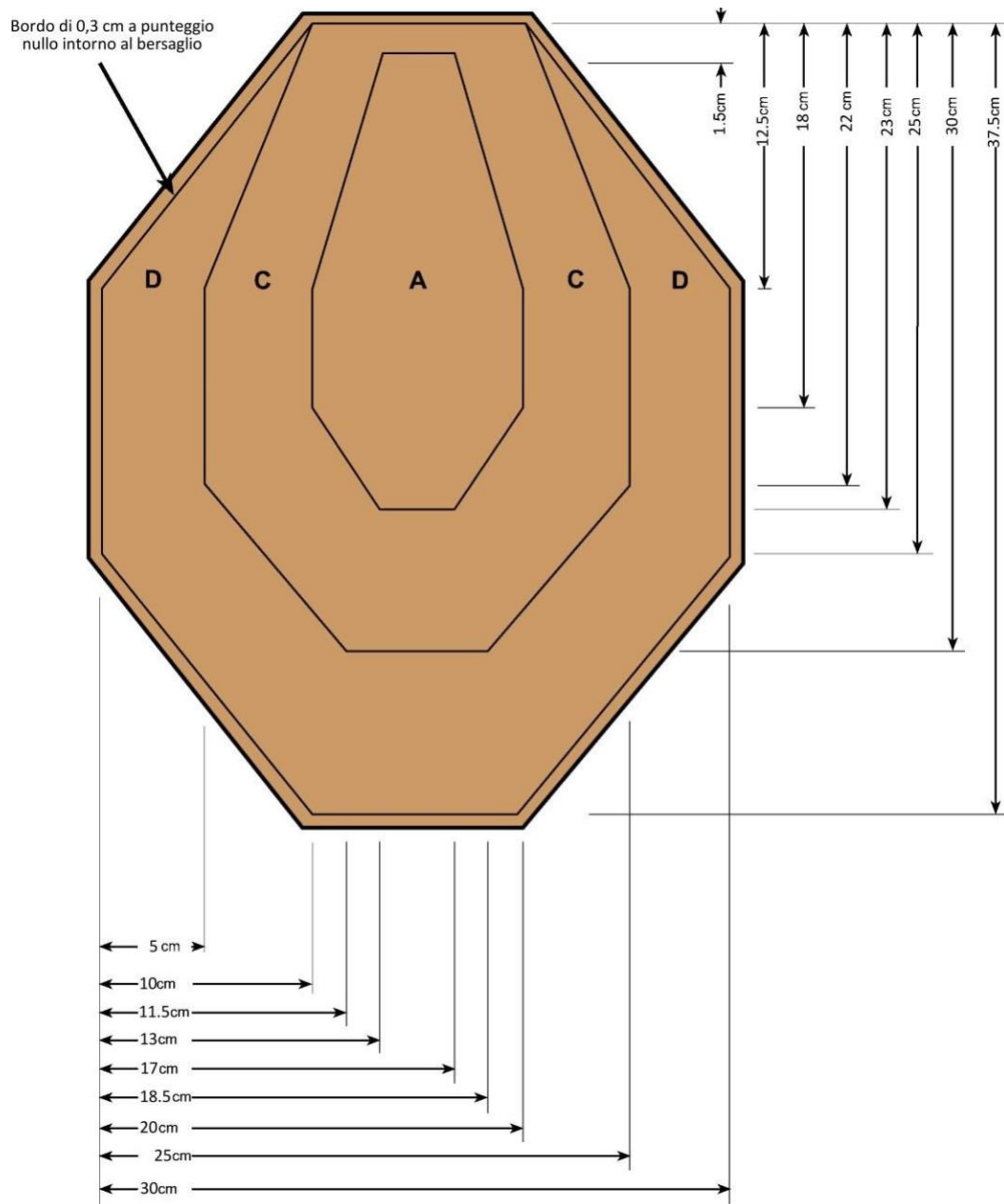


## APPENDICE B2: IPSC Target



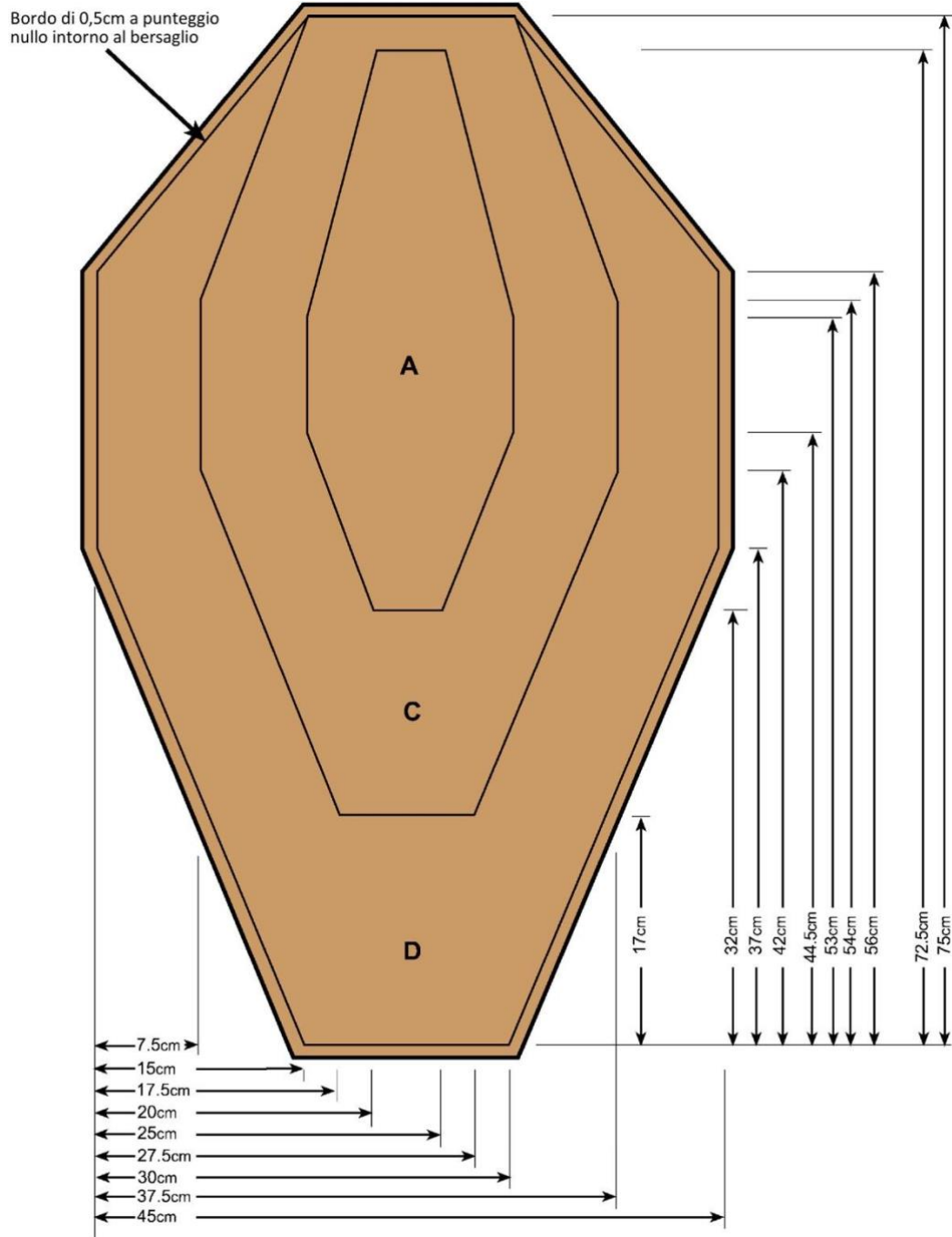
Zona	Punti
A	5
C	3
D	1

## APPENDICE B3: IPSC Mini Target



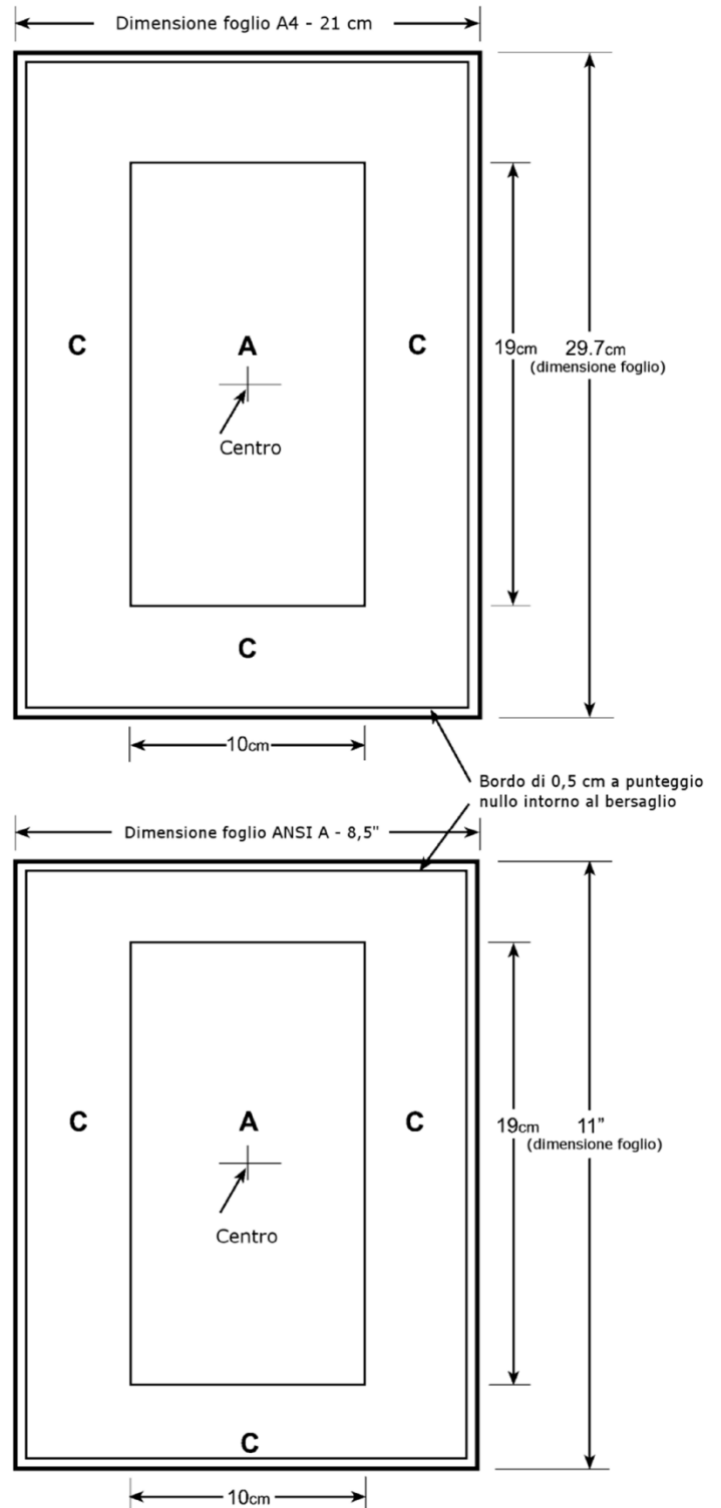
Zona	Punti
<b>A</b>	5
<b>C</b>	3
<b>D</b>	1

## APPENDICE B4: IPSC Universal Target



Zona	Punti
A	5
C	3
D	1

## APPENDICE B5: IPSC A4/A Target



**Punteggio:**

Zona A: 5 punti  
Zona C: 4 punti

**Nota:**

Il centro della Zona A è posizionato esattamente sopra il centro del foglio del formato usato.

## APPENDICE B5: IPSC A3/A Target

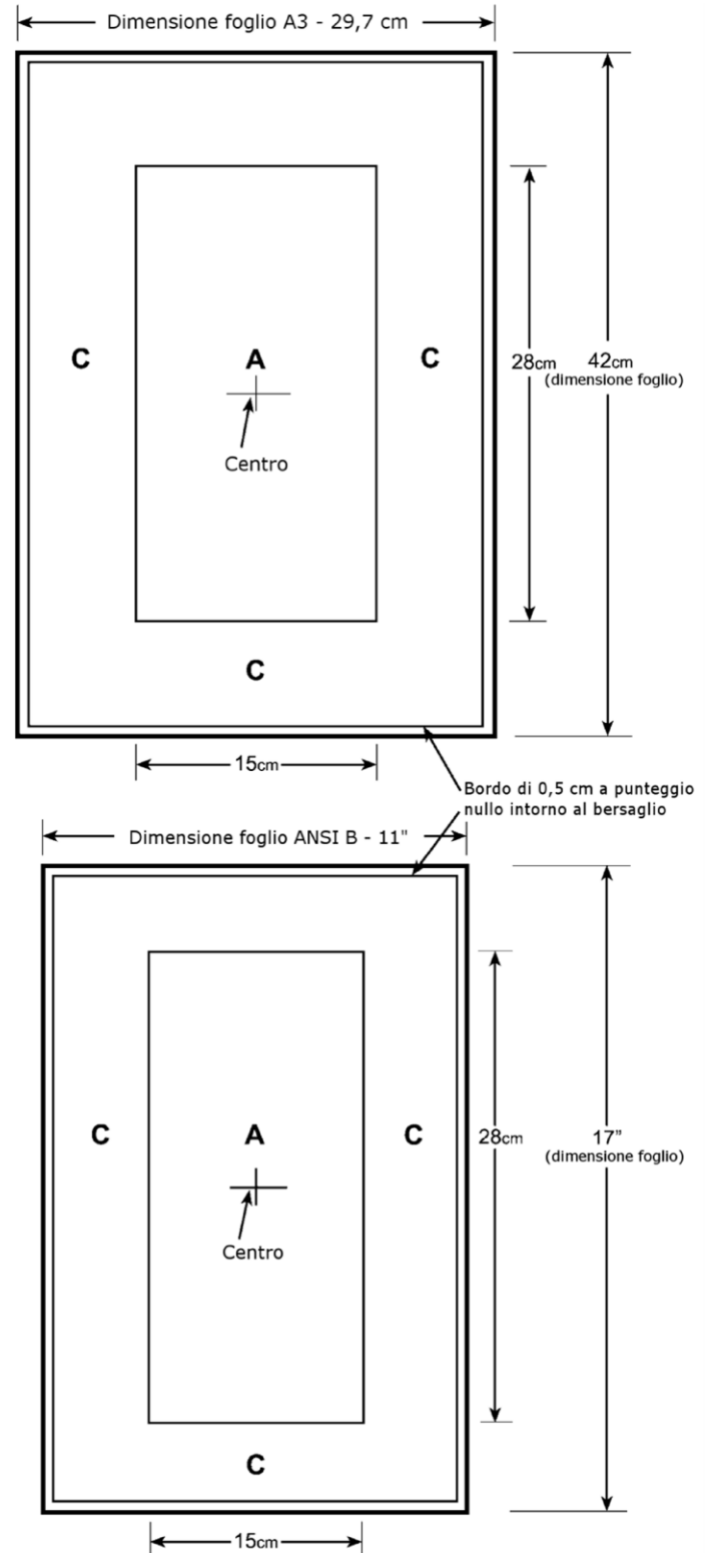
### Punteggio:

Zona A: 5 punti

Zona C: 4 punti

### Nota:

Il centro della Zona A è posizionato esattamente sopra il centro del foglio del formato usato.





## APPENDICE C1: Calibrazione dei Poppers IPSC

1. Il Range Master deve individuare un lotto specifico di munizioni ed una o più specifiche armi che verranno utilizzate come attrezzature ufficiali di calibrazione da Giudici da lui autorizzati ad eseguire la calibrazione stessa.
2. I dati tecnici del produttore del munizionamento designato per il test verranno considerati accurati e non potranno essere oggetto di contestazione.
3. Una volta che il lotto di munizioni e le armi prescelte siano stati approvati dal Range Master, questi non potranno essere soggetti a contestazione da parte dei tiratori.
4. Il Range Master dovrà assicurarsi, prima dell'inizio della competizione, che tutti i bersagli metallici cadano, e che tutti i bersagli frangibili si infrangano, quando correttamente colpiti, e indicherà quali di questi bersagli a suo giudizio debbano essere verificati. Si presuppone che la verifica sia necessaria soltanto per bersagli a grande distanza o posti nelle immediate vicinanze di bersagli che assegnano penalità. Nel primo caso, per assicurarsi che i bersagli cadano o si infrangano quando colpiti correttamente, e nel secondo caso per confermare che sia effettivamente possibile colpire il bersaglio che assegna punti senza colpire quello che assegna penalità, a causa della dispersione della rosata (con munizionamento a pallini o pallettoni).
5. Il Range Master dovrà assicurarsi, prima dell'inizio della competizione, che qualsiasi bersaglio cartaceo o frangibile, che si trovi nelle immediate vicinanze di bersagli che assegnano penalità, possa essere effettivamente colpito senza incorrere in penalità a causa della dispersione della rosata. Egli selezionerà quali bersagli, a suo giudizio, dovranno essere verificati.
6. Ciascun bersaglio metallico interamente visibile deve essere predisposto in modo da cadere quando colpito all'interno della zona di calibrazione da un colpo del munizionamento di calibrazione, sparato in un'arma selezionata per la calibrazione. Le zone di calibrazione dei Poppers sono indicate nei diagrammi contenuti nelle pagine successive. La zona di calibrazione o di test per altri bersagli metallici interamente visibili è il centro del bersaglio stesso. Il Giudice incaricato della verifica, eventualmente dietro consulto con il Range Master, deciderà se ciascun colpo di verifica abbia correttamente colpito il bersaglio e debba essere soggetto a quanto indicato di seguito:
  - (a) Potrebbe darsi che la rosata non impatti per intero il bersaglio, ma il centro della rosata dovrebbe impattare all'incirca al centro delle zone descritte sopra.
  - (b) Qualora il bersaglio correttamente colpito non cada, dovrà essere ri-calibrato o ri-verificato, e nel caso spostato, fino a quando il test non sia stato condotto con successo.
  - (c) Tutte le verifiche, incluse quelle indicate al punto 8 (c) sottostante, dovranno essere condotte dalla locazione più vicina e più facile (ovvero partendo dal bersaglio e tornando indietro in linea retta) da cui un tiratore potrà ingaggiare il bersaglio in questione.
7. Prima dell'inizio di una competizione, ciascun bersaglio nelle immediate vicinanze di bersagli che assegnino penalità dovrebbe essere oggetto di verifica sparando un colpo che dimostri che può essere correttamente colpito senza incorrere nella penalità. Se, a giudizio del Giudice di calibrazione, il fallimento di un tentativo sia da imputare ad un errore di mira o ad insufficiente apertura della rosata, allora dovranno essere sparati altri due colpi, entrambi i quali dovranno colpire correttamente il bersaglio; qualora ciò non si verifichi il bersaglio che assegna penalità dovrà essere spostato fino all'ottenimento di una verifica con esito positivo.
8. Se, durante l'esecuzione di un esercizio, un bersaglio metallico non cade quando colpito, il tiratore ha tre alternative:
  - (a) Il bersaglio viene ripetutamente ingaggiato e colpito sino a quando non cade. In questo caso non è richiesta alcuna ulteriore azione, e l'esercizio viene conteggiato così come eseguito.
  - (b) Il bersaglio viene lasciato in piedi, ma il tiratore non contesta la calibrazione. In questo caso non è richiesta alcuna ulteriore azione, e l'esercizio viene conteggiato così come eseguito, assegnando al tiratore una miss.
  - (c) Il bersaglio viene lasciato in piedi, ed il tiratore ne richiede la verifica. In questo caso il bersaglio e l'area circostante il suo basamento non deve essere toccato od essere oggetto di interferenza da parte di alcuna persona. Se un Giudice di Gara viola questa norma, il tiratore dovrà ripetere l'esercizio. Se il tiratore o qualsiasi altra persona viola questa norma, il bersaglio verrà conteggiato come non



colpito ed il resto dell'esercizio verrà conteggiato così come eseguito. A ciascun tiratore è consentito richiedere fino a 3 verifiche in gare composte da un massimo di 15 stages, e fino a 4 verifiche in gare composte da più di 15 stages.

- (d) Se il bersaglio viene abbattuto per un qualsiasi altro motivo (ad es. a causa del vento), prima che questo possa essere calibrato, dovrà essere ordinata la ripetizione dell'esercizio.
9. Qualora sia richiesta una verifica secondo quanto stabilito al punto 8 (c) di cui sopra, il Giudice di calibrazione dovrà ispezionare visivamente il bersaglio alla ricerca di ostruzioni che ne potrebbero aver impedito il funzionamento. Se non dovessero essere rilevate anomalie, si applicherà quanto segue:
- (a) Se il primo colpo sparato dal Giudice di calibrazione colpisce correttamente la zona di calibrazione o sotto di essa, ed il bersaglio cade, questo verrà considerato come correttamente calibrato, e verrà conteggiato come non colpito.
- (b) Se il primo colpo sparato dal Giudice di calibrazione colpisce correttamente la zona di calibrazione (Vedere anche il punto d) sottostante), ed il bersaglio non cade, questo verrà considerato come erroneamente calibrato, ed il tiratore dovrà ripetere l'esercizio una volta che il bersaglio sia stato correttamente calibrato.
- (c) Se il primo colpo sparato dal Giudice di calibrazione colpisce correttamente al di sotto della la zona di calibrazione, ed il bersaglio non cade, si considererà il test come fallito ed il tiratore dovrà ripetere l'esercizio una volta che il bersaglio sia stato correttamente calibrato.
- (d) Per bersagli che si trovino nelle immediate vicinanze di bersagli che assegnano penalità, ed ove non sia possibile centrare la rosata sul bersaglio senza incorrere nella penalità, il Giudice di calibrazione dovrà stabilire se il colpo di verifica abbia correttamente colpito il bersaglio. La decisione del Giudice di calibrazione non potrà essere contestata.
- (e) Se il primo colpo sparato dal Giudice di calibrazione non colpisce il bersaglio, dovrà essere sparato un nuovo colpo, sino a quando non si verifichi il caso (a), (b), (c) o (d).

#### **Specifiche dell'arma di calibrazione**

Calibro: 12  
Massima lunghezza della canna: 66 cm  
Strozzatore: cilindrico od aperto.  
Azione: di qualsiasi tipo.

#### **Specifiche del munizionamento di calibrazione**

Tutto il munizionamento utilizzato in gara dovrà far registrare un Power Factor minimo di 480, ed è responsabilità del tiratore selezionare munizionamento adeguato. In ogni caso, per scopi di calibrazione e verifica, si applicheranno le seguenti specifiche.

In assenza della immediata disponibilità di un lotto di munizioni che rispecchi le specifiche di cui sotto, dovrebbe essere utilizzato munizionamento ricaricato che rispecchi comunque le presenti specifiche. In circostanze eccezionali potrà essere utilizzato altro munizionamento di fabbrica che si avvicini alle presenti specifiche, ma tale fatto dovrà essere ampiamente documentato nella documentazione ufficiale della gara, in accordo con la Regola 5.8.3.

#### **Per Esercizi con munizionamento a pallini**

Diametro dei pallini: tra 2.28mm (0.09") e 2.54mm (0.10").  
Peso massimo totale dei pallini: 28,3 grammi (1 oncia).  
Velocità dichiarata dal produttore: inferiore a 1300 piedi al secondo (fps).  
(Ciò equivale ad un Power Factor massimo di 568)  
Vedi Regola 5.8.3.

#### **Per Esercizi con munizionamento a pallettoni**

Pallettoni: 00 od equivalente locale.  
Numero massimo di pallettoni per cartuccia: 9.  
Velocità dichiarata dal produttore: compresa tra 1120 e 1350 piedi al secondo (velocità prossime al limite inferiore sono da preferirsi per la verifica).  
(Ciò equivale ad un Power Factor compreso tra 484 e 584 con caricamento da 28 grammi).

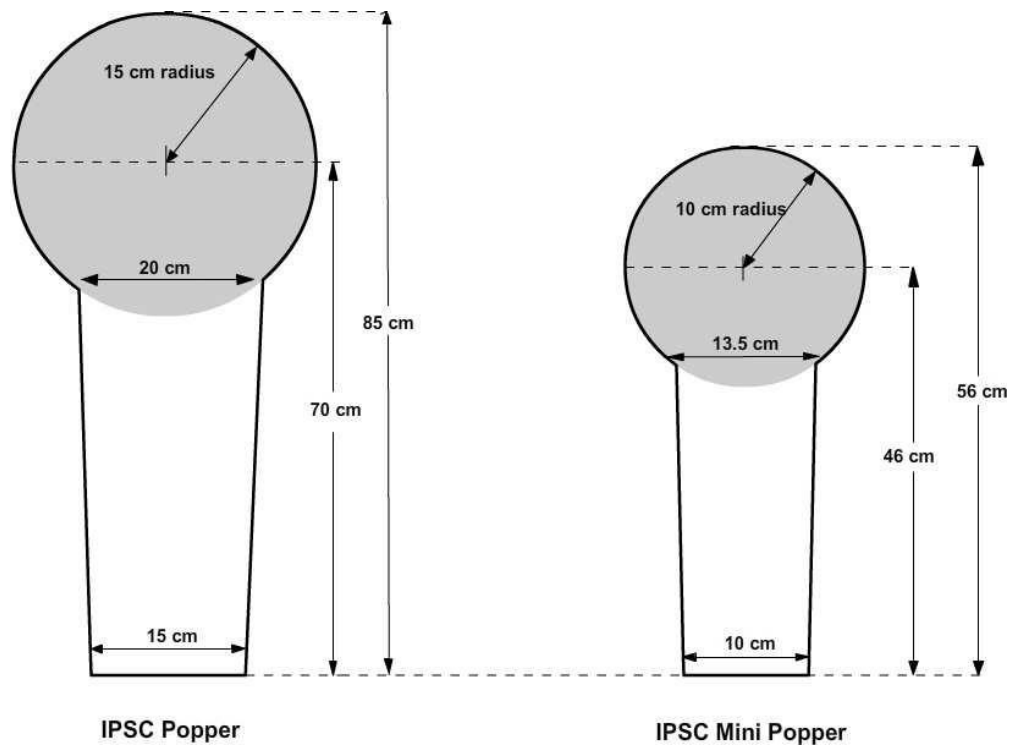
#### **Per Esercizi con munizionamento a palla asciutta**

Peso massimo della palla asciutta: 28,3 grammi (1 oncia).  
Soglia massima di Power Factor: 590, così come calcolata dai dati dichiarati dal produttore (è preferibile un Power Factor di 520 od inferiore).

## APPENDICE C2: IPSC Poppers

HANDGUN		RIFLE / SG / PCC
5 punti	<b>Punteggio Minor / Major</b>	5 o 10 punti (Regole 9.4.1.1 e 9.4.1.2)
- 10 punti	<b>Penalità Miss / No-Shoot</b>	- 10 punti

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



**Tolleranza +/- 0.5 cm**

Sono espressamente proibiti i bersagli metallici e No-Shoot che possano ruotare o porsi di taglio a seguito di un colpo andato a segno. L'utilizzo dei suddetti può portare alla revoca del riconoscimento dell'IPSC della gara. (Vedi Regola 4.3.1.1)

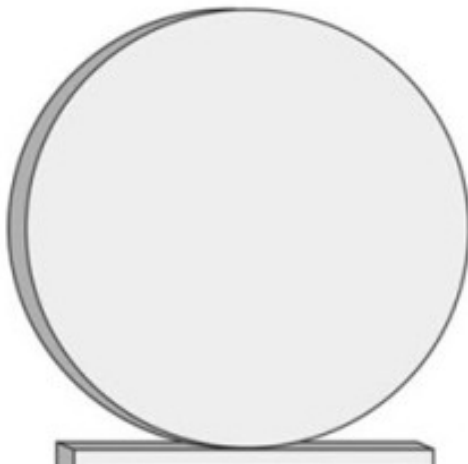




## APPENDICE C3: IPSC Metal Plates

HANDGUN			RIFLE / SHOTGUN / PCC	
5 punti		<b>Punteggio Minor / Major</b>	5 o 10 punti (Regola 9.4.1.1 e 9.4.1.2)	
- 10 punti		<b>Penalità Miss / No-Shoot</b>	- 10 punti	
Tondi	Rettangolari	Dimensioni	Tondi	Rettangolari
20cm Ø	15x15cm	<b>Minimo</b>	15cm Ø	15x15cm
30cm Ø	30x30cm	<b>Massimo</b>	30cm Ø	45x30cm

RIFLE		
Distanza bersagli	Test Firing (Regola 2.5.3)	
50 – 100m	15cm Ø	15x15cm
101 – 200m	20cm Ø	20x20cm
201 – 300m	30cm Ø	30x30cm
Distanze e misure devono essere indicate chiaramente		



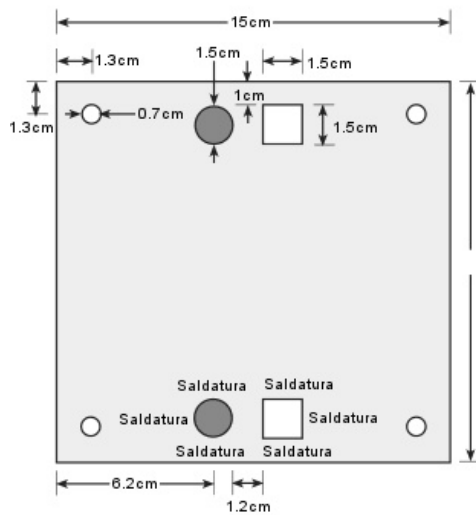
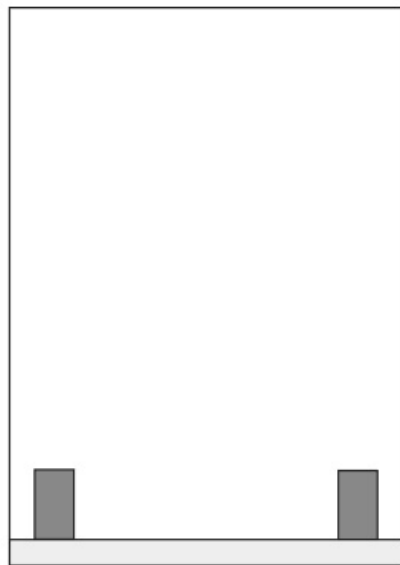
### Note importanti per la realizzazione

Sono espressamente proibiti i bersagli metallici e No-Shoot che possano ruotare o porsi di taglio a seguito di un colpo andato a segno. L'utilizzo dei suddetti può portare alla revoca del riconoscimento dell'IPSC della gara. (Vedi Regola 4.3.1.1)

Nelle gare di pistola i piatti metallici dovrebbero essere posti su Hard Cover o paletti di almeno 1 m di altezza.

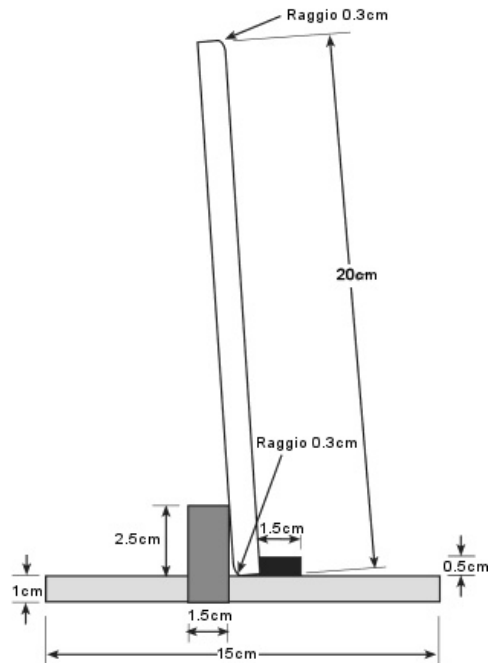
## APPENDICE C3: Piatti Metallici IPSC in due parti

**Bersaglio completo  
Vista frontale**



**Base del Bersaglio  
(vista dall'alto)**

**Bersaglio completo  
Vista laterale**



### No te:

Questi bersagli offrono un posizionamento preciso e costante e sono molto affidabili. Sono in grado di sopportare ripetuti colpi.

I piatti possono essere posizionati orizzontalmente o verticalmente sulla loro base.

La base si può riutilizzare anche con piatti di altre dimensioni.

La base può essere inchiodata o imbullonata ad un basamento in legno o anche direttamente al terreno (con chiodi di 15 cm).

La base può essere saldata a punteruoli in ferro o fissata a pioli in legno per essere ancorata al terreno.

I bersagli possono anche essere realizzati con materiale più spesso, ma 1cm è il minimo raccomandato. Maggiore il peso del piatto, minore il suo allontanamento quando colpito.

Forando il piatto e installandovi una catenella, si può ridurre l'allontanamento del piatto stesso dalla base una volta colpito.

Possono essere realizzati piatti di forma quadrata o rettangolare di varie dimensioni intermedie tra 15x15 cm (dimensione minima) e 45x30 cm (dimensione massima). Dimensioni preferenziali sono 15x15cm, 20x15 cm e 25x20 cm.



**APPENDICE C4: Modulo di Rapporto Giornaliero**

**CHRONOGRAPH DAILY REPORT**

Bullet Weight:

Test Gun Serial Number:

Test Gun Make/Model:

DATE	SHOT VELOCITY (FPS)			Average Velocity	Power Factor	% Change	Initials	
	1	2	3				CRO	RM
						N/A		



## APPENDICE D: Shotgun Division

		<b>Divisione Open</b>	<b>Divisione Modified</b>	<b>Divisione Standard</b>	<b>Divisione Standard Manual</b>
1.	Power Factor Minimo	480			
2.	Calibro Minimo	Calibro 20			
3.	Asole, clips o cartucchiere agganciate all'arma	Si			
4.	Prototipi ammessi	Si		No	
5.	Arma completa, prodotta da una casa costruttrice di armi (minimo 500 unità) e disponibile per la vendita al pubblico	No		Si	
6.	Lunghezza massima complessiva dell'arma	1320 mm, vedi Punto 17		Non applicabile	
7.	Compensatori, fori di sfianto, silenziatori e/o soppressori di vampa ammessi	Si		No	
8.	Modifiche esterne quali contrappesi o mezziesterni per la riduzione e controllo del rilevamento (ad esempio, azionamento dei pad montati sulla faccia posteriore della calciatura)	Si	No	No	No
9.	Organi di mira ottici o elettronici	Si	Si	No	No
10.	Dispositivi di mira aperta aftermarket	Si	Si	Si	Si
11.	Caricatori tubolari rotanti o multipli	Si	No	No	No
12.	Restrizioni alla capacità iniziale per il caricamento prima del segnale di avvio	Vedi Punto 18	Cartucce massime caricate: 14	Cartucce massime caricate: 9	Cartucce massime caricate: 9
13.	Caricatori amovibili	Si, Vedi punto 18	No	No	No
14.	Caricini	massimo 6 colpi	No	No	No
15.	Modifiche/aggiunte alla cucchiara di caricamento	Si	con limitazioni, vedi Punto 19	Si, con limitazioni, Vedi Punti 20 e 21	Si, con limitazioni, Vedi Punto 20
16.	Restrizioni sul tipo di azione	No	No	No	Si Vedi Punto 22

### **Condizioni Speciali**

#### **Divisioni Open e Modified**

17. L'arma scarica, con inserito il suo caricatore più lungo, e con la canna parallela al lato lungo, deve entrare per intero in lunghezza in una scatola rettangolare (aperta su uno dei lati lunghi). La lunghezza interna della scatola è di 1320 mm (toleranze +1 mm, -0 mm). L'arma non dev'essere artificialmente compressa in alcun modo durante il test.

**I Caricatori telescopici devono essere completamente estesi**



### Divisione Open

18. I caricatori amovibili o tubi, disponibili al tiratore durante l'esecuzione di un Percorso di Tiro, non dovranno contenere più di 10 cartucce al segnale di avvio. In ogni caso, i caricatori amovibili con capacità originale massima di 12 cartucce sono ammessi. I caricatori non devono essere agganciati, fissati od altrimenti collegati assieme in nessun momento. Armi con caricatori fissi possono essere inizialmente caricate con 14 cartucce.

- I fucili con meccanismo di caricamento rapido con cartucce extra non devono avere più di 10 colpi in entrambi i dispositivi combinati al segnale di partenza

### Divisione Modified

19. Sono consentite modifiche o aggiunte alla cucchiara per facilitare il caricamento. Tali modifiche od aggiunte non devono superare i 75mm in lunghezza e non devono sporgere in alcuna direzione per più di 32mm dal fusto originale dell'arma.

### Divisioni Standard e Standard Manual

20. E' consentita la sostituzione o la modifica dell'elevatore o della cucchiara, a patto che nessuna sua parte sporga dal fusto originale dell'arma.

### Divisione Standard

21. Limitatamente ai modelli Remington 1100 e 1187, sono consentite le rampe di alimentazione esterne, come diretta sostituzione del pulsante di sgancio della cucchiara.

### Divisione Standard Manual

22. Qualsiasi arma completa ad azione manuale (ovvero a pompa, a slitta, a canne basculanti, a leva o ad otturatore girevole/scorrevole) prodotta da una casa costruttrice di armi e disponibile per la vendita al pubblico, a condizione che l'estrazione di un bossolo esaurito e il caricamento di una nuova cartuccia, avvengono a causa di una azione fisica del tiratore.
23. Nel caso di armi a due canne aventi anima liscia, con capacità massima di 2 colpi ricaricabili in qualsiasi istante, non si considereranno dispositivi di ricarica rapido quei mezzi che permettono di caricare due cartucce alla volta.

**APPENDICE E1:**  
**Figura della Posizione Ready del Tiratore**





## APPENDICE E2: Tipo di munizionamento

1.	Power Factor Minimo	480
2.	Peso minimo dei pallini	No
3.	Calibro minimo	Calibro 20
4.	Lunghezza	Nessuna restrizione
5.	Solo munizionamento di fabbrica	No. Sono ammesse munizioni ricaricate
6.	Munizionamento in Piombo	Ammesso in accordo con eventuali limitazioni ambientali
7.	Munizionamento in Bismuto	Ammesso
8.	Munizionamento a base di Tungsteno	Ammesso solo per bersagli cartacei, frangibili e sintetici
9.	Munizionamento in Acciaio	Ammesso solo per bersagli cartacei, frangibili e sintetici
10.	Munizionamento perforante	Vietato
11.	Munizionamento incendiario	Vietato
12.	Munizionamento tracciante	Vietato
13.	Borra	E' consentito agli organizzatori di gara specificare unicamente l'uso di munizionamento con borra in fibra per ragioni ambientali, ma tale restrizione dovrà essere resa nota in anticipo sulla data della competizione.

14. L'utilizzo di tutte le tipologie di munizionamento è soggetto alla vigente legislazione locale, e l'utilizzo di munizionamento a palla asciutta dovrebbe essere trattato con particolare attenzione.
15. In tutti i percorsi di tiro che includano uno o più bersagli cartacei e che richiedano l'impiego di munizionamento a pallettoni, gli organizzatori di gara potranno imporre un limite al numero massimo di pallettoni per cartuccia, e questo limite si applicherà all'intero Percorso di Tiro.
  - Per il calibro 12 il numero massimo raccomandato di pallettoni è 9 per cartuccia.
  - Per il calibro 20 ed il calibro 16 è molto difficile reperire munizionamento a pallettoni diverso dai caricamenti Buck 1, 2 o 3, e questo solitamente è composto da un numero di pallettoni compreso tra 12 e 20. Si dovrebbe scegliere un numero massimo di pallettoni adeguato al munizionamento prontamente reperibile.
  - E' concesso applicare criteri differenti per i diversi calibri (12, 16 e 20) relativamente al numero massimo di pallettoni per cartuccia.
16. Il Match Director ed il Range Master potrà limitare il munizionamento utilizzabile ad una misura massima di pallini per ragioni di sicurezza. Tali restrizioni dovranno essere rese note in anticipo sulla data della competizione.
17. Non esiste l'obbligo di utilizzo di tutte le tipologie di munizionamento in una singola gara.
18. Pallini e pallettoni sono tipologie di munizionamento contenuto nelle cartucce in grado di disperdersi facilmente. Qualsiasi composto o sostanza, come colla o resina, che leghi insieme i pallini od i pallettoni è considerato in violazione della definizione data dal Regolamento IPSC-FITDS per il munizionamento in questione. In aggiunta tale trattamento potrebbe rendere le cartucce così realizzate soggette a quanto previsto dalle Regole 5.5.6e 10.5.15. Questo non si applica al normale materiale ammortizzante sfuso, che può migliorare le prestazioni della rosata ma che non lega (incolla) i pallini/pallettoni tra di loro.
19. Nelle gare di livello III e superiori il numero massimo richiesto di colpi a pallettoni e palla asciutta (sommati) è limitato a 80 colpi.

### **Pallini**

I colpi di munizionamento a pallini, a segno sui bersagli cartacei, non verranno conteggiati.

#### Misure ammesse di Pallini

Pallini di diametro compreso tra i 2.0mm ed i 3.5mm (da 0.08 a 0.138 pollici) sono ammessi. Usando le misure americane per i pallini come guida nominale, le misure comprese tra 3 e 9 sono tutte accettabili.

Gli equivalenti locali di tali misure sono altresì ammessi, ad es. per misure britanniche di pallini, le misure comprese tra 2 e 9 sono accettabili



### **Pallettoni**

Misure ammesse di Pallettoni (vedi nota sopra)




America	Regno Unito	Pollici	Metrico	Numero tipico di pallettoni per cartuccia (calibro 12 nominale)
000 Buck	LG	0.36"	9.1 mm	6-8
00 Buck	SG	0.33"	8.4 mm	9-12
0 Buck		0.32"	8.1 mm	12
1 Buck	Spec. SG	0.30"	7.6 mm	12-16
2 Buck		0.27"	6.9 mm	18
3 Buck		0.25"	6.4 mm	20
4 Buck	SSG	0.24"	6.1 mm	27




### **Palla asciutta**

Qualsiasi tipo di palla asciutta che non sia in contrasto con alcuna norma del presente regolamento è ammessa. In ogni caso, ciò è soggetto ad eventuali restrizioni dovute alla vigente legislazione locale.



**APPENDICE F1: Segnali manuali convenzionali per il conteggio dei punti**

		
<b>Alpha</b>	<b>Charlie</b>	<b>Delta</b>

		
<b>Miss</b>	<b>No-Shoot</b>	<b>Re-Score</b>

Qualora siano previsti due colpi a bersaglio si impiegheranno entrambe le braccia.