

**FEDERAZIONE ITALIANA
INTERNATIONAL DEFENSIVE
SHOOTING**



REGOLAMENTO 2011 (1^a edizione)

www.fiids.it

**Equipment and Competition Rules of the International Defensive
Shooting.**
**Copyright © 2011 Federazione Italiana International Defensive Shooting,
Inc., all rights reserved.**

La Federazione Italiana International Defensive Shooting (FIIDS) è nata nel 2011 come risposta alle numerose richieste dei clubs sportivi, italiani ed internazionali, con lo scopo di divulgare la pratica del tiro sportivo applicando tecniche di difesa ed utilizzando: pistole (handguns), fucili (shotguns), mini-rifles, rifles. Allo scopo di rendere i matches FIIDS accessibili a qualsiasi atleta e prevede l'utilizzo di un equipaggiamento realmente pratico per poter affrontare adeguatamente gli stage di difesa personale sportiva, l'equipaggiamento (es.: fondine, porta caricatori, speedloaders, ecc.) deve essere il più possibile "pratico" ed utilizzabile per il porto occulto delle armi e dei relativi accessori.

Per la partecipazione alle gare FIIDS non è consentito utilizzare equipaggiamento "tecnico" studiato per consentire l'utilizzo dell'arma in modo particolarmente veloce, ma che non consentono una adeguata ritenzione e che sia voluminoso e comunque non è utilizzabile per il porto occulto .

Le armi utilizzabili per le gare FIIDS sono raggruppate in sei (6) divisioni:

- Custom Defensive (solo semi-automatiche in calibro .45ACP);
- Enhanced Defensive (semi-automatiche in calibro 9x19 mm o superiore);
- Stock Defensive (semi-automatiche doppia azione, solo doppia azione, o safe action in calibro 9x19 mm o superiore);
- Enhanced Revolver (revolvers doppia azione in calibro 9 mm o superiore);
- Defensive Revolver (revolvers doppia azione in calibro .38 o superiore);
- Mini Rifle nella divisione sono, inoltre, ammessi i PDW (adattatori);

In base al loro livello di esperienza i tiratori sono divisi e classificati in: *Novice* (NV), *Marksman* (MM), *Sharpshooter* (SS), *Expert* (EX) e *Master* (MA).

NOTA: i tiratori classificati *novice* (NV) sono ammessi esclusivamente alle gare di club.

SCOPI E PRINCIPI

1. Promuovere l'utilizzo delle armi consentite per la pratica di questa disciplina di tiro sportivo nella massima sicurezza, studiando esercizi di gara equilibrati ed uguali per tutti gli atleti in modo da testare la loro capacità e abilità di tiro e non il loro equipaggiamento o astuzia.
2. Raggruppare i tiratori in divisioni separate per armi e livello tecnico dei tiratori, in modo da raggruppare armi con caratteristiche simili nella stessa divisione (SD, ED, CD, DR, ER e MINI RIFLE) ed atleti dello stesso livello di allenamento nella stessa classe (NV, MM, SS, EX e MA).
3. Ogni atleta avrà un'unica classe per tutte e cinque (5) le divisioni di Pistola (handgun).

CODICE DI COMPORTAMENTO DELL'ATLETA INTERNATIONAL DEFENSIVE SHOOTING

- Trattare qualunque arma come se fosse carica.
- Mai puntare l'arma contro qualcosa che non intendete colpire, siate sempre sicuri del vostro bersaglio e di cosa c'è dietro.
- Tenere il dito fuori dal ponticello del grilletto fino a quando l'arma non è puntata sul bersaglio che si intende colpire.
- Eseguire immediatamente i comandi impartiti dal giudice di gara (SO).
- Comportarsi sempre da vero sportivo.
- Rispettare la natura e le risorse dell'ambiente.

1. REGOLE DI SICUREZZA

- 1.1. Non puntare mai la volata oltre gli “angoli di sicurezza”, generalmente 180° in orizzontale e 45° in verticale, in presenza esigenze di sicurezza dovute alla particolare conformazione del sito, in cui si svolge l’evento sportivo, gli angoli di sicurezza sono specificati nel briefing.
- 1.2. Non maneggiare mai un arma carica ad eccezione di quando si è sulla linea di tiro. Le armi scariche possono essere maneggiate solo nelle “aree di sicurezza” predisposte dall’organizzazione dell’evento sportivo (safety area). L’accesso nella Safety Area è consentito esclusivamente con l’arma scarica e i caricatori/speedloaders vuoti, è assolutamente vietato accedere a dette aree con il munizionamento al seguito.
- 1.3. La caduta di un’arma carica comporta la squalifica immediata dall’evento sportivo. Il recupero di un’arma nel corso dell’esecuzione di un esercizio compete esclusivamente al giudice di gara (SO). Al verificarsi di tale evento il SO: griderà immediatamente “STOP” e provvederà ad attuare tutte le precauzioni di sicurezza possibili per evitare le conseguenze negative dovute alla partenza accidentale di un colpo; effettuato il recupero dell’arma, il SO provvederà a scaricarla ed a porla in condizione di sicurezza e la riconsegnerà all’atleta.
- 1.4. La violazione della regola del “dito fuori dal ponticello di guardia” durante le fasi di caricamento, scaricamento, cambio caricatore, estrazione, reinfoderamento, risoluzione di un malfunzionamento dell’arma e transizione da una string all’altra dell’esercizio comportano la squalifica immediata dall’evento sportivo.
- 1.5. Un colpo sparato accidentalmente, al suolo in direzione del parapalle entro due (2) metri dalla linea di tiro comporta la squalifica immediata dall’evento sportivo.
- 1.6. La caduta accidentale di un’arma scarica non comporta, normalmente, la squalifica dall’evento sportivo, ma il recupero deve essere effettuato esclusivamente da un giudice di gara (SO).
- 1.7. Le armi possono essere caricate esclusivamente quando ordinato da un Giudice di gara (SO).
- 1.8. Le cuffie o tappi di protezione acustica e gli occhiali devono essere indossati obbligatoriamente per tutta la permanenza all’interno del campo di tiro.
- 1.9. Dopo aver terminato qualsiasi esercizio il tiratore deve attendere ed eseguire, con l’arma parallela al terreno ed in direzione sicura, gli ordini di scaricamento impartiti dal giudice di gara (SO).

- 1.10. Le armi usate nelle competizioni devono essere pratiche e sicure. Il MD richiederà di non usare qualsiasi arma che ritiene non sicura. Nel caso in cui un'arma non può essere caricata o scaricata a causa di una rottura di un meccanismo malfunzionante, il tiratore deve notificarlo al giudice di gara (SO), che agirà nel modo che ritiene più sicuro.
- 1.11. La normale condizione per le armi che non sono utilizzate durante la gara è in fondina scarica con cane abbattuto e caricatore non inserito.
- 1.12. Caricatori e speedloaders possono essere riforniti fuori dalla linea di tiro, ma l'arma può essere caricata o scaricata esclusivamente sotto i comandi del giudice di gara (SO).

2. REGOLE PER LA GARA

- 2.1. Gli atleti non cercheranno di aggirare o compromettere lo spirito o la logica di qualsiasi esercizio con l'uso di stratagemmi, equipaggiamenti o tecniche inappropriate.
- 2.2. Gli atleti si devono astenere da una condotta antisportiva, azioni sleali o dall'uso di equipaggiamento non idoneo che, secondo il MD, tendono a danneggiare l'immagine della FIIDS. Ripetute offese riportate al Presidente, al Consiglio Direttivo, alla Federazione o al MD possono comportare la revoca dell'affiliazione.
- 2.3. I cambi caricatore approvati dalla FIIDS sono di tre (3) tipi:

- Cambio Tattico.
- Cambio con Ritenzione.
- Cambio di Emergenza (arma con carrello aperto).

Il cambio del caricatore o il rifornimento del revolver, se non diversamente specificato nel briefing dell'esercizio, deve essere iniziato e terminato solo dietro copertura.

Una volta al riparo, il tiratore si può muovere dietro la copertura mentre effettua la ricarica dell'arma. Se un tiratore scarica l'arma sparando ed alcuni bersagli devono essere ancora ingaggiati da una specifica postazione di tiro, NON è necessario che il tiratore rientri in copertura per la ricarica, se il tiratore è correttamente in copertura, per sparare, sarà allo stesso modo adeguatamente coperto per la ricarica.

Il cambio tattico ed il cambio con ritenzione NON sono intercambiabili.

In nessun caso è consentito sparare tenendo in mano un caricatore o un carichino.

Eccezione per la risoluzione di un malfunzionamento dell'arma: in presenza di un malfunzionamento dell'arma, non è necessario ritenere il caricatore o lo speedloader che può aver causato il problema.

CAMBIO TATTICO:

1. Estrarre il caricatore pieno prima di espellere quello parziale dall'arma;
2. Togliere il caricatore parziale dall'arma;
3. Inserire il caricatore pieno nell'arma;
4. Trattenere nel modo corretto il caricatore parziale (**NOTA:** Se l'esercizio richiede un cambio tattico e il caricatore è vuoto ma si ha ancora un colpo in canna, il caricatore vuoto deve essere trattenuto).

CAMBIO CON RITENZIONE:

1. Togliere il caricatore parziale dall'arma;
2. Trattenere il caricatore parziale
3. Estrarre un caricatore pieno
4. Inserire il caricatore pieno nell'arma.

NOTA: Se l'esercizio richiede un cambio con ritenzione ed il caricatore è vuoto ma si ha ancora una cartuccia nella camera, il caricatore vuoto deve essere trattenuto.

CAMBIO D'EMERGENZA (carrello aperto)

1. Togliere il caricatore vuoto;
2. Estrarre il caricatore pieno;
3. Inserire il caricatore pieno nell'arma;
4. Chiudere il carrello manualmente o con il bottone di sgancio.

NOTA: In alcune armi il carrello potrebbe non rimanere bloccato in posizione aperta. In questo caso il tiratore dovrà, dopo aver inserito nell'arma un caricatore rifornito, arretrare manualmente il carrello otturatore e continuare l'azione di fuoco. Ciò non può essere causa di penalità

2.4. Prove individuali dell'esercizio non sono ammesse.

2.5. Prove in bianco e/o sight picture non sono ammesse.

2.6. Gli atleti devono usare tutte le coperture disponibili (alta-bassa).

- 2.7. La posizione di partenza dell'atleta non può essere cambiata dopo il comando di "stand-by" (pronto) e prima del segnale di partenza, a meno che non sia specificato nella descrizione dell'esercizio.
- 2.8. Sarà responsabilità dell'atleta seguire lo scorekeeper nella rilevazione del punteggio. Dubbi e contestazioni relative al punteggio e/o procedure devono essere risolte immediatamente sul campo tra il tiratore, il safety officer e lo scorekeeper nel rispetto delle regole stabilite nell'edizione più attuale del regolamento ufficiale; se necessario dovrà essere interpellato il MD al quale spetterà la decisione finale.
Qualora si riscontri un errore nei "verify", l'atleta dovrà contestare il risultato finale entro massimo 30 minuti dall'esposizione dei "verify" finali. Trascorso questo tempo non saranno accettati reclami di alcun tipo e la classifica sarà definitiva.
- 2.9. Non è consentito ripetere l'esercizio in caso di malfunzionamento dell'arma o di errata esecuzione dell'esercizio, ad eccezione dell'esercizio di Classificazione per l'attribuzione della "Classe di Merito". Se la classificazione è un esercizio conteggiato all'interno di una gara, non è permesso ripeterlo.
La ripetizione dell'esercizio è consentita esclusivamente in caso di malfunzionamento delle strutture dello stage o in caso di ripristino errato dello stesso.
- 2.10. L'atleta deve utilizzare la stessa arma per l'esecuzione di tutti gli esercizi della gara; qualora nel corso della gara l'arma presenti malfunzionamenti tali da renderla insicura o non ne consentono il proseguimento della stessa potrà chiederne, al MD, la sostituzione con un'altra analoga (stessa marca, modello, tipo di azione e calibro). L'esercizio interrotto per il malfunzionamento non potrà essere ripetuto.
- I clubs aderenti alla FIIDS devono utilizzare i bersagli ufficiali approvati dalla FIIDS per tutte le gare di campionato, club open e shotgun.
I bersagli ufficiali FIIDS (allegato "A") possono essere acquistati direttamente dal produttore, su licenza della FIIDS, la Cartotecnica OPPIZZI.
- 2.11. Ad eccezione di quando diversamente specificato dal briefing dell'esercizio, le armi in tutte le divisioni (CD, ED, SD e Mini Rifle) in qualunque condizione di partenza (condizione 1 – condizione 2 – condizione 3) devono essere rifornite con massimo otto (8) colpi totali. Se si inizia una gara utilizzando caricatori da 7 colpi questi dovranno essere utilizzati per tutti gli esercizi).
- 2.12. Sui bersagli cartacei il colpo, se il diametro esterno dell'anello di grasso lasciato dal proiettile tocca qualsiasi parte dell'area corrispondente a un certo punteggio, si conta il valore dell'area di punteggio massima che viene toccata. Le lacerazioni radiali intorno al buco del proiettile non contano ai fini del punteggio.

2.13. Se un'atleta registra più colpi su un bersaglio rispetto a quelli consentiti in una string a conteggio Limited Defensive, il valore massimo per ogni colpo in eccesso verrà sottratto dal suo punteggio; gli verrà, inoltre, assegnata una singola penalità procedurale senza tener conto del numero di colpi in eccesso.

2.14. I comandi di gara approvati dalla FIIDS sono i seguenti:

- Load and Make Ready. (Carica l'arma e preparati).
- Shooter Ready (tiratore pronto).
- Standby (attenzione).
- Finger (dito).
- Muzzle (volata).
- Stop (fermo).
- Cover (copertura).
- Unload and Show Clear (scarica l'arma e mostra la camera vuota).
- Slide Down or Cylinder Closed (carrello o cilindro chiuso).
- Hammer Down (abbatti il cane).
- Holster (rifodera l'arma).
- Range is Safe (il campo è sicuro).

3. PENALITA'

3.1. Viene assegnata una penalità di 20 secondi o una squalifica dall'intera gara a discrezione del MD per condotta antisportiva, azioni sleali, o uso di equipaggiamento non idoneo che, secondo il MD, tendano a danneggiare il tiro difensivo sportivo o per ripetute offese riportate al Presidente, alla Federazione o al MD.

3.2. Viene assegnata una penalità di 8 secondi per:

- Sparare colpi in più per scaricare l'arma in modo che possiate ricaricare nel momento migliore.
- Commettere volontariamente un errore procedurale perché il vostro punteggio sarà migliore anche con la penalità.
- Non ricaricare per sparare ancora un colpo perché il vostro punteggio sarà migliore anche con il colpo mancante.

3.3. Viene assegnata una penalità 5 secondi per ogni bersaglio "penalty" colpito. Se su uno stesso bersaglio "penalty" sono presenti più colpi verrà comunque assegnata una sola penalità (5 secondi).

- 3.4. Viene assegnata una penalità 3 secondi per i seguenti errori di procedura:
- Un'atleta non esegue correttamente lo svolgimento dell'esercizio come descritto nel briefing.
 - Un'atleta non esegue correttamente il cambio caricatore.
 - Un'atleta non esegue correttamente un ingaggio in priorità tattica.
 - Un'atleta non esegue correttamente un ingaggio in sequenza tattica.
 - Un'atleta spara da una posizione statica quando l'esercizio prevede che i bersagli vengano ingaggiati in movimento.
 - Un'atleta non rispetta correttamente la copertura alta/bassa, **ATTENZIONE** viene assegnata una procedura per ogni sagoma ingaggiata fuori copertura.
 - Un'atleta non esegue correttamente l'esercizio come imposto dal briefing: usa la mano sbagliata quando specificato; colpisce il bersaglio con due (2) colpi mentre l'esercizio prevede che ogni bersaglio sia ingaggiato con un solo colpo per poi essere re-ingaggiato con un altro colpo, da una posizione diversa o nell'esecuzione della "sequenza tattica", per un totale di due colpi per bersaglio, usa entrambe le mani quando l'esercizio prevede l'uso della "sola mano forte" o della "sola mano debole"; **ATTENZIONE** è assegnata una procedura per ogni bersaglio ingaggiato.
 - Un'atleta che reingaggia un bersaglio, dopo che è ha già ingaggiato il bersaglio successivo con almeno un colpo.
 - Un'atleta spara più colpi di quelli richiesti negli esercizi a conteggio Limited Defensive. Togliere uno (1) tra i colpi con punteggio più alto per ogni colpo sparato in più, ma assegnare una (1) sola penalità procedurale.
 - Un'atleta prova l'esecuzione dell'esercizio in "bianco", (puntare con le mani e mimare il tiro).
 - Un'atleta durante l'esecuzione dell'esercizio perde un caricatore contenente munizioni (caricatore, speedloader o full moon clip) e non lo raccoglie prima di proseguire l'azione di fuoco.
- 3.5. Il Match Director, nello spirito sportivo, può permettere che un'atleta portatore di minorazioni fisiche o comunque con problemi di mobilità prenda una o più penalità (a discrezione del Match Director) al posto di effettuare un'attività richiesta dal COF (ad esempio andare in ginocchio, sdraiarsi ecc.) purché i tiri possano essere eseguiti in piena sicurezza. Se le condizioni di sicurezza non possono essere rispettate allora il competitore riceve un DNF per quell'esercizio ed il punteggio viene attribuito in base alla regola del DNF.

4. COLPI SUL PENALITY TARGET

- 4.1. Una penalità di cinque (5) secondi verrà assegnata per aver colpito un penalty target. Se l'atleta ha più di un colpo sul medesimo bersaglio, SOLO una singola penalità di cinque (5) secondi verrà assegnata per quel bersaglio.

- 4.2. Per un colpo che colpisce il Penalty Target e, attraversandolo, colpisce anche il bersaglio ingaggiabile, l'atleta avrà una penalità per aver colpito il Penalty Target e prenderà anche i punti relativi al bersaglio Ingaggiabile colpito.
- 4.3. I bersagli devono essere chiaramente identificabili come INGAGGIABILI o PENALITY TARGET.
- 4.4. I Penalty Target possono essere identificati tramite un rettangolo di colore rosso posto sulla sagoma (dimensioni: minimo 12 e massimo 20 per lato).

5. REGOLE PER GLI ESERCIZI

- 5.1. **Sicurezza**
Le gare FIIDS devono essere progettate, realizzate e condotte mantenendo sempre la sicurezza nella dovuta considerazione.
- 5.2. **Qualità**
Il valore delle gare FIIDS è dato dalla qualità della competitività richiesta all'atleta dal progetto degli esercizi. Gli esercizi dovranno essere progettati principalmente per saggiare le capacità degli atleti specificatamente legate al tiro FIIDS, e non le loro capacità fisiche.
- 5.3. **Diversificazione**
Gli esercizi FIIDS 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 FIIDS
- 5.4. L'80% di tutti i colpi richiesti devono essere a 15 metri o meno; occasionalmente si devono incoraggiare tiri a bersagli oltre i 25 metri.
- 5.5. Non sono permessi spostamenti dell'atleta superiori a 8 metri da una postazione di tiro all'altra.
- 5.6. Può essere utilizzato solamente un (1) bersaglio penalty ogni due (2) bersagli ingaggiabili.
- 5.7. Gli esercizi devono essere realizzati in modo tale da non svantaggiare gli atleti senior o che hanno problemi di mobilità.
- 5.8. Almeno il 4% dei tiri totali richiesti in una gara devono essere eseguiti in movimento. Una combinazione dei tiri in movimento e l'uso di bersagli mobili è ancor più consigliata.
- 5.9. Qualsiasi esercizio che costringa l'atleta ad ingaggiare un bersaglio in due (2) o più string (sessioni di tiro) DEVE essere a conteggio Defensive Limited.

- 5.10. Quando è disponibile una copertura DEVE essere utilizzata per l'ingaggio dei bersagli da essa coperti, salvo quando l'atleta parta da una posizione scoperta e debba ingaggiare i bersagli mentre si muove verso la copertura.
- 5.11. I bersagli devono essere ingaggiati in priorità tattica se non è specificata la sequenza tattica. Bersagli distanti meno di due (2) metri gli uni dagli altri in rapporto alla distanza del tiratore devono essere considerate uguali nell'ingaggio.
- 5.12. Determinare e delineare chiaramente gli angoli di sicurezza.
- 5.13. Prevedere (vest) l'occultamento della buffetteria per tutti gli esercizi.
- 5.14. Gli esercizi con la "sola mano forte" non possono richiedere al tiratore di ingaggiare bersagli distanti oltre dieci (10) metri.
- 5.15. Gli esercizi con la "sola mano debole" non possono richiedere al tiratore di ingaggiare bersagli distanti oltre sette (7) metri.
- 5.16. Non si possono richiedere ingaggi nell'area superiore (piccola) del bersaglio a distanze superiori ai dieci (10) metri.
- 5.17. Non più del 20% dei colpi richiesti in una string possono essere su bersagli metallici e non più del 12% dei colpi totali richiesti in una gara possono essere su bersagli metallici.
- 5.18. Nessuna string può richiedere più di un massimo di ventiquattro (24) colpi.
- 5.19. In nessun esercizio "scenario" è consentito l'uso di linee di delimitazione (fault line) per delimitare passaggi e/o aperture.
- 5.20. Nella progettazione e nella realizzazione degli esercizi devono essere tenuti in considerazione, quando possibile, le caratteristiche dei revolvers.

6. PREMIAZIONI

- 6.1. Vanno assolutamente rispettate le proporzioni (1-3, 2-6) salvo il riconoscimento del primo classificato di una classe e/o in una divisione dove gareggia un singolo atleta.
- 6.2. Le premiazioni sono Federali e quindi uguali in tutte le gare svolte sul territorio nazionale:
 - Premiazione a squadre solo al National Championship e gare Internazionali.
 - La formazione dei team verrà riportata sul regolamento sportivo.

Qualsiasi oggetto donato o acquistato come premio deve essere distribuito esclusivamente mediante l'estrazione tra tutti i partecipanti alla gara.

7. ARMI

Nella FIIDS esistono sei (6) Divisioni tra loro del tutto separate. Nessuna delle seguenti Divisioni compete contro un'altra:

- STOCK DEFENSIVE (SD);
- ENHANCED DEFENSIVE (ED);
- CUSTOM DEFENSIVE (CD);
- DEFENSIVE REVOLVER (DR);
- ENHANCED REVOLVER (ER);
- MINI RIFLE.

per poter essere utilizzate nelle gare FIIDS le pistole semiautomatiche, con un caricatore vuoto inserito, devono:

- poter essere contenute in una scatola dalle dimensioni 225 X 153 X 45 mm;
- soddisfare **TUTTI** i requisiti elencati nelle schede in **allegato "B, C, D, E, F ed G"**.

NOTA: i revolver non devono essere controllati nella scatola.

Le seguenti modifiche NON SONO CONSENTITE IN NESSUNA DIVISIONE

- Compensatori di ogni tipo, compresi "Hybrid" o "Port".
- Aggiungere pesi per avere un vantaggio nella competizione (caricatori appesantiti, minigonne in ottone, guancette appesantite che pesino più di 30 grammi delle originali).
- Canne pesanti e/o coniche senza "bushing".
- Mire diverse da quelle standard (tacca e mirino), ad es. "Ghost rings", "Bo-mar rib", ecc.
- Disconnettere o disabilitare qualsiasi sistema di sicurezza di qualsiasi arma.
- Montare sulle armi fonti luminose.

8. MUNIZIONI

Nelle competizioni FIIDS è vietato l'uso di munizionamento con nucleo perforante, incendiario o tracciante.

Nel caso in cui il munizionamento utilizzato sia ritenuto, per qualsiasi motivo, pericoloso (es.: frammentazione e/o rimbalzi dei proiettili, ecc.) o che possa danneggiare i bersagli metallici (es.: eccessiva potenza, tipo di proiettile, ecc.) o le attrezzature che compongono l'esercizio il MD ne può vietare l'uso.

9. FATTORE DI POTENZA

- 9.1. Il munizionamento ammesso nelle competizioni FIIDS deve corrispondere ad un valore di potenza minimo che varia a seconda della divisione in cui è ammessa l'arma ed in cui gareggia l'atleta:

SD – 125,00
 ED – 125,00
 CD – 163,00
 ER – 160,00
 DR – 125,00

- 9.2. Il fattore di potenza (PF) si ottiene con la seguente formula:

$$PF = \frac{\text{Peso effettivo del proiettile in grani} \times \text{velocità del proiettile in piedi al secondo}}{1000}$$

10. PROCEDURA PER IL CRONOGRAFO

- 10.1. Nel corso della competizione il MD, il SO o un incaricato del MD possono farsi consegnare dall'atleta otto (8) cartucce prelevate direttamente dai caricatori/speedloader/fool moon clip indossati oppure prelevati dall'arma già carica e pronta per iniziare l'esercizio.
- 10.2. Una cartuccia verrà disassemblata ed il proiettile verrà pesato con una bilancia di precisione in modo da determinarne il peso effettivo dei proiettili, delle successive tre (3) cartucce che verranno sparate, con l'arma che l'atleta sta utilizzando in gara, attraverso il crono.
 Con la velocità delle due (2) cartucce maggiori verrà calcolata la velocità media e quindi calcolato il PF.
- 10.3. Qualora non fosse stato raggiunto il valore di PF minimo, si procederà allo sparo di ulteriori tre (3) cartucce. Con la velocità delle due (2) cartucce maggiori verrà calcolata la velocità media e quindi ricalcolato il PF.
- 10.4. Quando si ha la certezza del peso del proiettile con cui sono state assemblate le cartucce da cronografare, si potrà evitare di disassemblarne una di quelle prelevate dall'atleta, ma in caso di dubbio sul peso dichiarato dall'atleta si procede al controllo del peso di un proiettile e qualora risulti una differenza di peso inferiore di 5 gr, all'atleta verrà assegnata una penalità di 12 secondi.
- 10.5. L'atleta le cui munizioni non raggiungono il fattore di potenza minimo, previsto per la Divisione in cui gareggia, sarà squalificato dall'intera gara e riceverà un punteggio DNF.

11. FONDINE

Una fondina per poter essere approvata e quindi utilizzata nelle competizioni FIIDS deve rientrare in una delle seguenti categorie e rispondere ai seguenti requisiti:

11.1. Criteri di approvazione delle fondine ammesse dalla FIIDS

- a. Deve essere disegnata per un porto occultato ed adatte per essere indossata per un lungo periodo.
- b. Deve essere indossata su una cintura comune di altezza non superiore a 4,44 cm. Ed entrambe devono essere fissate ai pantaloni tramite i normali passanti.
- c. Deve coprire totalmente il grilletto dell'arma.
- d. Deve tenere l'arma in posizione verticale o la volata leggermente angolata all'indietro, ma non essere dotata di sistemi di regolazione dell'inclinazione. Sono ammesse le fondine che consentono la regolazione dell'angolazione riposizionando il pezzo posteriore mediante apposite viti.
- e. Deve trattenere l'arma con una tensione tale da garantire l'esecuzione dell'esercizio in completa sicurezza senza rischio di caduta.
- f. Deve essere aderente al corpo, non sono ammessi distanziatori sia fissi che smontabili e non deve avere parti sporgenti.

Nessuna distanza è permessa tra le seguenti parti:

- Dal corpo alla parte interna della cintura.
- Dalla parte esterna della cintura all'interno della parte aggiunta posteriormente per l'aggancio alla cintura e/o la parte posteriore della fondina.
- Dall'esterno della parte aggiunta posteriormente per l'aggancio alla cintura alla parte interna della fondina.

- g. Se si guarda attraverso i passanti della cintura la zona della fondina con questa sulla cintura (o sul corpo), non deve potersi vedere nessuna luce. Se è possibile vedere attraverso questa zona la fondina NON è approvata
- h. Deve posizionare l'arma in modo tale che il carrello-otturatore (semi-auto) o la parte posteriore del tamburo (revolvers) non stiano sotto la parte centrale della cintura. NON sono permessi passanti ribassati. Le fondine per le donne possono posizionare l'arma con l'otturatore o la parte posteriore del tamburo fino a 4 cm. sotto il centro della cintura.
- i. Devono trattenere l'arma posizionata sul corpo così che un oggetto largo 2 cm. non possa passare tra il corpo del tiratore e la parte interna dell'arma quando il tiratore è in posizione retta.
- j. Se la fondina è provvista di dispositivi di ritenzione devono essere utilizzati. Non è consentito disabilitare temporaneamente (solo per la gara) i dispositivi di ritenzione. La fondina può in ogni caso essere

modificata definitivamente purché mantenga i requisiti previsti alla precedente lettera "e".

11.1.1. Modello PANCAKE



indossata



vista frontale



vista posteriore

Tutte le versioni delle fondine modello pancake *sono approvate* per le competizioni FIIDS.

11.1.2. Modello Bruce Nelson/Askins



indossata



vista frontale



vista posteriore

11.1.3. Modello Pouch (a tasca).



indossata



vista frontale



vista posteriore

11.2. Fondine NON approvate dalla FIIDS:

- a. Fondine “cross draw” (estrazione incrociata).
- b. Fondine ascellari.
- c. Fondine dietro la schiena (S.O.B.)
- d. Fondine progettate per un uso prevalentemente sportivo.
- e. Fondine che posizionano la volata in avanti o con angolazione regolabile. Quelle che permettono l’aggiustamento dell’inclinazione quando la fondina è già posizionata sulla cintura.
- f. Fondine con un’apertura della parte frontale superiore a 4,40 cm. al di sotto dell’otturatore per le semi-auto, o di 2,50 cm al di sotto della parte posteriore del tamburo per i revolvers.



Ammessa



NON ammessa

11.2.1. Modello interno alla cintura (IWB)



indossata



vista frontale



vista posteriore

ATTENZIONE nelle competizioni FIIDS è **VIETATO**:

- l’uso di tutte le fondine di **tipo IWB**;
- l’uso della buffetteria di servizio per il personale appartenente alle Forze di Polizia, Forze Armate o Corpi Armati dello Stato.

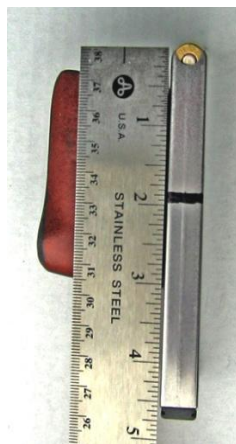
11.3.CINTURE

Le cinture usate non devono essere più alte di 4,44 cm (1”¾) e/o con spessore superiore a 0,79 cm (5/16”) e devono essere trattenute dai passanti dei pantaloni.

12. PORTA CARICATORE/SPEEDLOADER

12.1. Il porta-caricatore deve:

- 12.1.1. Essere indossato su una cintura standard non più alta di 4,44 cm (1 ¾”) che deve passare attraverso i passanti dei pantaloni dell’atleta, per un numero MASSIMO di tre (3) portacaricatori. Lo stesso può avere più caricatori ma conservati nelle tasche dei pantaloni e usati soltanto quando terminati quelli nella buffetteria .
- 12.1.2. Trattenere un caricatore, rifornito, con una tensione tale da permettere la ritenzione anche quando questo viene capovolto.
- 12.1.3. Coprire 2” del corpo del caricatore, misurandolo dalla parte superiore delle labbra.



Metodo di misurazione



vista parte frontale del caricatore coperto

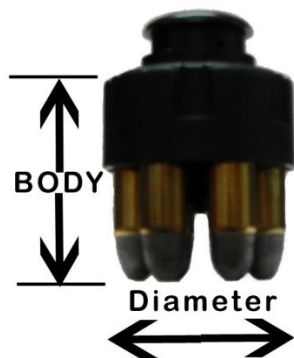


NON approvato

- 12.1.4. Coprire la parte frontale del caricatore quando inserito. La facciata frontale è il lato del tubo lontano dal corpo dell’atleta.
- 12.1.5. Posizionare il caricatore con un’inclinazione inferiore a 10° rispetto all’asse perpendicolare della cintura (80-100% dal suolo), senza inclinazioni anteriori o posteriori.
- 12.1.6. Essere posizionato sulla cintura in modo che il lato frontale del caricatore sia dietro la linea centrale del corpo.

12.2. Porta-speedloader deve:

- 12.2.1. Essere indossato su una cintura standard non più alta di 4,44 cm (1 ¾") che deve passare attraverso i passanti dei pantaloni dell'atleta.
- 12.2.2. Trattenere uno speedloader, rifornito, con una tensione tale da permettere la ritenzione anche quando questo viene capovolto.
- 12.2.3. Avere la parte superiore aperta e trattenere con sufficiente tensione lo speedloader coprendone tutto il diametro ed il corpo (body), oppure trattenere lo speedloader mediante chiusura a bottone o Velcro.



12.3. Il porta-lunette (fool moon clip) deve:

- 12.3.1. Essere indossato su una cintura standard non più alta di 4,44 cm (1 ¾") che deve passare attraverso i passanti dei pantaloni dell'atleta.
- 12.3.2. Trattenere una lunetta (fool moon clip), rifornita, con una tensione tale da permettere la ritenzione anche quando questo viene capovolto.
- 12.3.3. Avere la parte superiore aperta che copra almeno il 60% del diametro ed il 100% dell'altezza delle cartucce e trattenga la lunetta mediante tensione ed un perno che protruda dal centro del porta-lunetta oppure trattenere la lunetta con una chiusura a bottone od a Velcro.

NOTA: Le lunette NON possono essere trattenute nel porta-lunette mediante tre cartucce o meno. I lati del porta-lunetta possono essere aperti solo per consentire l'estrazione della lunetta.



Ammesso



NON Ammesso

12.4. Porta-munizioni

- 12.4.1. I tre speedloaders/lunette possono essere indossati direttamente davanti alla fondina o sulle parte opposta, il quarto facoltativo, può essere indossato dietro la linea centrale del corpo sul lato destro o sinistro, PER UN TOTALE DI QUATTRO SPEEDLOADERS/PORTALUNETTE sulla cintura.
- 12.4.2. Deve trattenere il porta munizioni posizionato sul corpo dell'atleta in posizione retta in modo tale che un oggetto di 2 cm ($\frac{3}{4}$ " non possa essere inserito tra il suo corpo e l'interno del portacarichino. Se l'oggetto di $\frac{3}{4}$ " passa tocca il portacarichino e la cintura é ammesso.
- 12.4.3. È consentito trasportare i tre caricatori o i quattro speedloaders o le quattro lunette, da utilizzare nell'esercizio, nelle tasche della giacca in sostituzione dell'uso dei porta caricatori o dei porta speedloaders o dei porta lunette, purché la loro estrazione possa essere fatta in modo agevole e senza creare pericolo.

13. GINOCCHIERE E GOMITIERE

Le ginocchiere rigide e le gomitiere sono obbligatorie nel tiro sportivo FIIDS. Il Club organizzatore della gara ha l'obbligo di fornirli agli atleti che ne fossero sprovvisti.

14. CALZATURE

Nelle competizioni FIIDS sono ammesse le scarpe con soles provviste di tacchetti che consentono una buona aderenza al suolo e disegnate per sport particolari (es.: football, baseball, golf, ecc.).

15. ABBIGLIAMENTO PER L'OCCULTAMENTO

Tutto l'equipaggiamento deve essere indossato in modo tale che non sia visibile da nessun lato quando l'atleta indossando una giacca lasciata aperta si posiziona con le braccia tese ai lati del corpo e parallele al terreno. E' vietato l'abbigliamento puramente da competizione.

16. COPERTURA

- 16.1. Quando l'atleta ingaggia i bersagli posti dietro una parete (es.: muro, barricata, ecc.) e/o rifornisce l'arma può sporgersi con non più del 50% del tronco.
- 16.2. Quando un atleta ingaggia i bersagli da dietro una copertura bassa (es.: bidone) un ginocchio deve essere sempre appoggiato terra.
- 16.3. Quando un atleta ingaggia i bersagli posti dietro una copertura, deve sporgersi gradualmente da essa in modo tale che sia visibile sempre solo il bersaglio più esterno e solo dopo averlo ingaggiato con il numero minimo dei colpi previsti può sporgersi ulteriormente ed ingaggiare il bersaglio successivo (tecnica del taglio della torta).
E per la copertura verticale tipo una barricata il 100% delle gambe e dei piedi dell'atleta devono essere dietro il riparo.
Tutte i cambi caricatore devono essere eseguiti dalla copertura e devono essere completati prima di lasciare il riparo. Un atleta è considerato carico e può muoversi dalla copertura SOLO quando un nuovo caricatore E' COMPLETAMENTE inserito nell'arma ed il carrello e' avanzato interamente (semi-auto) oppure il tamburo è chiuso (revolvers). I tiratori non possono spostarsi da una copertura verso un'altra con l'arma scarica.
- 16.4. Quando l'atleta si sporge dalla copertura con una parte eccessiva del corpo (oltre il 50% del torso) o sporge dalla copertura con una parte del corpo (es.: con i piedi, con le gambe, ecc.) il Safety Officer (SO) grida "COVER" e l'atleta deve correggere immediatamente la posizione. Se l'atleta ingaggia i bersagli con una velocità tale da non consentire al SO di gridare "COVER" all'atleta verrà sanzionata una penalità di 3" (punto 3.4).
- 16.5. Il tiratore non può spostarsi da una posizione di copertura ad un'altra attraversando un'apertura o finestra, con l'arma scarica.

17. ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

- 17.1. Il metodo di assegnazione del punteggio nelle gare FIIDS è stato ideato per premiare la precisione dell'atleta. Il "Defensive Count" converte il punteggio e le penalità in un punteggio temporale e l'atleta con il tempo più basso vince.

- 17.2. Nel rilevare il punteggio su un bersaglio, quando ci sono dubbi per colpi doppi o che sono in prossimità della linea di punteggio, il SO dovrà utilizzare un calibro o uno strumento tale da misurare l'esatto diametro del foro in relazione al munizionamento utilizzato. In caso di dubbio all'atleta verrà attribuito il punteggio superiore.

17.3.DEFENSIVE COUNT

- a. Si usa negli esercizi scenario.

Il conteggio "Defensive Count" è basato sull'assegnazione di una penalità temporale per ogni punto che l'atleta perde dal punteggio massimo "possibile" (punteggio a scalare points down). Per conteggiare con il Defensive Count, prendete semplicemente il tempo che è impiegato per completare l'esercizio (tempo effettivo) e aggiungete 0,5 secondi per ogni punto perso, aggiungete ogni eventuale penalità applicabile e sommate il tutto per avere il punteggio totale finale.

Gli esercizi conteggiati con il metodo di assegnazione punti Defensive Count, non prevedono il numero massimo dei colpi con cui ingaggiare ogni bersaglio, ma saranno assegnati solo il numero di colpi previsti, per ogni bersaglio, con il punteggio più alto.

In alcuni esercizi, la descrizione può specificare che bisogna sparare un certo numero di colpi in una determinata zona del bersaglio, es. due (2) colpi alla parte inferiore e uno (1) a quella superiore. I colpi che sono specificati per la parte inferiore del bersaglio, ma che invece colpiscono la parte superiore sono da contare -0, invece i colpi che sono specificati per la parte superiore ma colpiscono il bersaglio sotto la linea che la divide le due parti sono da contare come colpi mancanti (-5 per ogni colpo mancante - miss).

- b. Metodo facile per assegnazione punti con conteggio Defensive Count:

- Scrivere il tempo effettivo risultante dal timer.
- Contare il numero dei colpi mancanti.
- Moltiplicare il numero dei colpi mancanti per cinque (5) punti da sottrarre.
- Aggiungere il numero dei punti da sottrarre per i restanti colpi al numero dei colpi mancanti.
- Scrivere il totale dei punti da sottrarre e moltiplicarlo per 0,5.
- Scrivere le penalità applicabili, per esempio; aggiungere tre (3) secondi per ogni penalità procedurale.
- Aggiungere il tempo effettivo ai punti down convertiti ed alle penalità per ottenere il punteggio finale.
- In questo modo, tutto viene convertito in tempo e il tempo più basso (il più veloce) vince.

17.4.LIMITED DEFENSIVE COUNT

Da utilizzare quando nel conteggio degli esercizi standard.

E' uguale al Defensive count ad eccezione del numero dei colpi che si possono sparare in una sessione di tiro che sono limitati al numero dei colpi indicati nel briefing. Quando l'atleta spara un numero maggiore di colpi di quelli previsti gli verrà assegnata una sola penalità di tre (3) secondi per ogni string e l'eliminazione di un numero di colpi, con punteggio maggiore, pari al numero di colpi sparati in eccesso, dal punteggio finale.

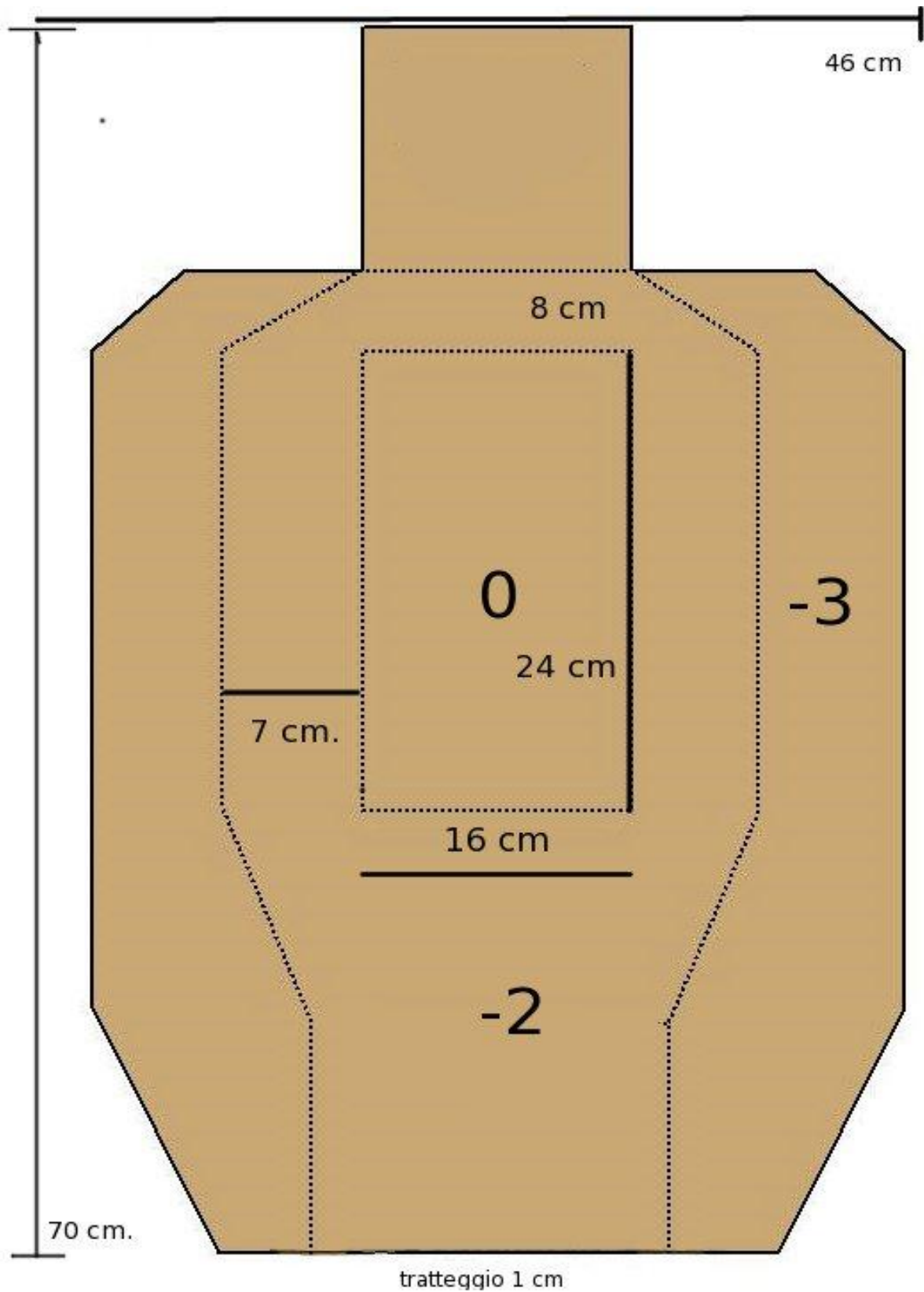
Il conteggio Limited Defensive viene usato per consentire di effettuare più sessioni di tiro (string) senza dover contare i punti dopo ogni singola string.

17.5.ESERCIZIO NON FINITO (DNF)

Se un atleta è impossibilitato a terminare un esercizio a causa del malfunzionamento dell'arma, il suo punteggio sarà determinato con il seguente metodo:

- Tutti i colpi richiesti nell'esercizio che non sono stati sparati verranno contati per sottrarre i punti (points down); questa penalità temporale verrà sommata al tempo totale registrato fino al momento della rottura.
- All'atleta che sceglie di non eseguire un esercizio non verrà assegnato nessun punteggio, ma un DNF per l'intera gara.

TARGHET UFFICIALE FIIDS



BERSAGLIO CARTACEO

Il bersaglio ufficiale FIIDS è composto da due boxes collegati tra loro, uno superiore (A) di dimensioni minori ed uno inferiore (B) di dimensioni maggiori ed entrambi inscritti in un rettangolo i cui lati misurano 70 x 46 cm. Il bersaglio FIIDS è in cartone di colore naturale su cui sono evidenziate le aree di punteggio, la zona di massimo punteggio è situata in tutto il box superiore (A) e nella zona delimitata da un rettangolo di 16 x 24 cm posto al centro del box inferiore "B".

Lungo tutto il perimetro del bersaglio, alla distanza di 1 cm dal bordo esterno, è presente una linea tratteggiata. I colpi rilevati in quest'area sono considerati colpi mancanti sul bersaglio.

ZONE PUNTI:

Il sistema di conteggio "Defensive" opera con un sistema di "sottrazione dei punti", il bersaglio è costruito per riflettere direttamente questo metodo di conteggio; è conteggiato -0, -2 e -3, Ciò significa che se un bersaglio richiede 2 colpi e l'atleta colpisce due volte la zona zero, ci sono zero punti da sottrarre (PD). Lo score keeper segnerà 0 punti da sottrarre.

I bersagli eccessivamente "tappati" devono essere sostituiti. Nelle gare maggiori (Internazionali, Campionato, Sanzionate, ecc.) i bersagli devono essere sostituiti spesso onde evitare contestazioni sul punteggio. I bersagli cartacei non devono essere ingaggiati con oltre 50 colpi.

BERSAGLI METALLICI:

Diversi bersagli metallici, come piatti dal diametro di 8", Pepper Poppers, etc., possono essere usati nelle gare FIIDS. I bersagli metallici NON devono essere ingaggiati ad una distanza inferiore ai nove (9) mt. Tutti i bersagli metallici sono considerati come zona zero (- 0 se colpito). Se un bersaglio metallico non viene colpito o nel caso di bersagli abbattibili, non abbattuto, il bersaglio viene conteggiato come miss/colpo mancante(- 5 punti = 2.5 sec.).

Se il bersaglio ingaggiato non viene colpito l'atleta NON può procedere ingaggiando il bersaglio successivo.

PRIORITA' TATTICA/TACTICAL PRIORITY:

Un metodo per ingaggiare il bersaglio.

I bersagli vengono ingaggiati per ordine prioritario. Se tutti i bersagli sono visibili, verranno ingaggiati dal più vicino al più distante, a condizione che ci siano più di 1,8 mt tra loro. Se i bersagli sono coperti da una barricata, dovranno essere ingaggiati uno per volta con la tecnica del "taglio della torta".

SEQUENZA TATTICA/TACTICAL SEQUENCE:

Un metodo di ingaggio dei bersagli.

I bersagli devono essere ingaggiati con un colpo ciascuno, prima di ingaggiarli nuovamente. In caso di 3 bersagli che richiedano ciascuno 2 colpi, tutti i bersagli dovranno essere ingaggiati con un colpo ciascuno PRIMA di reingaggiarli con un altro colpo in qualsiasi ordine (1-1-2-1-1).

La sequenza tattica non può essere utilizzata per bersagli posizionati oltre 9 metri.

STOCK DEFENSIVE

Le armi consentite in questa Divisione DEVONO:

- A. Essere semi-automatiche;
- B. Essere a doppia azione, solo doppia azione, o "safe action";
- C. Essere di calibro 9x19 mm o superiore;
- D. Avere al massimo un peso di 1.237 g. scariche e con un caricatore vuoto inserito;
- E. Essere contenute in una scatola di 225 X 153 X 45 mm con caricatore vuoto inserito;
- F. Essere caricate con 8 cartucce nel caricatore;
- G. Iniziare a cane abbattuto per le armi con selezione DA/SA.

Modifiche CONSENTITE:

1. La sostituzione delle mire con altre di tipo convenzionale.
2. La sostituzione delle guancette originali con altre simili, nella foggia e/o nel materiale nonché l'uso di guaine "slip on" o nastro telato. NON è consentito l'uso di guancette appesantite;
3. Il lavoro interno di accuratizzazione dell'azione per migliorarne lo scatto, purché tutte le sicurezze siano mantenute in funzione (NON sono ammesse modifiche esterne);
4. L'applicazione di tappi di plastica alle aperture dietro la sede del caricatore;
5. Rifiniture estetiche.
6. Pulsante di sgancio del caricatore maggiorato in lunghezza (può essere aumentato di diametro di 0,3 cm e sporgere dal fusto di 0,8 cm.);
7. Sicura laterale da azionare con il pollice maggiorata (può essere ambidestra) e sicura dorsale maggiorata.
Leva dello sgancio carrello maggiorata
Aggiunta di sganci del caricatore ambidestri.

Modifiche ESCLUSE

1. Modifiche esternamente visibili eccettuate quelle sull'impugnatura e sulle mire.
2. "Robar grip reduction".
3. Aggiungere minigonne aperte.
4. Tappi per impugnatura "Seattle slug" e prodotti simili appesantiti.
5. Una canna di calibro diverso che non sia offerta dalla fabbrica nel modello originale.
6. Zigrinatura, e/o nastro antiscivolo con la funzione di miglioramento della manipolazione dell'arma, sul carrello.

ENHANCED DEFENSIVE

Le armi consentite in questa Divisione DEVONO:

- A. Essere semi-automatiche;
- B. Essere a singola azione possono essere a doppia azione o "safe action";
- C. Essere di calibro 9x19 mm o superiore;
- D. Avere al massimo un peso di 1.297 g. scariche e con un caricatore vuoto inserito;
- E. Essere contenute in una scatola di 225 X 153 X 45 mm con caricatore vuoto inserito;
- F. Essere caricate con 8 cartucce nel caricatore.

Le pistole approvate per la divisione SD possono essere usate anche in ED ed in CD a seconda del calibro, anche se l'arma in questione ha il fusto lungo (full length dust cover).

Comunque, se la pistola in questione ha subito modifiche che la escludono dalla SD, deve rispondere agli altri criteri della Divisione ED o della Divisione CD, sempre a seconda del calibro.

Modifiche CONSENTITE

1. La sostituzione delle mire con altre di tipo convenzionale.
2. La sostituzione delle guancette originali con altre simili, nella foggia e/o nel materiale nonché l'uso di guaine "slip on" o nastro telato. NON è consentito l'uso di guancette appesantite;
3. Lavoro di accuratizzazione interno (inclusi: sostituzione della canna con una simile a quella di fabbrica, uso di "Accu-rails", uso di "Briley bushing");
4. Lavoro interno per migliorarne l'affidabilità;
5. Zigrinare la parte anteriore (frontstrap) o posteriore (backstrap) dell'impugnatura;
6. Zigrinare o squadrare e zigrinare la guardia del grilletto;
7. Zigrinature a carattere estetico;
8. Sicura da azionare con il pollice maggiorata (può essere ambidestra) e sicura dorsale maggiorata;
9. pulsante di sgancio del caricatore maggiorato in lunghezza (può essere aumentato di 0,3 cm di diametro e sporgere dal fusto 0,8 cm);
10. Canne coniche installate di fabbrica su pistole con canna di lunghezza 4,2" (cm.11) o meno;
11. Asta guidamolla lunga, fatta di materiale che non sia più pesante del comune acciaio;
12. Sostituzione del cane ed altre parti dell'azione di scatto per migliorarne le caratteristiche;
13. Svasare l'imbocco del caricatore ed aggiungere minigonne (well estensions);
14. Rifiniture estetiche;

15. Leva dello sgancio carrello maggiorata;
16. Customizzazioni del carrello tramite aggiunta di zigrinature, incisioni, intagli ecc.;
17. Aggiunta di sganci del caricatore ambidestri.

Modifiche ESCLUSE:

1. Fusti lunghi;
2. Alleggerire il carrello.

CUSTOM DEFENSIVE

Le armi consentite in questa Divisione DEVONO:

- A. Essere semi-automatiche;
- B. Essere di calibro .45 ACP;
- C. Avere un peso massimo di g. 1277 scariche, incluso un caricatore vuoto;
- D. Essere contenute in una scatola di 225 X 153 X 45 mm con caricatore vuoto inserito;
- E. Essere caricate con 8 cartucce nel caricatore.

È consentito l'uso di pistole con caricatore di grande capacità a condizione che la pistola risponda a tutti i criteri della Divisione.

Le pistole approvate per la SD possono anche essere usate in ED ed in CD a seconda del calibro, anche se l'arma in questione ha il fusto lungo (full lenght dust cover).

Comunque, se la pistola in questione ha subito modifiche che la escludono dalla SD, deve rispondere agli altri criteri della Divisione ED o della Divisione CD, sempre a seconda del calibro.

Modifiche CONSENTITE:

1. La sostituzione delle mire con altre di tipo convenzionale.
2. La sostituzione delle guancette originali con altre simili, nella foggia e/o nel materiale nonché l'uso di guaine "slip on" o nastro telato. NON è consentito l'uso di guancette appesantite;
3. Lavoro di accuratizzazione interno (compresi: sostituzione della canna con una che mantenga la configurazione di serie, uso di "Accu-rails", uso di "Briley bushings");
4. Le canne coniche installate dalla fabbrica sono permesse su pistole con canna lunga 4,2" o meno;
5. Lavoro interno per migliorare l'affidabilità;
6. Zigrinare la parte anteriore o posteriore dell'impugnatura;
7. Zigrinare o squadrare e zigrinare la guardia del grilletto;
8. Zigrinature estetiche;
9. Sicura da azionare col pollice maggiorata (può essere ambidestra) e sicura dorsale maggiorata;
10. Pulsante di sgancio del caricatore maggiorato in lunghezza (può essere di diametro maggiorato di 0,3 cm e sporgere dal fusto 0,8 cm.);
11. Asta guidamolla lunga e di materiale che non sia più pesante del comune acciaio;
12. Sostituzione del cane ed altre parti dell'azione di scatto per migliorarne le caratteristiche;

13. Svasatura dell'imbocco del caricatore ed aggiunta di minigonne (well exstensions);
14. Rifiniture estetiche;
15. Leva dello sgancio carrello maggiorata;
16. Customizzazione del carrello tramite aggiunta di zigrinature, incisioni, intagli, ecc.;
17. Aggiunta di sganci del carrello ambidestro.

Modifiche ESCLUSE

1. Fusto lungo in carbonio o acciaio senza piombo;
2. Scarpette sul grilletto;
3. Alleggerimento del carrello.

ENHANCED REVOLVER

Le armi permesse per l'uso in questa divisione devono:

- A.** Essere in calibro 9 mm (.355 luger o maggiore) o con diametro interno della canna superiore per utilizzare munizioni con o senza colletto, i quali possano raggiungere in tutta sicurezza un Fattore di Potenza di 160,000.
- B.** Avere una canna lunga 4" o meno (misurata dalla parte anteriore del tamburo).
- C.** Avere un peso massimo (scarico) di g.1210.
- D.** Essere caricate con sei (6) colpi nel cilindro. Sono ammessi revolver da 7 ed 8 colpi, ma si possono caricare solo sei (6) colpi.

I revolver di questa Divisione possono essere ricaricati tramite carichini (speedloaders) o lunette (full moon clips).

Modifiche CONSENTITE

- 1. La sostituzione delle mire con altre di tipo convenzionale.
- 2. Accuratizzazione dello scatto, a condizione che i dispositivi di sicurezza siano mantenuti attivi e funzionanti;
- 3. Guancette di un altro tipo o materiale che sia simile a quello di fabbrica (NO guancette appesantite);
- 4. Svasare la parte posteriore delle camere del tamburo;
- 5. Conversione da munizionamento col colletto (rimmed) a munizionamento senza colletto (rimless);
- 6. Rifiniture estetiche.
- 7. Sganci maggiorati aftermarket (vietati intereventi artigianali)

Modifiche ESCLUSE

- 1. Canne sovradimensionate o pesanti.

DEFENSIVE REVOLVER

Le armi permesse per l'uso in questa divisione devono:

- A. Essere in calibro .38 (.357 o superiore) che utilizzi munizioni con bossolo dotato di colletto e che non sia ricaricato a mezzo di lunette (full moon clip).
- B. Avere canna lunga 4" o meno (misurata dalla parte anteriore del tamburo).
- C. Avere un peso massimo (scarico) di g.1.210.
- D. Essere caricate con 6 colpi nel tamburo. Sono permessi revolvers da 7 od 8 colpi, ma devono essere caricati con soli 6 colpi.

Modifiche CONSENTITE

- 1. Le mire possono essere sostituite con altre di tipo convenzionale.
- 2. Lavoro di accuratizzazione sull'azione di scatto, a condizione che siano mantenuti i dispositivi di sicurezza
- 3. Guancette di altro tipo o materiale che sia simile a quello di fabbrica (NO guancette appesantite).
- 4. Svasare la parte posteriore delle camere del tamburo.
- 5. Rifiniture estetiche.
- 6. Sganci maggiorati aftermarket (vietati intereventi artigianali)

Modifiche ESCLUSE

Canne sovradimensionate o pesanti.

MINI RIFLE (adattatori)

Gli adattatori MINI RIFLE sono ammessi nelle competizioni FIIDS purché consentano di utilizzare, *in assoluta sicurezza*, una pistola simiautomatica nelle stesse condizioni di tiro di un MINI RIFLE e presentino tutti gli accorgimenti contro l’eventuale posizionamento della mano “debole”, sull’impugnatura anteriore, in modo da non essere posizionata, anche inavvertitamente, eccessivamente vicina al vivo di volata (es.: vertical grip, sufficiente spazio per il posizionamento della mano debole, ecc.).

Adattatori AMMESSI

Hera Arms Triarii



CAA Tactical RONI



FAB Defense KPOS

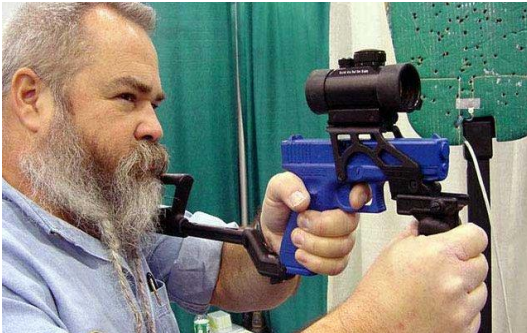


Adattatori NON ammessi

FAB Defense Mako:



Il **FAB Defense Mako**, al contrario, è costituito da un calciolo di plastica ed, in alcuni casi, un' impugnatura anteriore costituita da un vertical grip fissato all'apposita rail.



Per questo motivo la mano "debole" del tiratore è **sempre in posizione posteriore rispetto** alla volata dell'arma.

ATTENZIONE: I caricatori di capienza superiore a quella di catalogazione dell'arma (illegali) **NON** sono ammessi.

CLASSIFICAZIONE

Limited Defensive Count

Ha lo scopo di far competere tutti gli atleti con i loro pari, i tiratori FIIDS sono divisi in classi all'interno di ogni divisione basato sul loro livello di abilità.

La FIIDS ha un metodo veramente semplice e veloce per classificare gli atleti

Solamente le Società Sportive regolarmente affiliate come organizzatori possono rilasciare un'attestato di classificazione a termine del previsto corso FIIDS OBBLIGATORIO per accedere alle competizioni organizzate dalle suddette Società .

La classificazione è un unico esercizio di 90 colpi, durante il quale si acquisisce la classe in tutte e cinque (5) le divisioni di Handgun (pistola)

E' possibile ripetere una string a causa di problemi con l'arma.

Per le posizioni di tiro di ogni string, fate riferimento allo specchietto riportato dopo la descrizione dell'esercizio.

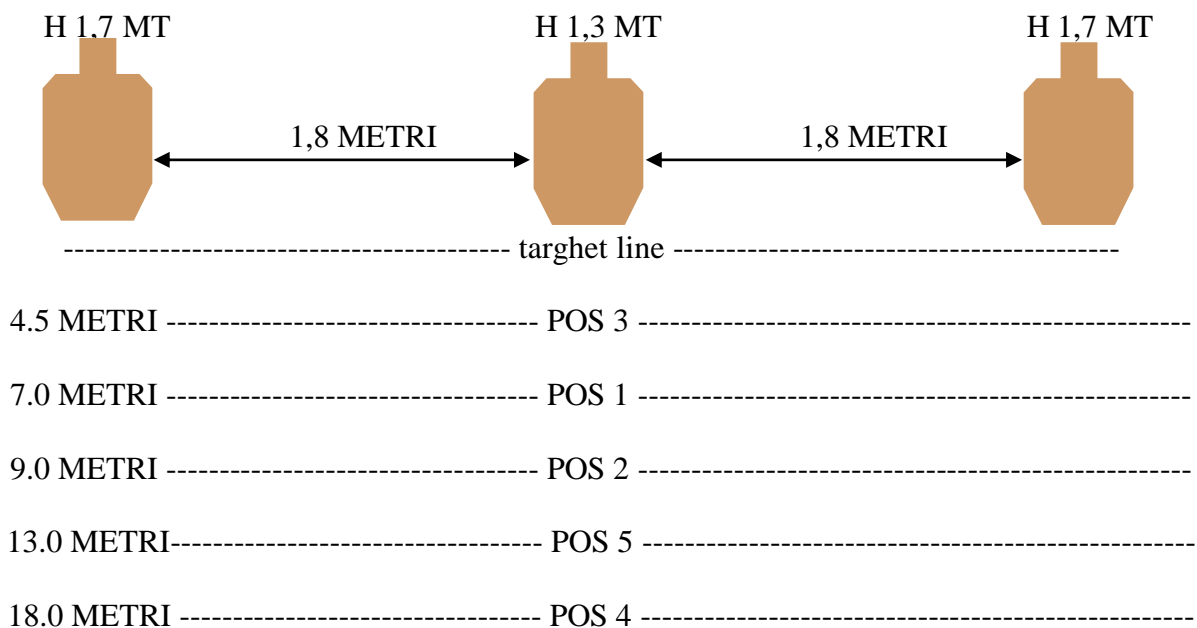
Le armi devono partire in condizioni di "pronto" appropriate al loro tipo di funzionamento.

Per la classificazione non è richiesto il vest.

La Classificazione può risultare anche dalla performance di un tiratore in una gara di campionato Federale;

Se la partecipazione totale in una specifica classe di una divisione è di 8 atleti, il vincitore di questa classe verrà automaticamente promosso alla classe superiore. Se competono 16 atleti nella stessa classe/divisione, i primi due tiratori classificati saranno promossi, etc.

Questo metodo di avanzamento di classe non deve includere i DQ (squalificati) i DNF (tiratori che non hanno finito) ed i NO SHOW (tiratori che non si sono presentati al match).



STAGES DI CLASSIFICAZIONE

Nota: La posizione di partenza per tutte le string è relax arma carica ad eccezione della posizione 2 da cui si estrae l'arma da seduti, la partenza è con arma con cartuccia non camerata.

La barricata stile Bianchi è 60 cm di larghezza e 2 mt in altezza.

A. Stage 1

7 METRI

String	Posizione	Istruzioni	Colpi
1	1	Estrarre e sparare 2 colpi nella parte inferiore e uno 1 colpo alla parte superiore di T1.	3
2	1	Estrarre e sparare 2 colpi nella parte inferiore e 1 nella parte superiore di T2.	3
3	1	Estrarre e sparare 2 colpi nella parte inferiore e 1 alla parte superiore di T3.	3
4	1	Estrarre e sparare 2 colpi nell'area superiore da T1-T3.	6
*** I colpi sotto la linea dell'area superiore devono essere tappati prima di sparare la String 5 ***			
5	1	Estrarre e sparare 1 colpo ad ogni bersaglio T1-T3. SOLO MANO DEBOLE	3
6	1	(Caricare 3 colpi nell'arma) Partenza con le spalle ai bersagli, girarsi e sparare 1 colpo ad ogni bersaglio da T1 a T3, ricaricare (CAMBIO EMERGENZA) e sparare 1 altro colpo ad ogni bersaglio, da T1 a T3	6
7	1	Estrarre e sparare 2 colpi ad ogni bersaglio da T1 a T3 con la sola mano FORTE.	6

B. Stage 2

9 METRI (è richiesta una sedia)

String	Posizione	Istruzioni	Colpi
1	2	Estrarre e, avanzando verso i bersagli, sparare 2 colpi ad ogni bersaglio <u>in movimento</u> entro la successiva posizione 3.	6
2	3	Estrarre ed allontanandosi (arretrando) dai bersagli sparare 2 colpi ad ogni bersaglio da T1 a T3 entro la successiva posizione 2 (tutti i colpi devono essere sparati <u>in movimento</u>).	6
3	2	(caricare MASSIMO 6 colpi nel caricatore) Partenza spalle ai bersagli, camera di cartuccia vuota, girarsi e sparare 2 colpi ad ogni bersaglio da T1 a T3, ricaricare (CAMBIO EMERGENZA) e sparare altri 2 colpi ad ogni bersaglio da T1 a T3	12
4	2	Da seduto sulla sedia estrarre e sparare 2 colpi ad ogni bersaglio da T1 a T3	6

(versione 1.0)

C. Stage 3

Posizione 4 – 18 METRI, Posizione 5 – 13 METRI (Sono richiesti una barricata stile Bianchi, un barile da 55 galloni o simile ed un tappetino da tiro)

String	Posizione	Istruzioni	Colpi
1	4	Estrarre e sparare 2 colpi ad ogni bersaglio da T1 a T3 da uno dei lati della barricata, effettuare un CAMBIO TATTICO e sparare 2 colpi ad ogni bersaglio da T1 a T3 dal lato opposto della barricata.	12
2	4	Estrarre e sparare 2 colpi ad ogni bersaglio da T1 a T3 da uno dei lati della barricata, effettuare un CAMBIO CON RITENZIONE ed avanzare nella posizione 5, da cui sparare ancora 2 colpi ad ogni bersaglio da T1 a T3 da uno dei lati del barile.	12
3	5	Sdraiato con la faccia a terra, le mani dietro la nuca, pistola carica nell'apposito riquadro; al segnale acustico sparare 2 colpi ad ogni bersaglio da T1 a T3.	6

D. Tabella punteggi per l'assegnazione della classe di merito

CLASSE	CD	ED	SD	ER	DR
Master (MA)	93.71 o meno	87.11 o meno	101.41 o meno	108.51 o meno	111.71 o meno
Expert (EX)	Da 110.23 a 93.72	Da 107.36 a 87.12	Da 122.00 a 101.42	Da 124.00 a 108.52	Da 127.11 a 111.72
Sharpshooter (SS)	Da 150.22 a 110.24	Da 146.12 a 107.37	Da 164.37 a 122.01	Da 167.22 a 124.01	Da 171.51 a 127.12
Marksman (MM)	Da 220.00 a 150.23	Da 213.00 a 146.13	Da 228.00 a 164.38	Da 230.00 a 167.23	Da 236.40 a 171.52