

Competitive Marksman Action



Tiro sportivo dinamico

Regolamento
Versione 3.0
Valida dal 01.07.2024

Indice

| | |
|---|----|
| 1. Missione | 3 |
| 1.1. Obiettivi | 3 |
| 1.2. Cos'è CMA? | 3 |
| 2. Sicurezza | 4 |
| 2.1. Le quattro regole di sicurezza universali..... | 4 |
| 2.2. Shooter | 5 |
| 2.3. Armi ed equipaggiamento | 5 |
| 2.4. Safe Area..... | 5 |
| 2.5. Cold Range, Hot Range | 5 |
| 2.6. Safety Rules Aggiuntive | 6 |
| 3. Tiro | 7 |
| 3.1. Competizioni - Match | 7 |
| 3.2. Stage | 7 |
| 3.3. Posizione iniziale e condizione iniziale | 8 |
| 3.4. Comandi..... | 9 |
| 3.5. Azioni di tiro..... | 10 |
| 3.6. Non-Shooting Actions (azioni quando non si spara) | 12 |
| 3.7. Ingaggio dei Target..... | 12 |
| 3.8. Materiale degli stage | 13 |
| 3.9. Briefing..... | 13 |
| 4. Targets | 13 |
| 4.1. Targets di carta..... | 13 |
| 4.2. Target in acciaio e polimero..... | 16 |
| 4.3. Target mobili | 17 |
| 5. Punteggio | 17 |
| 5.1. Punteggio e classifica..... | 17 |
| 5.2. Categorie..... | 17 |
| 5.3. Punteggio limitato (Limited) e illimitato (Unlimited)..... | 17 |
| 5.4. Punteggio, tappo e ripristino | 18 |
| 5.5. Sparare attraverso i target | 18 |
| 5.6. Controversie | 18 |
| 5.7. Sanzioni..... | 18 |
| 6. Stage Design (Progettare gli stage) | 19 |
| 6.1. Zone di tiro e posizioni di tiro | 19 |
| 6.2. Limitazione della complessità..... | 22 |
| 6.3. Regole di progettazione aggiuntive | 22 |
| 6.4. Descrizione dello Stage..... | 23 |
| 7. Attrezzatura (Equipment) | 23 |
| 7.1. Armi da fuoco – Divisioni..... | 23 |
| 7.2. Munizionamento | 23 |
| 7.3. Altre attrezzature | 24 |
| 8. Certificazioni | 24 |
| 8.1. Concorrente | 24 |
| 8.2. Safety Officer e Match Director | 25 |
| 8.3. Allenatore - Trainer | 25 |
| 8.4. Istruttore..... | 26 |
| 9. Appendici | 26 |

1. Missione

CMA, Competitive Marksman Action, è un'iniziativa per fornire un organismo per il tiro sportivo dinamico basato su sicurezza, semplicità e capacità sicure, solide ed efficaci di gestione delle armi da fuoco.

1.1. Obiettivi

Gli obiettivi specifici della CMA sono:

- Fornire un organismo di tiro sportivo stabile ed affidabile basato su sicurezza, semplicità e solide capacità di gestione delle armi da fuoco.
- Stimolare la collaborazione internazionale, la sportività e la collaborazione sulla base di interessi, standard e valori comuni nel tiro sportivo.
- Promuovere abilità di tiro sicure ed efficaci.
- Enfatizzare le abilità di tiro personali rispetto all'uso di attrezzature speciali.
- Promuovere abilità di tiro complete abbinata alla forma fisica e mentale.
- Fornire una piattaforma per la valutazione oggettiva delle capacità di tiro e il costante miglioramento personale.
- Supportare l'uso di attrezzature di produzione di massa prontamente disponibili.
- Consentire e facilitare le competizioni di tiro sportivo dalla portata locale a quella internazionale e globale.
- Fornire una solida struttura per le certificazioni di shooter, Safety Officer, Match Director ed istruttori.
- Contribuire in modo costruttivo alla comunità internazionale del tiro sportivo.

CMA - Creato dagli shooter per gli shooter!

1.2. Cos'è CMA?

1.2.1. Cos'è CMA

| | |
|--------------------|---|
| Competitive | CMA è uno sport. Lo scopo di uno sport è competere in modo regolamentato contro altri sportivi e determinare chi ha ottenuto il miglior punteggio. Per partecipare, i concorrenti acquisiscono e sviluppano competenze di base standardizzate e si allenano per migliorare le proprie capacità personali. Competono contro sé stessi tanto quanto contro gli altri. |
| Marksman | La base di tutti i risultati deve essere l'abilità di ogni shooter. Lo shooter è al centro di tutte le prestazioni con le sue abilità e la sua forma fisica e mentale. |
| Action | CMA è una comunità che si impegna a fornire uno sport che possa essere praticato oltre i confini di ogni tipo. |

1.2.2. Cosa non è CMA

| | |
|---------------------------------------|--|
| Addestramento per la difesa personale | L'istruzione, l'addestramento e la competizione in CMA non hanno lo scopo di fornire o sostituire l'addestramento all'autodifesa. Tuttavia, le tecniche e le competenze promosse da CMA non dovrebbero essere controproducenti per le persone che portano legalmente armi da fuoco per dovere o autodifesa civile. |
|---------------------------------------|--|

Gara di equipaggiamento

CMA non seguirà tutte le tendenze delle attrezzature e dei gadget relativi all'attrezzatura da tiro. In CMA, un shooter dovrebbe essere pienamente competitivo con la produzione di massa, lo stile di servizio e l'equipaggiamento a prezzi ragionevoli, purché le sue abilità di tiro e la sua forma fisica e mentale siano ai massimi livelli.

2. Sicurezza

La sicurezza di tutte le persone che partecipano a qualsiasi evento CMA è la priorità fondamentale di questo sport.

2.1. Le quattro regole di sicurezza universali

Aderiremo sempre alle quattro regole universali della sicurezza delle armi:

- 1) **Trattare sempre un'arma come se fosse carica**
- 2) **Punta sempre l'arma in una direzione sicura**
- 3) **Tieni sempre il dito lontano dal grilletto fino al momento di sparare**
- 4) **Sii sempre sicuro del tuo obiettivo e di ciò che c'è oltre**

Non ci sono eccezioni a queste regole accettate nello svolgimento di questo sport. Qualsiasi violazione delle quattro regole di sicurezza universali comporterà una squalifica immediata.

Tutte le azioni eseguite utilizzando un'arma rimangono di esclusiva e piena responsabilità della persona che detiene l'arma.

2.1.1. Arma carica

Tutte e quattro le regole di sicurezza si applicano sempre in qualsiasi situazione e in qualsiasi circostanza. L'arma è considerata neutralizzata se viene trasportata nella fondina o riposta in un'apposita borsa o nel contenitore per il trasporto.

2.1.2. Direzione della volata

Regola 180°: Come standard, si applica la regola dei 180° gradi. La direzione della volata è considerata sicura rivolta verso il basso e 90° su entrambi i lati da una linea perpendicolare al parapalle principale.

Restrizione verso l'alto: Se necessario, è possibile definire una restrizione opzionale, a seconda del particolare poligono di tiro.

Sweeping: è così definito quando si punta la volata dell'arma verso qualsiasi parte del corpo di qualsiasi persona, compreso il corpo dello shooter. Lo sweeping sarà penalizzato con una squalifica immediata.

Durante l'estrazione dalla fondina, mentre la direzione della volata è guidata dalla fondina stessa e l'arma non è completamente fuori dalla fondina, la volata può coprire parti del corpo dello shooter.

Punti di volata: Se necessario, la regola dei 180° può essere ridotta utilizzando punti di volata chiaramente visibili.

Zona di esclusione: Le zone di esclusione della volata possono essere definite nei casi in cui una mano deve raggiungere qualcosa, come una maniglia della porta, un attivatore o un oggetto di scena, da raccogliere.

2.1.3. Dito (Finger)

Il dito deve essere chiaramente all'esterno del grilletto e al di sopra della guardia del grilletto a meno che lo shooter non sia pronto a sparare. Pronto a sparare significa che l'arma è puntata in direzione di un target visibile e valido.

2.1.4. Target e ambiente

È consentito sparare solo a target visibili e validi. Colpire gli oggetti di scena utilizzati come parte di una posizione di tiro sarà penalizzato con una squalifica immediata.

2.2. Shooter

Tutti gli shooter che partecipano agli eventi CMA devono essere adeguatamente addestrati, certificati e devono essere classificati in CMA. In nessun caso sarà consentito agli shooter di partecipare a qualsiasi evento di tiro dal vivo che non possieda le certificazioni e le qualifiche corrette e aggiornate. È responsabilità di ogni partecipante assicurarsi di essere sufficientemente qualificato.

2.3. Armi ed equipaggiamento

Le armi e le attrezzature utilizzate in CMA devono essere sicure e funzionali. Non sono consentite modifiche che possano ridurre in qualsiasi modo la sicurezza.

2.4. Safe Area

Una safe area è un'area chiaramente contrassegnata con una barriera o dispositivo di raccolta proiettili adatta. Consente allo shooter di eseguire da solo le azioni successive in modo sicuro:

- trasferire un'arma da un contenitore o da una borsa per il trasporto alla fondina e viceversa

Se necessario, lo shooter può anche eseguire le seguenti azioni:

- Controlla il funzionamento delle mire
- Controllare il funzionamento dell'arma scarica (dry fire)
- Smontare e rimontare l'arma
- Pulire e riparare l'arma

Le seguenti azioni non sono consentite in una safe area:

- Manipolare di munizioni o caricatori carichi
- Manipolare proiettili fittizi di qualsiasi tipo
- Esercitarsi nel cambio caricatore, nella ricarica o nel malfunzionamento di qualsiasi tipo

Qualsiasi azione di cui sopra sarà sanzionata con una squalifica immediata.

Se gli shooter portano armi cariche all'arrivo o all'uscita dal poligono, deve essere fornita un'area di scarico/carico specifica, chiaramente contrassegnata. In quell'area sono consentiti solo l'estrazione dalla fondina, lo scarico e il carico dell'arma.

2.5. Cold Range, Hot Range

2.5.1. Cold Range (range con tutte le armi scariche)

Lo standard per le competizioni CMA è quello di eseguire un "cold range".

La pistola deve essere portata nel modo seguente:

- scarica
- carrello chiuso (slide forward)
- in fondina
- nessun caricatore inserito

- i caricatori possono essere caricati

Il fucile deve essere portato nel modo seguente:

- in posizione di sicurezza o adeguatamente riposto in un'idonea borsa per il trasporto

L'estrazione della pistola o la rimozione del fucile dalla posizione di sicurezza o dalla borsa per il trasporto è consentita solo in un'area sicura o sotto il comando diretto di un Safety Officer. L'arma è considerata neutralizzata se completamente riposta nella fondina o adeguatamente riposta in una borsa per il trasporto.

2.5.2. Hot Range, Hot Bay (Range o Bay con le armi cariche)

In circostanze particolari, ad esempio per le sessioni di prove libere o durante una competizione per motivi di efficienza, può essere adottato un hot range oppure un hot bay.

Nel caso di hot range oppure di hot bay, lo shooter può portare la pistola carica e nella fondina o il fucile carico, sicura inserita e in posizione di sicurezza. "Hot range" si riferisce all'intera struttura di tiro, "hot bay" solo a uno o più bay.

2.6. Safety Rules Aggiuntive

2.6.1. Trasportare pistole nella fondina

Pistole scariche: vengono trasportate con carrello chiuso (slide forward), nessun caricatore inserito. Se è presente un cane esterno, deve essere disarmato.

Pistole cariche, colpo non camerato (Chamber Empty): vengono trasportate con carrello chiuso (slide forward), caricatore inserito. Se è presente un cane esterno, deve essere disarmato.

Pistole cariche:

- Pistole DA/SA il cane deve essere disarmato.
- Pistole SA sicura manuale inserita.

2.6.2. Trasporto Fucili

I fucili devono essere trasportati in posizione di sicurezza o adeguatamente riposti in una borsa o contenitore per il trasporto, a meno che non si spari in uno stage.

In posizione di sicurezza, il fucile deve essere

- scarico (colpo non camerato, nessun caricatore inserito)
- bandiera inserita
- otturatore chiuso
- sicura manuale inserita

e lo shooter deve tenere il fucile

- all'impugnatura a pistola o al calcio
- l'astina appoggiata alla sua spalla
- la volata rivolta verso l'alto

Quando viene riposto in un contenitore per il trasporto, il fucile deve essere

- scarico (colpo non camerato, nessun caricatore inserito)
- bandiera inserita
- otturatore chiuso
- sicura manuale inserita

Il fucile deve essere riposto nel contenitore di trasporto che deve essere completamente chiuso.

2.6.3. Disarmare pistole con cane esterno

Se è presente una leva di disarmo, deve essere utilizzata.

Se la pistola non ha una leva di disarmo: il pollice della mano debole deve impedire al cane di entrare in contatto con il percussore mentre si preme il grilletto, quindi abbassare il cane fino alla tacca di sicurezza senza toccare il grilletto.

2.6.4. Protezione degli occhi e delle orecchie

Tutte le persone presenti in un bay devono indossare un'adeguata protezione per gli occhi e le orecchie durante le azioni di tiro.

2.6.5. Caduta di un'arma

La caduta incontrollata di un'arma da fuoco all'interno del confine dello stage sarà sanzionata con la squalifica immediata. Al di fuori dei confini dello stage verrà gestito in base alle regole del campo di gara.

2.6.6. Distanza minima

Per tutti i tipi di target in ferro/acciaio la portata minima da ingaggiare per le pistole è di 10m e per i fucili è di 50m.

2.6.7. AD e ND

Colpo (sparo) accidentale (AD): Scarico dovuto a un difetto dell'arma da fuoco o delle munizioni.

Colpo (sparo) negligente (ND): Scarico dovuto al mancato rispetto delle norme di sicurezza da parte dello shooter.

In caso di AD o ND il shooter viene immediatamente fermato e squalificato.

3. Tiro

3.1. Competizioni - Match

Esistono due tipi di competizioni: Pistola oppure 2-Gun.

Le competizioni o i match CMA devono seguire tutte le regole CMA e devono essere guidate da Match Director e Safety Officer certificati. I match possono essere di uno dei seguenti livelli:

- Level 1: Club e locale
- Level 2: Regionale
- Level 3: Nazionale
- Level 4: Continentale
- Level 5: Mondiale

3.2. Stage

Una competizione è composta da diversi stage.

3.2.1. Descrizione dello Stage

Uno stage è definito da una descrizione dello stage che viene letto alla lettera durante il briefing.

3.2.2. Stringa

Una stringa fa parte di uno stage ed ha un suo tempo di esecuzione. Uno stage ha almeno una stringa, ma può averne diverse in base alle esigenze. Tuttavia, il punteggio finale viene calcolato solo quando tutte le stringhe sono state completate.

3.2.3. Posizione e condizione di partenza

Definisce la posizione di partenza dello shooter e la condizione di partenza dell'arma o delle armi e di altre attrezzature.

3.2.4. Procedura

La procedura descrive le azioni richieste che devono essere eseguite dallo shooter.

3.3. Posizione iniziale e condizione iniziale

Lo shooter inizierà sempre dopo aver indossato le protezioni per occhi ed orecchie.

Se nella descrizione dello stage non viene specificato diversamente, lo shooter inizierà sempre con la posizione e la condizione standard.

Allo shooter non sarà permesso di partire da una posizione errata e/o da una condizione errata.

Posizione iniziale standard:

- Pistola: in piedi con le mani rilassate lungo i fianchi, senza afferrare né toccare alcuna parte dell'attrezzatura. Se si utilizza una torcia portatile, questa viene tenuta nella mano debole e spenta.
- Fucile: nella posizione "ready", che è in piedi, calcio sulla spalla, mano forte sull'impugnatura, mano debole sull'astina, sicura manuale attivata, arma puntata verso il suolo con un angolo di circa 45°.

Posizione "Ready" per Pistola: Nella posizione "ready", la pistola viene tenuta vicino al petto (massimo a due mani di distanza dal corpo) all'incirca all'altezza del torace. La testata può puntare orizzontalmente in avanti o leggermente verso il basso.

Armi DA/SA (Doppia Azione / Singola Azione): Il cane è abbassato fino alla tacca di sicurezza

Armi SA (Singola Azione): Il cane è armato, la sicura manuale è inserita

La descrizione dello stage può definire differenti posizioni di partenza, ad esempio "entrambe le mani toccano i segni" o "seduto sulla sedia con la schiena che si tocca" o "corpo dello shooter rivolto verso uprange (ingresso dello stage) solo per pistole", ad esempio disteso su una superficie/letto, e così via.

Per i fucili, le posizioni di partenza rivolte verso uprange (ingresso dello stage) non sono consentite con il fucile in mano.

Condizione di avvio standard:

- Pistola: è completamente carica, arma in fondina ed esattamente (massimo) due caricatori aggiuntivi caricati al massimo delle capacità e riposti correttamente nelle tasche o porta caricatori.
- Fucile: è completamente carico e tenuto in posizione "ready" ed esattamente (massimo) un caricatore aggiuntivo caricato al massimo e riposto correttamente nella tasca o porta caricatore.

Completamente carico significa che tutti i caricatori contengono la piena capacità oppure la piena capacità meno un colpo se c'è il colpo camerato.

Altre condizioni di partenza possono essere definite, ad esempio "camera vuota" o "tutti i caricatori con esattamente 10 colpi" o "pistola scarica, carrello/otturatore chiuso, sul tavolo in posizione contrassegnata, volata in direzione sicura" e così via.

Il numero totale di caricatori per pistola (3) e per fucile (2) non può essere modificato.

3.4. Comandi

I comandi impartiti dal Safety Officer devono essere sempre gli stessi comandi, come definiti di seguito, e pronunciati in lingua inglese.

“Range is Hot, Eyes and Ears!”

Questo comando viene dato quando lo stage è allestito, lo shooter si trova alla posizione di partenza o nelle vicinanze, il Safety Officer è vicino allo shooter e tutte le altre persone sono dietro i confini dello stage. Tutti devono indossare o controllare gli occhiali di sicurezza e le protezioni per l'udito. L'azione di tiro sta per iniziare.

“Load and Make Ready!”

Lo shooter preparerà l'arma o le armi e sé stesso per essere nella posizione e nelle condizioni di partenza richieste.

“Are You Ready?”

Se lo shooter non è pronto a procedere dovrà rispondere con un forte e chiaro NO! Se invece è pronto, può annuire o dire di sì o rimanere in silenzio.

“Standby!”

Lo shooter non è autorizzato a muoversi dopo il comando fino a quando non viene dato il segnale di avvio circa 1-4 secondi dopo. Al segnale di avvio, lo shooter eseguirà la procedura di tiro richiesta.

Optional: “Muzzle!”

Questo comando è un avviso. Il Safety Officer avverte lo shooter che la volata dell'arma da fuoco è vicina a una direzione non sicura. Lo shooter deve correggere immediatamente la direzione della volata ma può continuare con la fase senza penalità.

Optional: “Finger!”

Questo comando è un avviso. Il Safety Officer avverte lo shooter che il dito non è chiaramente visibile all'esterno e sopra la guardia del grilletto mentre non è pronto a sparare. Lo shooter deve correggere immediatamente la posizione del dito ma può continuare con la tappa senza penalità.

Optional: “Stop!”

Questo comando richiede che lo shooter si fermi immediatamente con qualsiasi movimento e qualsiasi azione di tiro. Lo shooter terrà l'arma in una direzione sicura e attenderà ulteriori comandi. Il comando di arresto viene dato se c'è un problema di sicurezza o un guasto allo stage o qualsiasi altro problema che richieda l'arresto dell'azione di tiro.

“If Finished, Unload and Show Clear!”

Se lo shooter ha completato l'azione di tiro, scaricherà l'arma da fuoco, la ispezionerà lui stesso e poi presenterà l'arma da fuoco vuota al Safety Officer. Indicherà la camera vuota e dirà "Check!" e poi girerà l'arma da fuoco e indicherà il pozzetto del caricatore vuoto e dirà "Check!". Il Safety Officer supervisionerà i controlli e, se soddisfatto, proseguirà con il comando successivo.

Per Fucili: “Safety Flag!”

Per i fucili, lo shooter inserirà la bandiera di sicurezza.

“Slide Forward!” or “Bolt Forward!”

Lo shooter chiuderà il carrello o il tamburo.

Per pistole: “Pull the Trigger!”

Per le pistole, lo shooter premerà il grilletto puntando sul parapalle principale.

“Holster!” oppure “Safety Position!”

Lo shooter riporrà la pistola nella fondina o metterà il fucile in posizione di sicurezza.

“Range is Clear!”

L'azione di tiro è terminata e iniziano con il conteggio dei punti ed il ripristino dello stage.

3.5. Azioni di tiro

3.5.1. Stili di azioni di tiro

Per le pistole, possono essere richiesti stili di tiro a due o una mano. Per i fucili, possono essere necessarie la spalla specifica e la mano sull'impugnatura della pistola e sul grilletto.

Questo può essere fatto definendo la mano/spalla forte o debole o la mano/spalla sinistra o destra. Il lato forte è dove è posizionata la fondina della pistola. È usato per descrivere il fianco, la spalla, il braccio, la mano e così via. Il lato debole è l'opposto.

Freestyle: lo shooter può utilizzare qualsiasi stile di sparo.

Mano/spalla forte:

- Pistola: La pistola è tenuta solo con la mano forte. L'altra mano non è autorizzata a toccare nessuna parte della mano forte, del braccio o della spalla durante il tiro.
- Fucile: Il calcio è sulla spalla forte, la mano forte è sul grilletto e la mano debole sull'asta del fucile.

Mano/spalla debole:

- Pistola: la pistola è tenuta solo nella mano debole. L'altra mano non è autorizzata a toccare alcuna parte della mano, del braccio o della spalla debole durante il tiro.
- Fucile: Il calcio è sulla spalla debole, la mano debole è sul grilletto e la mano forte sull'asta del fucile.

La procedura può richiedere "Mano/Spalla sinistra" o "Mano/spalla destra", alternativamente.

Il lato forte, il lato debole, la mano/lato destra, la mano/lato sinistra sono gestiti in modo equivalente.

3.5.2. Sparare in movimento

Tutti gli stili di tiro possono essere combinati con l'obbligo di eseguirli mentre si è in movimento. La procedura può richiedere specificamente di andare avanti o indietro.

3.5.3. Cambi caricatore

Non possono essere richiesti cambi caricatore nella procedura. Lo shooter decide quando eseguire un cambio caricatore come ritiene o quando è costretto a fare dalle circostanze.

Cambio in ritenzione: L'arma da fuoco è in grado di sparare, ci sono uno o più colpi nell'arma da fuoco e lo shooter decide che vuole che un'arma da fuoco torni completamente carica. Il caricatore prelevato dall'arma da fuoco deve rimanere addosso allo shooter (tasche o porta caricatori).

Ricarica in emergenza: L'arma non è in grado di sparare, è completamente scarica e lo shooter deve ricaricare per poter continuare ad ingaggiare i target. Il caricatore estratto dall'arma da fuoco può essere lasciato cadere.

Malfunzionamento prolungato: se l'arma da fuoco non funziona e la semplice manipolazione dell'arma per risolvere il malfunzionamento non ha risolto il problema. Il caricatore estratto dall'arma da fuoco può essere lasciato cadere.

La semplice manipolazione dell'arma per risolvere il malfunzionamento significa toccare il caricatore o il carrello.

Lasciare caricatori

- I caricatori devono essere riposti dallo shooter in un porta caricatori o in una tasca
- I caricatori vuoti possono essere lasciati dopo un cambio caricatore di emergenza
- I caricatori possono essere lasciati indietro dopo una lunga attività di rimozione del malfunzionamento
- I caricatori possono essere lasciati indietro se sono stati messi nello stage come parte della condizione di partenza (tutti i caricatori sul tavolo/barile/cassetto) e non sono stati toccati, se non diversamente specificato.
- lo shooter può raccogliere i caricatori caduti e riporli prima che venga sparato l'ultimo colpo

3.5.4. Luoghi di tiro

Lo stage può richiedere l'utilizzo di una posizione di tiro definita per un determinato gruppo di target.

3.5.5. Posizioni di tiro

Le posizioni di tiro possono essere specificate in termini di luogo e di posizione del corpo. Se non viene specificato nulla di particolare, lo shooter può scegliere liberamente la sua posizione.

Standard: se non viene specificato nulla, la posizione standard è in piedi.

In ginocchio: almeno un ginocchio deve toccare il suolo.

Prona: la parte superiore del corpo deve toccare il suolo.

3.5.6. Transizione ad un'altra arma da fuoco

La procedura può richiedere l'ingaggio di determinati target con un certo tipo di arma da fuoco e può richiedere la transizione in un momento definito della procedura.

La transizione standard è dal fucile alla pistola.

Il fucile deve essere depositato su un tavolo, a terra o in un punto simile con una superficie adeguatamente ampia e piana, in un'area contrassegnata, la volata in una direzione sicura e chiaramente indicata, la sicura inserita. La pistola può quindi essere estratta dalla fondina e utilizzata per completare lo stage.

In via eccezionale, è possibile il passaggio dalla pistola al fucile. Non è consentito riporre l'arma in fondina durante l'esecuzione dello stage. La pistola deve essere depositata in modo simile a quanto descritto sopra per il fucile. Se è presente una sicura, deve essere inserita. Se la pistola ha un cane esterno e una leva di disarmo, il cane deve essere disarmato utilizzando la leva di disarmo. La condizione di avvio del fucile deve essere mettendo l'arma su un tavolo o in un altro punto adatto.

Lo stage deve essere progettato in modo tale che nessuna persona possa trovarsi di fronte e nella volata di un'arma da fuoco messa nello stage o depositata in qualsiasi momento. Le aree di deposito o di sosta delle armi da fuoco devono impedire in modo adeguato la rotazione o la caduta delle armi da fuoco. Se la direzione della volata di un'arma da fuoco depositata o messa in uno stage è al di fuori della direzione di sicurezza indicata o un'arma da fuoco cade a terra, lo shooter deve essere immediatamente fermato e squalificato.

3.5.7. Utilizzo della torcia

Gli stage con scarsa e assenza di luce sono consentiti in CMA. Per le pistole, la descrizione dello stage può richiedere l'uso solo di torce portatili (non agganciate all'arma). Una torcia portatile deve rimanere addosso e non può essere depositata da nessuna parte durante l'esecuzione dello stage.

Le torce portatili non possono essere utilizzate durante gli stage con un fucile.

3.6. Non-Shooting Actions (azioni quando non si spara)

Può essere necessario che il shooter esegua azioni ragionevoli. Questi devono essere intuitivi. Non sono ammessi requisiti eccessivamente complicati o sciocchi.

Esempi di azioni ragionevoli:

- Recuperare, trasportare, depositare una borsa
- Trascinare o trasportare un manichino di salvataggio
- Colpire un sacco da boxe o un manichino da boxe
- Utilizzo di una porta o di un passaggio specifico

Esempi di azioni che non possono essere richieste:

- Pronunciare parole o frasi specifiche
- Bilanciare un bicchiere d'acqua
- Fare una serie di flessioni
- Reagire ad alcuni input esterni, come rispondere a una domanda o ingaggiare i target in un modo o in una particolare sequenza

3.7. Ingaggio dei Target

Lo standard per ingaggiare i target di carta è di due colpi e per i target d'acciaio è di un colpo. Per i target cartacei, la procedura può specificare altri requisiti.

3.8. Materiale degli stage

Il materiale scenico, o gli oggetti di scena, come muri simulati, automobili, sagome, pneumatici e così via vengono utilizzati per costruire uno stage, contrassegnare i luoghi di tiro, oscurare i target, guidare il movimento dello shooter e così via.

Impenetrabile: tutto il materiale scenico è considerato impenetrabile, anche se può essere parzialmente trasparente.

Copertura in acciaio: grandi piastre in acciaio possono essere utilizzate per coprire target in movimento prima dell'attivazione, target che scompaiono a riposo o coprire parzialmente target fissi. La distanza minima da una posizione di tiro alla copertura in acciaio deve essere di 10 m per le pistole e di 50 m per i fucili.

Barriera con Nastro: per motivi di efficienza o sicurezza, le sezioni della parete possono essere chiuse o allungate secondo necessità utilizzando del nastro (ad esempio, rosso e bianco).

Altezza del muro: non è consentito sparare sotto o sopra i muri a meno che non sia specificamente richiesto nella procedura.

3.9. Briefing

Il Safety Officer farà un briefing dello stage agli shooter leggendo la descrizione dello stage parola per parola. Guiderà la squadra attraverso walkthrough di gruppo, indicando le zone di tiro, le linee di sicurezza, le azioni richieste e mostrando gli attivatori ed i target mobili. Il Safety Officer può rispondere alle domande sullo stage, ma non è consentito l'addestramento (coaching) degli shooter.

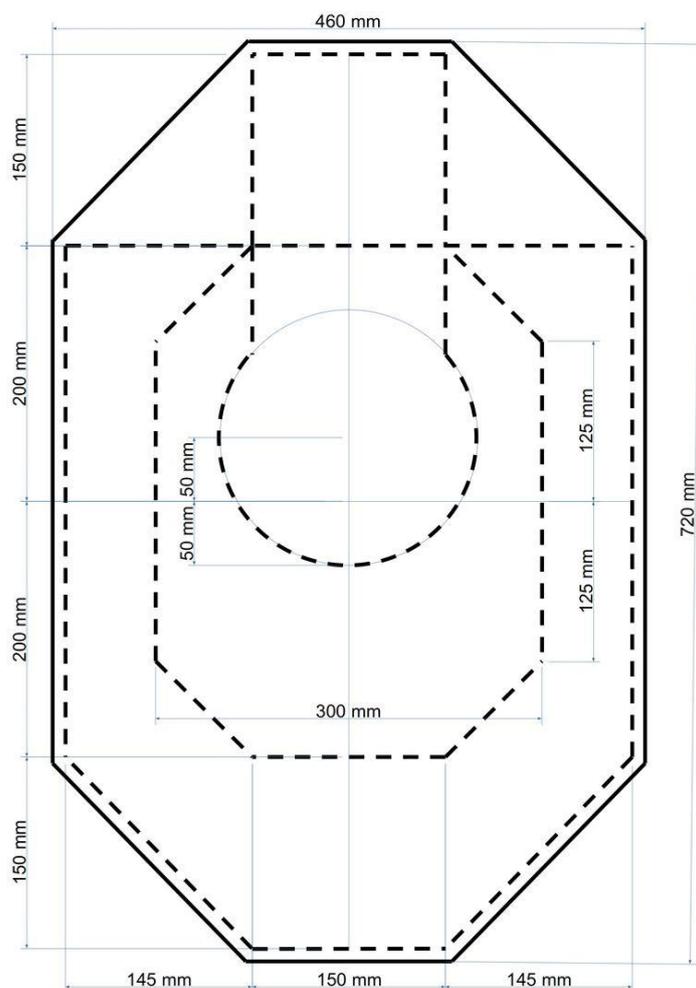
Dopo la procedura dettagliata di gruppo, ogni shooter, prima di iniziare, può eseguire esattamente un percorso individuale, prendendo posizioni di tiro e controllando i target visibili.

4. Targets

4.1. Targets di carta

4.1.1. Dimensioni

Il target in carta in CMA a grandezza naturale ha le dimensioni definite nel disegno successivo.



Le linee di punteggio hanno 3-5 trattini per 20mm. Le linee sono leggermente perforate. Non sono stampati e di solito non sono visibili oltre i 10 m.

Il bordo esterno del target è a 10 mm di distanza dalla prima linea di punteggio. Questa distanza può variare di 1-2 mm in quanto non è rilevante per il punteggio.

I target ridotti del 50% possono simulare distanze di tiro maggiori.

4.1.2. Zone di punteggio

Le linee di punteggio dividono il target in zone di punteggio come indicato nel disegno.

Zona A: +0 punti

Zona B: +1 punto

Zona C: +3 punti

Zona D: +0 punti

Zona M: pari a un errore (miss) +5 punti

Se non viene specificato diversamente, viene assegnato un punteggio al target completo.

Le seguenti restrizioni di punteggio sono consentite per i target a dimensione intera:

- Solo zone ABC: in questo caso, la zona D viene valutata come miss
- Solo zona D: in questo caso le zone ABC sono valutate come miss

e per un numero definito di colpi. È inoltre consentito specificare una sequenza richiesta.

Per esempio:

- 2 colpi in ABC e poi 1 colpo in D
- 2 colpi in ABC e 2 colpi in D

E così via.

Se in uno stage vengono definiti requisiti di punteggio diversi, solo per il primo target può essere richiesto un modo di ingaggio diverso rispetto al resto dei target.

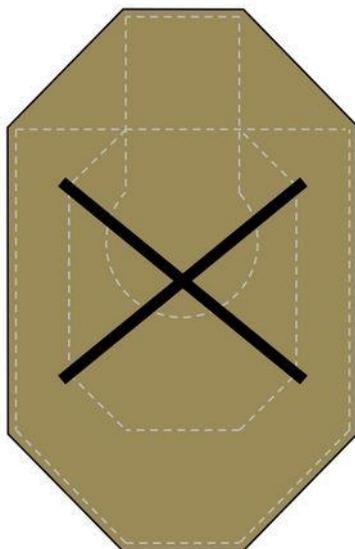
Per target di dimensioni ridotte, viene sempre assegnato il punteggio completo al target.

Un foro di proiettile (compreso l'anello di grasso, se presente, ed escludendo eventuali strappi nel cartone) deve toccare la rispettiva linea di punteggio per ottenere il punteggio più alto.

4.1.3. Target No-Shoot

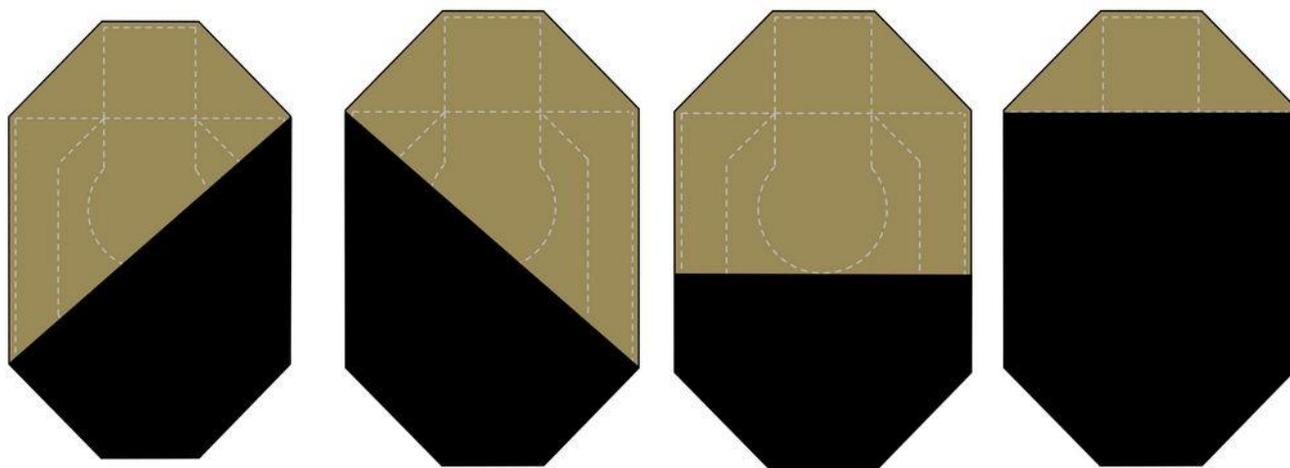
Il target No-Shoot è contrassegnato da linee incrociate che coprono la zona B. Le linee devono essere ben visibili, di colore nero o scuro. Un colpo su un target No-Shoot viene segnato +5 punti, per le zone A, B, C, D. I colpi nella zona M non vengono segnati.

I No-Shoot possono essere di dimensioni complete o ridotte.

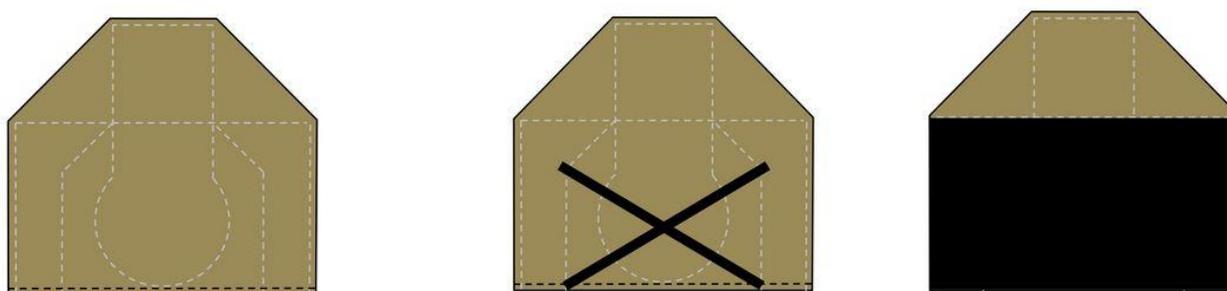


4.1.4. Target di carta aggiuntivi

Dipinto di nero: le porzioni di target a grandezza naturale (full-size) possono essere ridotte dipingendole di nero. Il bordo della sezione nera deve essere ben delineato e fungere da linea di punteggio. I colpi nell'area nera vengono segnati come miss. Sono consentite le seguenti varianti di target:



Taglio: è possibile tagliare porzioni di target a grandezza naturale (full-size). Deve essere aggiunta una linea di taglio a circa 10 mm dal bordo inferiore, che può essere stampata o disegnata. Tipologie di taglio consentite:



4.1.5. Orientamento del target

I target di carta devono essere montati in posizione verticale con un'inclinazione massima di 60° rispetto alla verticale.

4.2. Target in acciaio e polimero

4.2.1. Popper in acciaio o polimero

L'area principale rotonda del popper deve avere un diametro minimo di 150 mm. Il popper deve cadere per essere segnato come +0 punti. Se il popper rimane in piedi, viene segnato come miss, +5 punti.

4.2.2. Piastra in acciaio o polimero

Le piastre quadrate devono avere bordi che misurano un minimo di 150 mm. Le piastre rotonde devono avere un diametro minimo di 150 mm. Un piatto deve cadere per essere segnato come +0 punti. Se il piatto rimane in piedi, viene segnato come miss, +5 punti.

4.2.3. Attivatori

I popper e le piastre possono essere utilizzati come attivatori per target in movimento come ad esempio swinger, up-down o movers.

Possono essere installati dietro la zona A di un target di cartone. In tal caso, viene segnato solo il punto del target di carta di copertura, ma non l'attivatore nascosto.

4.3. Target mobili

I target in movimento come ad esempio swinger, up-down o movers possono essere target di cartone di dimensioni intere o ridotte o piastre in acciaio o polimero.

Devono essere invisibili prima dell'attivazione e possono scomparire o rimanere parzialmente o completamente visibili a riposo.

I target in movimento possono essere attivati colpendo un attivatore in acciaio o polimero o con altri mezzi, come ad esempio l'apertura di una porta, il calpestio di un meccanismo, tirare una corda e così via. Tutte le attivazioni devono essere causate da un'azione dello shooter.

5. Punteggio

5.1. Punteggio e classifica

Uno stage viene valutato prendendo il tempo in secondi dal segnale (bip) di partenza all'ultimo colpo, sommando tutti i punti sui target ed aggiungendo eventuali punti di penalità, se applicabili.

Punteggio dello stage = tempo + punti sui target + punti di penalità

Match score: Il match score si ottiene sommando tutti i punteggi degli stage per uno shooter.

Classifica: Una classifica si ottiene ordinando tutti i punteggi del match di un gruppo di shooter in ordine crescente. La classifica minima è una classifica per divisione. Le classifiche aggiuntive ammesse sono:

- Per categoria e divisione
- Per gruppo di classe e divisione (ad esempio 2 gruppi: RK, MM, AV e EX, MA), minimo 10 concorrenti in classifica
- Per classe e divisione, minimo 10 concorrenti in classifica

Le classifiche generali possono essere fatte, ma sono solo a scopo informativo e non possono essere utilizzate per altri scopi.

5.2. Categorie

Le seguenti categorie speciali possono essere utilizzate in un match CMA:

Lady: Shooter che sono femmine alla nascita

Senior: Shooter di età pari o superiore a 55 anni

Duty: Shooters che siano forze dell'ordine o personale militare, che gareggiano in uniforme

Uno shooter può appartenere a nessuna, una o più categorie.

5.3. Punteggio limitato (Limited) e illimitato (Unlimited)

Punteggio illimitato: punteggio standard in CMA. Lo shooter può sparare tutti i colpi che vuole contro un target. I colpi migliori fino al numero richiesto vengono assegnati su ogni target.

Punteggio limitato: Lo shooter deve sparare esattamente il numero richiesto di colpi su un target specifico. Se lo shooter spara troppi o pochi colpi, viene emessa una penalità (PE). Inoltre, per ogni colpo sparato di troppo, il miglior colpo sul target viene rimosso dal punteggio.

5.4. Punteggio, tappo e ripristino

Una volta che un target è stato completamente valutato, verrà registrato e ripristinato. Allo shooter deve essere data la possibilità di seguire il Safety Officer che si occupa del conteggio e di controllare il processo di punteggio. Se lo shooter non segue il Safety Officer che segna il punteggio, il punteggio viene considerato valido.

Prima o durante il punteggio un target non può essere toccato. Una volta che un target è stato controllato e registrato, il punteggio viene considerato valido.

Se un target è stato ripristinato prima che il punteggio sia stato determinato dal Safety Officer incaricato alla valutazione, il Safety Officer darà un punteggio tutto zero o un punteggio tutto mancato o lo shooter dovrà ripetere lo stage, a seconda dei casi.

Se un target non è stato ripristinato correttamente, il Safety Office incaricato al punteggio cercherà di determinare il punteggio corretto. Se questo non è possibile al di là di ogni dubbio, lo shooter dovrà ripetere lo stage.

5.5. Sparare attraverso i target

Verrà effettuato il conteggio del target sottostante ad eccezione dei fori attraverso hard cover o parti verniciate.

5.6. Controversie

Se lo shooter contesta una decisione di un punteggio, il target in questione può essere marcato, sostituito e messo da parte per una successiva valutazione e decisione finale sul punteggio da parte del match director.

5.7. Sanzioni

5.7.1. Procedural Penalty (PE)

Una PE aggiunge +5 punti al punteggio. Viene assegnata quando:

- lo shooter non segue la procedura richiesta nello stage
- lo shooter non ingaggia completamente tutti i target in uno stage, ad eccezione dei target che scompaiono
- lo shooter infrange una regola specifica dello sport

Per ogni infrazione viene assegnato un PE separato.

Se la procedura richiede una certa posizione o un certo modo per ingaggiare uno o un gruppo di target (ad esempio da P1, in ginocchio, mancino e così via), lo shooter otterrà 1 PE per target se ha ingaggiato quel target in modo errato con uno o più colpi.

5.7.2. Flagrant Penalty (FP)

Una FP aggiunge +15 punti al punteggio. Viene assegnata quando:

- lo shooter non segue la procedura dello stage richiesta e il vantaggio potenzialmente ottenuto può essere superiore a +5 secondi
- lo shooter sta ovviamente cercando di imbrogliare o di ingannare le indicazioni dello stage
- lo shooter dimostra un comportamento antisportivo

- lo shooter infrange intenzionalmente una regola specifica dello sport
Per ogni infrazione viene assegnato un FP separato.

5.7.3. Squalifica (DQ)

Un DQ viene assegnato in caso di maneggio di armi da fuoco gravemente non sicuro o di grave cattiva condotta. Significa che lo shooter deve ritirarsi immediatamente dalla competizione e il suo punteggio verrà mostrato come DQ.

Una squalifica viene data ad esempio quando:

- vengono violate una o più norme di sicurezza universali
- si verifica un colpo accidentale o negligente
- maneggia un'arma da fuoco senza comando (tranne che nell'area di sicurezza)
- fa cadere un'arma da fuoco all'interno del confine dello stage
- disobbedisce a un comando di arresto (stop)
- se ad uno shooter vengono assegnate due o più FP in un match

6. Stage Design (Progettare gli stage)

Una buona scenografia è responsabilità del progettista e del Match Director.

Non è un obiettivo di CMA cercare di evitare una cattiva progettazione degli stage definendo molte regole restrittive sulla progettazione degli stage. Avere numerose regole potrebbe o non potrebbe ostacolare una cattiva progettazione dello stage, ma sicuramente troppe regole limiterebbero una buona progettazione dello stage togliendo opzioni necessarie per essa.

È meglio evitare una cattiva progettazione attraverso un'educazione approfondita, esempi comprovati e la promozione delle migliori pratiche.

6.1. Zone di tiro e posizioni di tiro

Gli stage possono non avere nessuna, una o più zone di tiro da cui lo shooter deve ingaggiare un gruppo definito di target.

6.1.1. Fault Lines

Fault Lines: Deve essere chiaramente contrassegnato e coerente per tutte le fasi di un match. Possono essere tattili (si estendono dal suolo come linee di legno) o meno (nastro su una superficie piana). I mezzi consentiti per indicare una FL sono: vernice, nastro adesivo, legname, metallo e così via. Una FL non deve essere più larga di 100 mm e di lunghezza minima di 500 mm.

Fault Lines di Sicurezza: Per motivi di sicurezza, può essere utilizzata una FL per marcare la distanza minima da uno o più target, ad esempio target in acciaio o target su trappole mobili per proiettili. La loro visibilità può essere ulteriormente migliorata, ad esempio, da colori vivaci o coni stradali, a seconda dei casi. Le FL di sicurezza devono essere menzionate nel briefing dello stage e sottolineate nel walkthrough di gruppo.

Se uno shooter ingaggia il target o i target in questione oltrepassando la FL di sicurezza, verrà fermato e squalificato immediatamente.

6.1.2. Zone di tiro

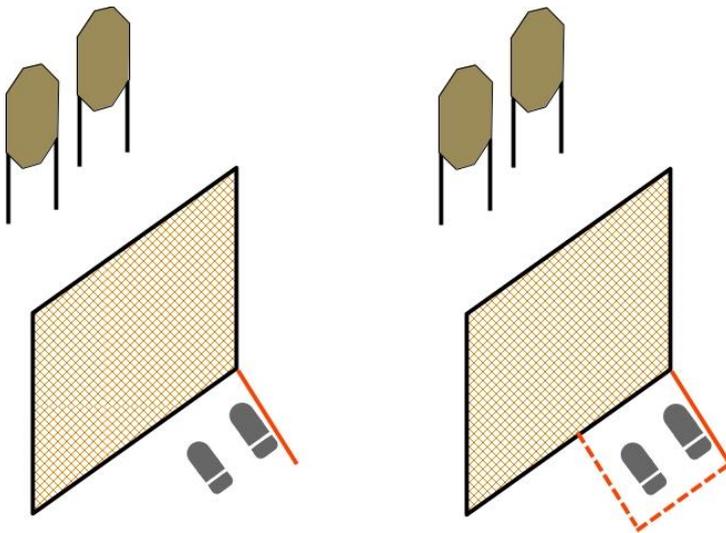
FL di lunghezza minima di 1 m vengono utilizzati per contrassegnare le zone di tiro in uno dei seguenti modi:

1) Zona chiusa: nessuna parte del shooter può toccare nulla al di fuori della zona.

2) Elementi di scena e zona parzialmente contrassegnata. Questo può essere utilizzato dove l'oggetto di scena (muro, barili, porta, ecc.) nasconde i target, a seconda della posizione del shooter.

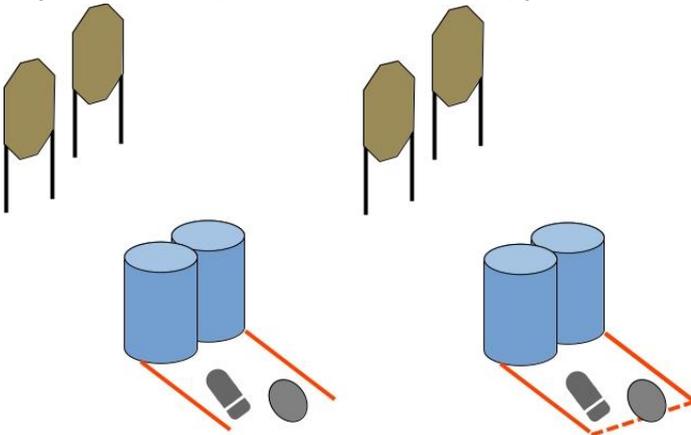
L'uso valido delle zone parzialmente contrassegnate è:

Muri con FL



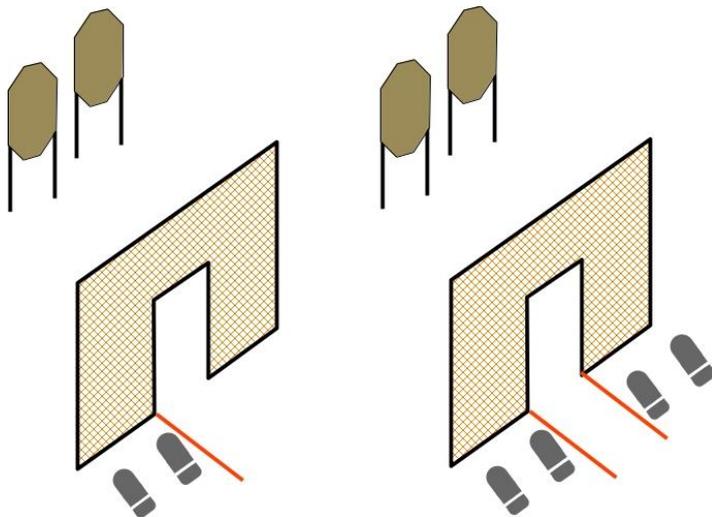
Lo shooter deve trovarsi sul lato in cui il muro nasconde i target e non può toccare nulla dall'altra parte. Inoltre, lo shooter deve toccare all'interno di un parallelogramma immaginario a lati uguali definito dalla FL e dal muro. Per una posizione di tiro in piedi, almeno un piede deve toccare all'interno della zona immaginaria. L'impostazione della parete e della FL è mostrata a sinistra e la zona chiusa immaginaria a destra.

Coperture basse (e.s. barili o cofano auto) più FL



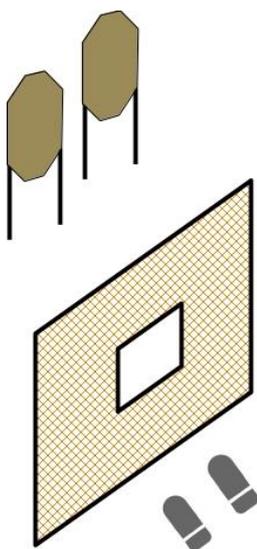
Lo shooter deve trovarsi tra le FL e nulla può toccare l'esterno. Lo shooter deve toccare all'interno di una zona immaginaria costruita dalla struttura e le FL collegando le estremità delle linee. I barili e delle due FL mostrate a sinistra e la zona chiusa immaginaria a destra. Questo di solito è combinato con una posizione di tiro in ginocchio.

Porta o passaggio



Una porta o un passaggio è gestito in modo analogo a un muro. Potrebbero esserci due zone su ciascun lato della porta, lo shooter ne sceglierà una da usare. Le zone immaginarie complete non vengono visualizzate in questo esempio.

Parete con apertura



Non sono necessarie linee per definire la zona di tiro. Lo shooter deve sparare attraverso l'apertura e ingaggiare tutti i target visibili. Egli può posizionarsi come ritiene necessario per farlo.

6.1.3. Open: Stage senza zone di tiro

Lo shooter si muove attraverso lo stage e ingaggia i target da qualsiasi posizione scelga ed in una condizione di sicurezza. Le posizioni di movimento e di tiro possono essere limitate da oggetti di scena o da FL di sicurezza.

6.1.4. Zona singola: Stage con una zona di tiro

Lo shooter non può lasciare la zona di tiro dal segnale di inizio all'ultimo colpo.

6.1.5. Multi zona: Stages con diverse zone di tiro

Lo shooter può ingaggiare target solo da una zona di tiro definita. Potrebbe lasciare una zona per raggiungerne un'altra. Non può ingaggiare target se non quelli previsti in una specifica zona di tiro.

6.2. Limitazione della complessità

Diverse posizioni di tiro, tiro con una sola mano e impegno con un diverso numero di colpi sono esempi di importanti elementi di scenografia. Tuttavia, requisiti procedurali eccessivamente complessi possono essere difficili da ottenere e portare alla frustrazione dello shooter.

Attenzione ai progetti troppo complessi. Piuttosto distribuisci le opzioni di design disponibili su più stage per creare una varietà attraente.

6.2.1. Posizioni di tiro richieste

Allo shooter può essere richiesto di utilizzare una determinata posizione di tiro per ingaggiare un target o un gruppo di target. In uno stage multi zona, per richiedere una posizione diversa da quella standard, deve esserci una configurazione intuitiva che aiuti lo shooter a scegliere la posizione corretta. Può trattarsi, ad esempio, di una posizione inginocchiata sopra il cofano di un'auto o di una posizione prona attraverso un'apertura a terra in un muro.

6.2.2. Ingaggio con una sola mano

Allo shooter può essere richiesto di ingaggiare target con una sola mano. Questa operazione deve essere eseguita con una delle seguenti configurazioni:

- tutti i target in uno stage devono essere ingaggiati con lo stesso utilizzo della mano
- il primo gruppo visibile di target deve essere ingaggiato con un certo utilizzo della mano e tutti i target rimanenti in un altro
- la scenografia costringe l'uso della mano, ad esempio portando qualcosa nell'altra mano
- la scelta dell'uso della mano richiesta avviene in modo intuitivo, ad esempio lato sinistro del muro = mano sinistra e lato destro del muro = mano destra.

6.2.3. Numero di colpi richiesto

Allo shooter può essere richiesto di ingaggiare determinati target con un numero definito di colpi. Tutti i target cartacei in uno stage richiedono lo stesso numero di colpi, tranne il primo target che può richiedere un numero di colpi diverso rispetto a tutti i target rimanenti. Ad esempio: ingaggia il primo target con 3 colpi e poi tutti i target rimanenti con 2 colpi.

6.2.4. Zone obbligatorie per target

Allo shooter potrebbe essere richiesto di ingaggiare target di carta in determinate zone di punteggio oppure in una certa sequenza. Questo viene gestito in modo analogo al numero di colpi richiesto (6.2.3).

6.2.5. Richiesta obbligatoria di tiro in movimento

Allo shooter potrebbe essere richiesto di ingaggiare uno o un gruppo di target mentre è in movimento. La procedura può specificare l'avanzamento o l'arretramento. L'allestimento dello stage deve essere tale che coinvolgere il gruppo target interessato mentre si muove sia intuitivo per lo shooter. Ad esempio: ingaggiare target alla fine di un passaggio mentre ci si muove attraverso di esso.

6.3. Regole di progettazione aggiuntive

Distanze: Non possono essere superate le seguenti distanze massime:

Pistole:

- 50m per la tecnica di tiro a stile libero
- 10m per le tecniche di tiro con una sola mano

Fucili:

- 100 metri

Con i target cartacei del 50% le distanze massime sono dimezzate.

Numero di colpi: una stringa non può richiedere più di 30 round.

Caricatori: Non può essere richiesto di effettuare il caricamento dei caricatori durante lo stage.

Montaggio/Smontaggio: Il montaggio o lo smontaggio di armi da fuoco o dispositivi di caricamento non può essere richiesto durante lo stage

Cambi caricatori con una sola mano: non possono essere richieste. Inclusi gli stage usando solo la mano debole.

Pick Up Guns: Le armi da pick up sono consentite di tutti i tipi e calibri e non devono essere conformi alle regole dell'equipaggiamento. I malfunzionamenti con i pickup guns comporteranno sempre un comando di arresto e la ripetizione della stringa/stage.

6.4. Descrizione dello Stage

La descrizione dello stage viene letto testualmente durante il briefing. Contiene le seguenti informazioni:

| | | | |
|-------------------------------|---|------------------|---------------------------|
| Titolo | Nome dello stage | Autore | Nome dell'autore |
| Tipo | Open, Singola Zona, Multi Zona | Stringhe | Numero di stringhe |
| Target | Carte e Carte (50%), No-Shoot, Ferri, | | |
| Colpi | Colpi minimi richiesti | Punteggio | (Un)limited, (Migliori) X |
| Posizione di partenza | In piedi, seduti, toccando... (da ripetere per ogni stringa) | | |
| Condizione di partenza | Armi da fuoco e caricatori di ricambio (da ripetere per ogni stringa) | | |
| Procedura | Cosa è richiesto allo shooter (da ripetere per ogni corda) | | |
| Sicurezza | Opzionale: eventuali avvertenze di sicurezza speciali | | |
| Diagramma | Diagramma di panoramica approssimativa del disegno | | |

7. Attrezzatura (Equipment)

7.1. Armi da fuoco – Divisioni

Tutte le armi da fuoco utilizzate per le competizioni CMA devono rientrare in una o più divisioni. I requisiti dettagliati per ciascuna divisione sono definiti nell'appendice corrispondente.

7.2. Munizionamento

I requisiti dettagliati per ciascuna divisione sono definiti nell'appendice corrispondente.

7.3. Altre attrezzature

Cinture, fondine e tasche per caricatori devono essere pratiche e sicure da usare. Le modifiche devono mantenere tutte le funzioni originali dell'apparecchiatura. I requisiti dettagliati sono definiti nell'appendice corrispondente.

8. Certificazioni

CMA si basa su un quadro di riferimento per una gestione sicura e solida delle armi da fuoco. Offre diversi livelli di certificazioni.

8.1. Concorrente

Ogni partecipante a un evento CMA deve essere certificato come concorrente CMA. Questo permette di raggiungere due grandi obiettivi di questo sport:

- 1) Promuovere capacità di gestione sicura ed efficace delle armi da fuoco
- 2) Fornire un ambiente sicuro per tutti i partecipanti

8.1.1. Educazione di base sulle armi da fuoco

L'educazione di base sulle armi da fuoco comprende tutti gli elementi necessari per un uso sicuro ed efficace delle armi da fuoco. Include le regole di sicurezza e la loro applicazione, le manipolazioni, i fondamenti di tiro, le posizioni di tiro, il movimento e le prove pratiche.

Si raccomanda ai nuovi tiratori di superare l'istruzione di base standardizzata sulle armi da fuoco con un istruttore certificato.

8.1.2. Educazione al tiro sportivo CMA

L'educazione al tiro sportivo CMA consente a un shooter di partecipare alle competizioni di tiro sportivo CMA. Comprende la conoscenza e l'applicazione delle regole, le tecniche speciali nel tiro sportivo come, ad esempio, lo spostamento verso l'uprange con un'arma da fuoco in mano, e la prova pratica di classificazione.

Tutti gli shooter devono superare l'istruzione standardizzata prima di partecipare al loro primo evento di tiro sportivo CMA.

L'educazione al tiro sportivo CMA deve essere guidata da un istruttore certificato.

8.1.3. Classificazione

Ogni shooter viene classificato superando la prova pratica di classificazione o la prova di abilità. Il test di abilità fornisce una misura oggettiva delle abilità di tiro. Copre la maggior parte delle competenze essenziali delle armi da fuoco di base e dell'educazione al tiro sportivo. Fornisce inoltre un percorso di carriera per il miglioramento continuo.

Ci sono test di abilità separati per la pistola e per il fucile (2-Gun).

Vengono definite le seguenti classi o livelli di abilità:

- Rookie (RK)
- Marksman (MM)
- Advanced (AV)
- Expert (EX)
- Master (MA)

Validità: una classificazione è valida per le pistole o per i fucili. Una classificazione raggiunta in una data divisione si estende automaticamente a tutte le altre divisioni di pistole o fucili.

Frequenza: una classificazione scade dopo 12 mesi e deve essere rinnovata.

Varie:

- Uno shooter deve già avere una classificazione valida per le armi per poter sostenere il test di abilità con il fucile.
- Il test di abilità deve essere condotto e valutato da un responsabile della sicurezza certificato.
- Un shooter può fare il test di abilità tutte le volte che vuole. Tuttavia, il test può essere eseguito solo una volta al giorno per il punteggio.
- Il test di abilità deve essere eseguito nella sua interezza in una volta sola. Non è consentito fare parti del test e successivamente mettere insieme i risultati parziali. Inoltre, non è consentito sommare i migliori punteggi parziali di diverse esecuzioni.
- Una e una sola ripresa dell'intero test di abilità può essere data se il shooter ha avuto un malfunzionamento. Non sono consentite riprese di singoli parti o stringhe in caso di malfunzionamenti.

8.2. Safety Officer e Match Director

Tutte le fasi di un evento di tiro sportivo CMA devono essere guidate e valutate da almeno un Safety Officer certificato. I Safety Officer in un match sono guidati dal Match Director.

8.2.1. Formazione dei Safety Officer

La formazione dei Safety Officer Include regole dettagliate, comprensione e applicazione, capacità di leadership e comando, punteggio delle fasi e un test teorico e pratico.

La formazione del Safety Officer deve essere condotta da un istruttore certificato.

I Safety Officer devono rinnovare la certificazione almeno ogni 36 mesi.

8.2.2. Formazione del Match Director

La formazione del Match Director comprende la progettazione degli stage, la preparazione e l'organizzazione dei match, la leadership dei Safety Officer e l'organizzazione e il marketing dei match.

La formazione del Match Director deve essere condotta da un istruttore certificato.

Non c'è un rinnovo separato per il Match Director, è direttamente legato allo stato di certificazione del ruolo di Safety Officer.

8.3. Allenatore - Trainer

Un Trainer certificato Pianifica e conduce sessioni di formazione per piccoli gruppi di shooter. I compiti di un formatore sono diversi sotto molti aspetti da quelli di un Safety Officer.

8.3.1. Formazione del Trainer

La formazione del Trainer include l'organizzazione e la conduzione di sessioni di formazione con piccoli gruppi di shooter, nonché le basi sui piani di lezione, i piani di allenamento, gli esercizi standard, il feedback e la valutazione dei progressi.

È consigliato per i club interessati e può fungere da garanzia di qualità per gli operatori del poligono. Si concentra sulla sicurezza e sull'efficienza, fornisce una comprensione di base degli aspetti dell'allenamento non di tiro, ma non è destinato a sostituire una formazione completa dell'allenatore sportivo.

La formazione dei trainer è guidata da un capo istruttore CMA nominato.
I trainer devono rinnovare la loro certificazione almeno ogni 36 mesi.

8.4. Istruttore

L'istruttore insegna i rispettivi corsi per shooter, Safety Officer e Match Director.

8.4.1. Formazione dell'istruttore

La formazione dell'istruttore consente al partecipante di organizzare e condurre le lezioni di base sulle armi da fuoco, l'educazione al tiro sportivo CMA, le lezioni di Safety Officer e Match Director.

La formazione degli istruttori è guidata da un capo istruttore CMA.

9. Appendici

Le seguenti appendici sono parte integrante del regolamento e possono essere aggiornate singolarmente:

Divisioni:

A1 Armi da fuoco

A2 Attrezzature

A31 Test di abilità e classificazione per pistola

A32 Test di abilità e classificazione per fucile

Pianificati:

A4 Match

A5 Educazione di base sulle armi da fuoco

A6 Formazione per Safety Officer

At Formazione per Match Director

A8 Formazione per formatori

A9 Formazione per istruttori