



Competitive Marksman Action

Introduzione al CMA

Version 3.1 – 1 Luglio 2024

Scopo di questo documento:

- Presentare l'iniziativa CMA
- Far aderire a questo sport nuovi shooter, clubs and sponsors

- Fornire un **organismo di tiro sportivo** stabile e affidabile, basato sulla **sicurezza**, sulla **semplicità** e sulla **competenza** nella gestione delle armi da fuoco.
- Stimolare la **collaborazione internazionale, la sportività e l'aggregazione** basati su abilità, 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 specializzate.
- Promuovere **abilità di tiro complete** abbinate alla **forma fisica e mentale**.

- Fornire una piattaforma per la valutazione obiettiva delle **capacità di tiro** e il costante **miglioramento** personale.
- Supportare l'utilizzo di Armi ed equipaggiamenti **facilmente disponibili** nelle produzioni di massa.
- Rendere disponibili e facilmente accessibili le **competizioni di tiro sportivo** locale, internazionale e globale.
- Fornire una solida struttura per le **certificazioni** di shooter, Match Officer ed Istruttori.
- Fornire contributi alla **comunità internazionale del tiro sportivo**.
- **Fatto per gli shooter dagli shooter.**

Competitive

- Sport
- Competizione
- Ambizione
- Miglioramento
- Abilità
- Successo
- Equità
- Divertimento

Marksman

- Persone
- Shooter
- Conquista personale
- Punteggio
- Colpire il Target
- Precisione
- Addestramento al tiro
- Sportività

Action

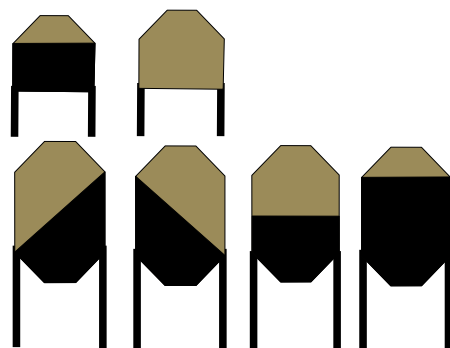
- Nuova Alba
- Innovazione
- Miglioramento
- Andare avanti
- Flessibilità
- Coesione
- Avanti Insieme
- Fare del nostro meglio

Target di carta

Target di carta

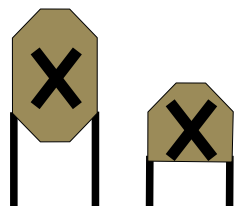
- 5 zone: A,B,C,D,M
- Possibili target: target intero (standard), solo ABC o solo D
- L'area con lo 0 più grande consente una Maggiore velocità

Opzioni



- Colpo nel nero = miss
- Il colpo attraverso il nero non viene conteggiato

Non minacciosi (Non-Shoot)



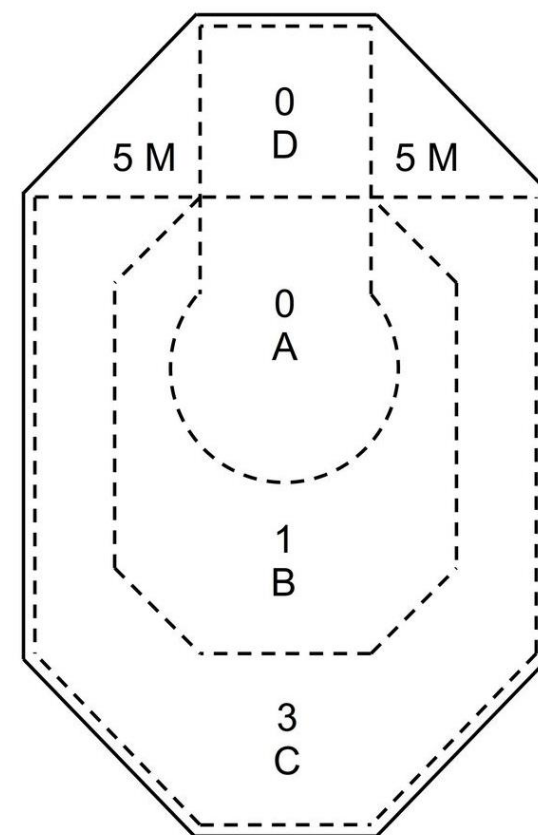
- Colpo esterno: +5 (eccetto M)
- Colpo nel target viene conteggiato

Max 50% Target di carta

- Per simulare grandi distanze
- Sagome Non-shoot
- Con zone parzialmente nere

Altri Target

- Ferri, poppers o piatti
- Swingers, turners, up-downs, movers, ...



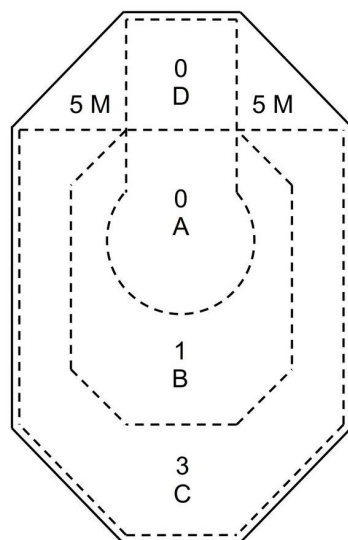
Punteggio =

Tempo (s) totale

- Segnale di start
- Ultimo colpo

+

Punti Totali sul Target



+

Penalità Totali

- PE * 5
- NS * 5
- FP * 15

PE = Procedural Error
 NS = Colpo su Non-Shoot
 FP = Flagrant Penalty (scorciatoie)

Punteggio Unlimited

- Punteggio standard
- Spara tutti i colpi che vuoi
- Viene assegnato il miglior punteggio per il numero di colpi richiesto

Punteggio Limited

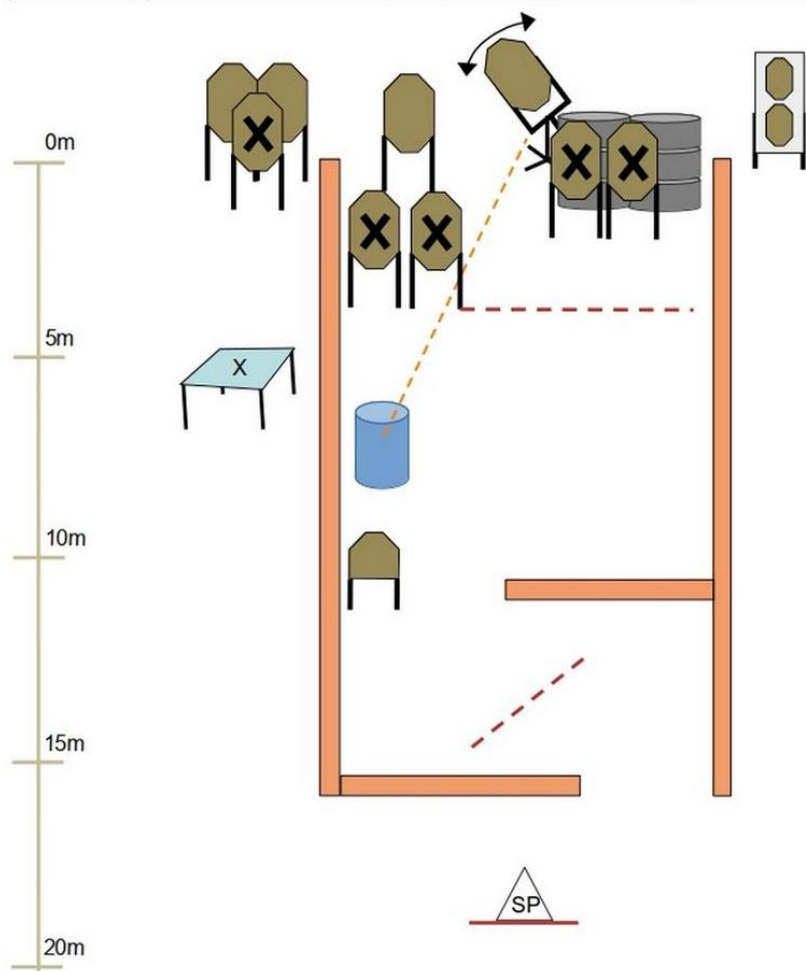
- Colpi fissi per Target
- Penalità per aver sparato più o meno colpi di quanti richiesti

Progettare Stage

- Numero massimo di colpi richiesti per stage: **30**
- Distanze: **Movimenti illimitati**
- Possono essere richieste posizioni di tiro: **standing (in piedi), kneeling (ginocchio a terra), prone (distesi a terra)**
- Può essere richiesto di sparare: **free-style, mano forte (strong hand), mano debole (weak hand,) mano sinistra (left hand), mano destra (right hand)**
- Può essere richiesto di sparare **mentre ci si muove (while moving)**
- Può essere richiesto un numero specifico di colpi per target
- Procedure: può essere richiesto un **task** ragionevole (es trasportare qualcosa) non possono essere richiesti task di abilità (es bilanciare qualcosa, alzare pesi eccessivi)
- I requisiti devono essere supportati in una **modalità intuitiva** nel progetto dello stage
- Il livello di complessità deve essere ragionevole
- Possono essere consentiti stage con poca o nessuna luce (**Low light/no light**)
- Stage con **2-Gun**: devono includere una transizione sicura delle armi
- Nessun contesto pseudo-tattico o di difesa personale

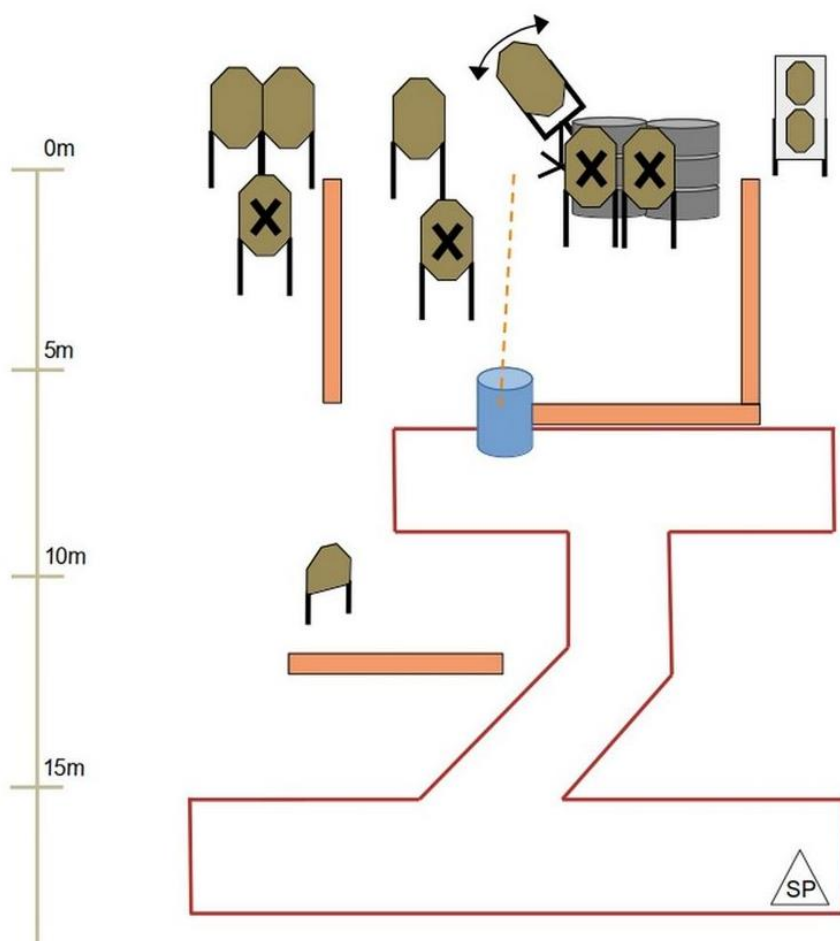
Stage di esempio: Handgun Open

Title	Open	Author	Andy
Type	Open	Strings	1
Targets	5 Paper, 2 50% Paper, 5 Non-Shoot	Rounds	Minimum 14
Scoring	Unlimited, Best 2	Start/End	Audible/ Last Shot
Start Pos	Standing at SP, heels touching		
Start Cond	Gun unloaded, slide closed and all magazines on table in marked area. All magazines contain exactly 6 rounds.		
Procedure	At the signal, engage all targets. String activates swinger.		
Safety	Minimum distance to shoot mobile bullet traps: 2m. Forward fault line.		



- Stage indoor con sistema raccolta bullet mobile.
- Lo shooter ingaggia i target da dove vuole se è in una posizione di tiro sicura.
- I movimenti dello shooter possono essere limitati solo per motivi di sicurezza.
- Buona progettazione: lasciare la decisione di tiro allo shooter!
- Decisioni in questo stage:
 - **Opzione 1:** colpire prima i due target (50% dei target) da una posizione lontana e poi ci si muove nel centro
 - **Opzione 2:** prima ci si muove nel centro e poi si ingaggiano i due target (50% dei target) avvicinandosi
 - Option 3: ...

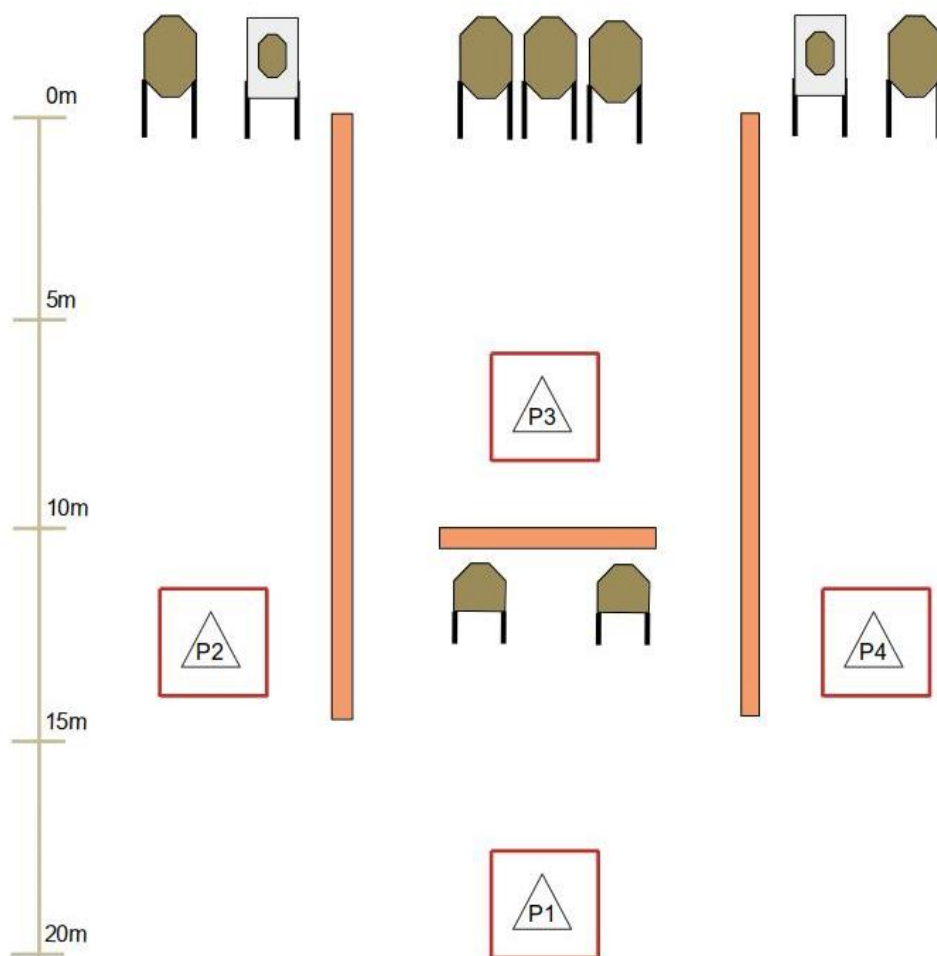
Title	Single	Author	Andy
Type	Single Zone	Strings	1
Targets	5 Paper, 2 50% Paper, 4 Non-Shoot	Rounds	Minimum 14
Scoring	Unlimited, Best 2	Start/End	Audible/ Last Shot
Start Pos	Standing at SP, heels touching.		
Start Cond	Gun loaded with exactly 10 rounds, holstered.		
Procedure	At the signal, engage all targets while remaining in the marked area. String activates swinger.		



- Stage indoor con sistema raccolta bullet mobile.
- Lo shooter non può uscire dal percorso indicato dalla linea rossa dal segnale di avvio all'ultimo colpo.
- Decisioni in questo esempio:
 - **Option 1:** colpisce i 2 50% target immediatamente da SP
 - **Option 2:** colpisce i 2 50% in seguito, dopo essersi mosso in avanti e poi a destra

Stage di esempio : Handgun Multi Zone

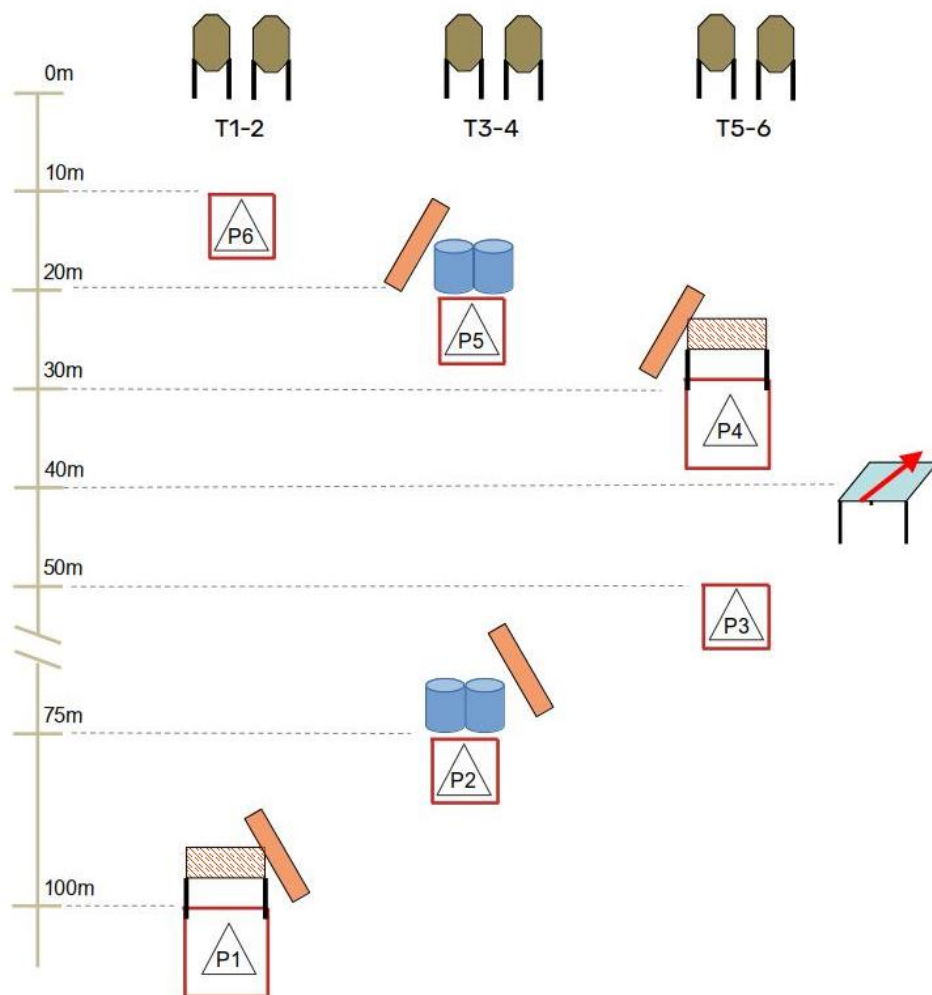
Title	Multi Zone	Author	Andy
Type	Multi Zone	Time	Par
Targets	7 Paper, 2 50% Paper	Rounds	18
Scoring	Limited, 2	Start/End	Audible/ Last Shot
Start Pos	Standing at any position		
Start Cond	Gun loaded with exactly 10 rounds, holstered. All spare mags with 10 rounds.		
Procedure	At the signal, engage all targets from available positions.		



- Stage indoor con sistema raccolta bullet mobile.
- Lo shooter può ingaggiare i target quando è in una delle zone (P1, P2, P3 o P4).
- Lo shooter può lasciare una zona per spostarsi in un'altra.
- Lo shooter non può ingaggiare i target quando è all'esterno delle zone (P1, P2, P3 o P4).
- Decisioni in questo esempio: Da dove partire? Ad esempio, parte in P3 o termina in P3?

Stage di esempio : 2-Gun Multi Zone

Title	Running and Gunning	Author	Andy
Type	Multi Zone	Strings	1
Targets	6 Paper	Rounds	24
Scoring	Limited, 4 per Target	Start/End	Audible/ Last Shot
Start Pos	Standing at P1		
Start Cond	Rifle fully loaded, low ready. Pistol fully loaded, holstered.		
Procedure	At the signal, engage T1-2 from P1 prone, T3-4 from P2 kneeling, T5-6 from P3. Then deposit rifle on table, safety on, muzzle in indicated direction. Engage T5-6 from P4 prone, T3-4 from P5 kneeling and T1-2 from P6.		



- Stage Outdoor, i muri laterali non possono essere utilizzati.
- Lo shooter deve ingaggiare i target visibili da P1-P2-P3 con il fucile utilizzando differenti posizioni, poi fa un cambio con la pistola in una modalità definita e sicura e quindi ingaggia i bersagli da P4-P5-P6 con la pistola utilizzando differenti posizioni.
- Il concetto di zona multipla consente di realizzare grandi stage in una modalità efficiente.
- Questo stage enfatizza la forma fisica e mette alla prova le abilità di tiro sotto una certa pressione.
- Nessuna decisione questa volta, basta farlo.
- Con alcuni adattamenti, lo stage può essere fatto anche al contrario.

Test di abilità

- Handgun
- 2-Gun
- 3 stage
- 48 colpi
- Abilità all'uso della pistola e del fucile



Livelli di abilità

- Rookie (RK)
- Marksman (MM)
- Advanced (AV)
- Expert (EX)
- Master (MA)
- Scade dopo 12 mesi
- Un livello di abilità per la pistola
- Un livello di abilità per 2-Gun



Categorie

- Lady
- Senior (dai 55 in su)
- Duty (forze armate e forze dell'ordine)
- Applicato ad ogni divisione

Handgun Skills Test

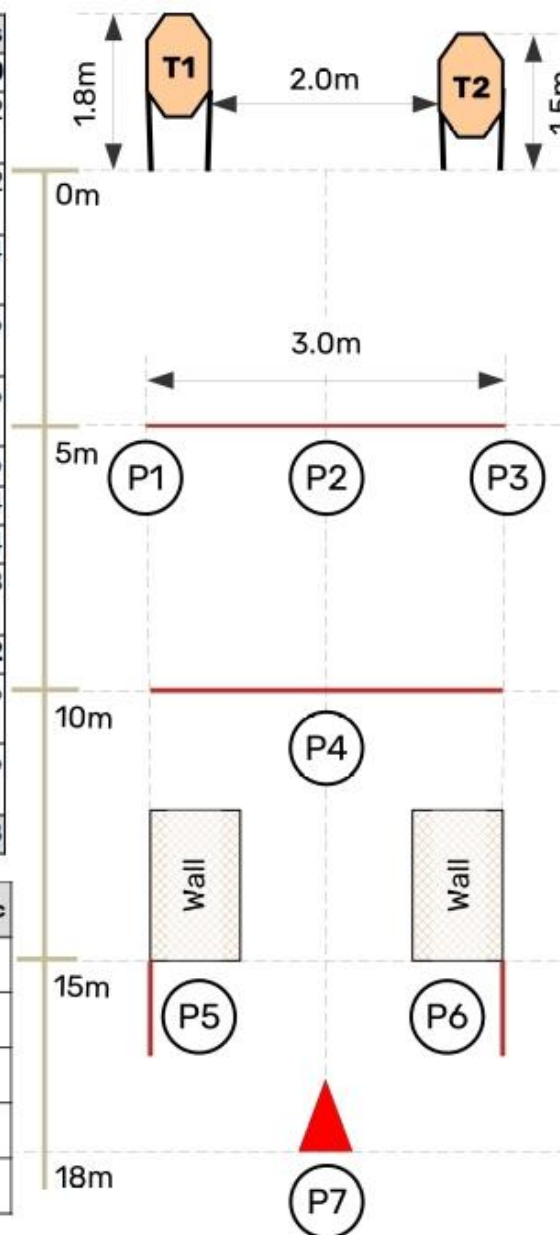


String	Start Condition	Procedure	Rounds
Stage 1			20
1	P1, standing, facing left, both feet pointed left, holster	Turn 90° right, draw, fire 2 ABC on T1	2
2	P3, standing, facing right, both feet pointed right, holster	Turn 90° left, draw, fire 2 ABC on T2	2
3	P4, standing, facing uprange, both feet pointed uprange, empty chamber, holster	Turn 180°, draw, fire 2 on each T1-2	4
4	P4, standing, holster	Draw, fire 3 on each T1-2, while moving straight forward to P2	6
5	P2, standing, holster	Draw, fire 3 on each T1-2, while moving straight backward to P4	6
Stage 2			16
1	P2, standing, ready strong hand	Fire 2 on each T1-2, strong hand only	4
2	P2, standing, ready weak hand	Fire 2 on each T1-2, weak hand only	4
3	P4, standing, exactly 4 loaded, ready	Go to kneeling position, fire 4 on T1, reload and go to prone position, fire 4 on T2	8
Stage 3			12
1	P7, standing, 4 or more loaded, holster	Draw, move to P5, fire 3 on T1, move via P7 to P6 and mag change, fire 3 on T2	6
2	P7, standing, 4 or more loaded, holster	Draw, move to P6, fire 3 on T2, move via P7 to P5 and mag change, fire 3 on T1	6
Total			48

Instructions:

- Scoring is limited!
- If not specified otherwise, shooter starts with required number of rounds or more loaded, including one in the chamber
- Ready position is firearm close to chest, muzzle can be towards target or in any safe direction
- P1-3: do not cross 5m line
- P4: do not cross 10m line
- Mag change is with retaining the mag

Class/Division	Duty	Duty Optic	Sport	Sport Optic
MA (Master)	≤60	≤56	≤54	≤50
EX (Expert)	75	70	68	63
AV (Advanced)	105	98	95	88
MM (Marksman)	152	142	137	127
RK (Rookie)	304	284	274	254



2-Gun Skills Test

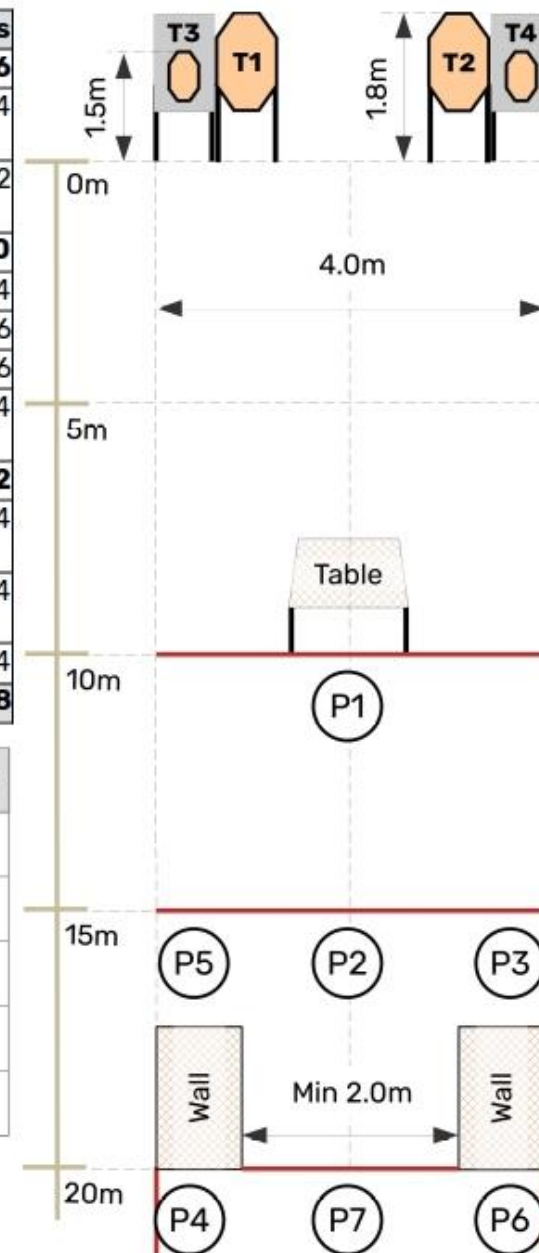


String	Start Condition	Procedure	Rounds
Stage 1 (with table)			16
1	P1, standing, ready	Fire 2 on T1 strong shoulder, fire 2 on T2 weak shoulder in any order	4
2	P1, standing, ready, handgun holstered	Fire 2 on each T1-4 in any order, deposit rifle on table and fire 2 on each T1-2 in any order using handgun	12
Stage 2 (remove table)			20
1	P2, standing, ready	Fire 2 on T1, mag change, fire 2 on T2	4
2	P2, standing, ready	Fire 3 on each T1-2, while moving straight forward to P1	6
3	P1, standing, ready	Fire 3 on each T1-2, while moving straight backward to P2	6
4	P2, standing, ready, exactly 2 loaded	Go to kneeling position, fire 2 on T1, emergency reload, fire 2 on T2	4
Stage 3 (remove table)			12
1	P3, standing, ready	Go to kneeling position, fire 2 on T4, move to P4 and fire 2 on T3 left shoulder	4
2	P5, standing, ready	Go to kneeling position, fire 2 on T3, move to P6 and fire 2 on T4 right shoulder	4
3	P7, standing, ready	Go to prone position, fire 2 on each T3-4 in any order	4
Total			48

Instructions:

- Shooters must have a valid handgun classification prior to taking the rifle skills test
- Scoring is limited!
- If not specified otherwise, shooter starts with required. number of rounds or more loaded, incl one in the chamber
- Ready position is rifle on shoulder, muzzle 45° downwards, safety engaged
- Walls at 20m can be substituted by double barrels
- P3 → P4 and P5 → P6 move between walls
- P7: Do not cross 20m line
- Mag change is with retaining the mag

Class/Division	Large Rfile	PCC	Small Rfile
MA (Master)	≤61	≤58	≤55
EX (Expert)	76	72	68
AV (Advanced)	106	101	95
MM (Marksman)	154	146	137
RK (Rookie)	308	292	274



**Concorrente
Shooter**

- Partecipa ai match
- Match separati fra handgun e per 2-gun
- Ha superato la formazione di base sulle armi da fuoco e il corso introduttivo CMA
- Test pratico superato = test di abilità
- Rinnovo ogni 12 mesi

Safety Officer

- Conduce e valuta i risultati di uno stage, guida e valuta un test di abilità
- Pacchetto formazione SO
- Prova teorica e pratica
- Rinnovo ogni 2 anni

Match Director

- Organizza i match, progetta gli stage
- Guidare SO/staff in partita
- Pacchetto di formazione MD
- Prova teorica e pratica
- Rinnovo da definire

**Trainer
Allenatore**

- Conduce allenamenti di club, sviluppa abilità di tiro
- Pacchetto di formazione per formatori
- Prova teorica e pratica
- Rinnovo da definire

Istruttore

- Pacchetto di formazione per le guide
- Valuta test di certificazione superiori
- Pacchetto di formazione per istruttori
- Nomina basata su criteri oggettivi
- Rinnovo da definire

Armi – Duty Divisions

Duty

- Canna: max 120mm
- Peso: max 850g
- Dimensioni: entra nella scatola
- Scatola: 210x145x35mm
- Striker, DA/SA, DAO
- Armi di serie con poche modifiche
- Esempi: Glock 17, Walther PDP 4.5", HK VP9, Steyr L9-A2 MF



Duty Optic

- Come Duty eccetto:
- Peso: max 950g
- Scatola: 210x145(175 metà lunghezza)x35mm



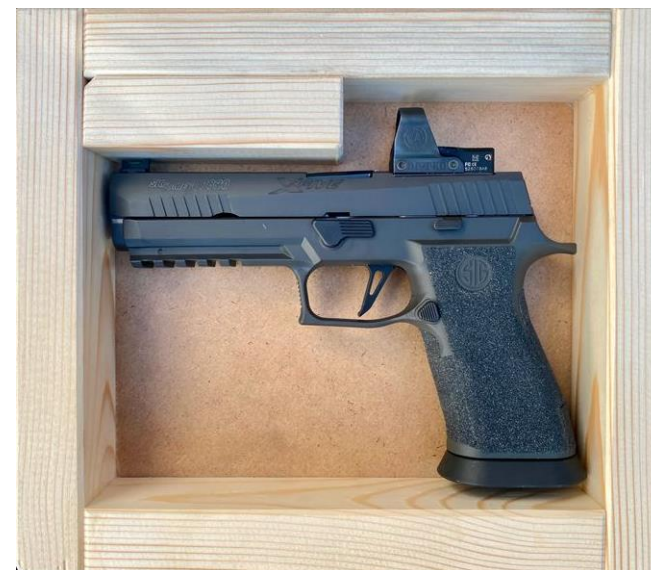
Sport

- Canna: entra nella scatola (ca 5.5")
- Peso: max 1400g
- Dimensioni: entra nella scatola
- Scatola: 225x155x45mm
- Striker, DA/SA, DAO, SA
- Armi sportive con poche modifiche
- Examples: Glock 34, Walther Q5 SF, S&W M&P 2.0 Competitor, SIG 320 X-Five



Sport Optic

- Come Sport eccetto:
- Peso: max 1500g
- Scatola: 225x155(185 metà lunghezza)x45mm



**Large
Rifle**

- Lunghezza: min 600mm, max 1100mm
- Canna: min 250mm, max 510mm
- Peso: max 5500g
- Calibri: .223/5.56, 5.45x39, .308/7.62x51, 7.62x39
- Esempi: Stgw90, SIG 55x, AR variants, Steyr AUG



**PCC
Pistol Caliber
Carbine**

- Lunghezza: min 500mm, max 950mm
- Canna: min 130mm, max 360mm
- Peso: max 4500g
- Calibri: same as handguns
- Esempi: BT SPC, CZ Scorpion, SIG MPX



Small Rifle

- Lunghezza: min 600mm, max 1100mm
- Canna: min 250mm, max 510mm
- Peso: max 4500g
- Calibro: .22lr
- Esempi: Walther TAC R1, SIG 522



Fondine, Porta caricatori, Cinture



Holsters Fondine

- Robusta fondina da cintura laterale
- Posizione a 03:00/09:00
- OWB, max 20mm cintura-pistol, Grip sopra la cintura
- Richiesta ritenzione di Level 1
- Grilletto coperto, anteriore chiuso, volata verticale o arretrata



Porta Caricatori

- Copre almeno 5cm del caricatore
- Posizione approssimativamente a 09:00/03:00
- Orientamento piatto, max 20mm cintura-caricatore
- Standard: 2 (hg), 1 (rifile) caricatori di ricambio



Abbigliamento

- Cintura: max 2" (5cm) deve passare attraverso i passanti dei pantaloni
- Ginocchiere e gomitiere: consentite
- Gli indumenti non possono interferire con la sicurezza della fondina
- Nessun abbigliamento in stile mimetico (tranne l'equipaggiamento di servi).
- 2-Gun: È consentita una custodia per la cintura

Equipaggiamento di servizio

- Il personale militare o di polizia attivo può competere con l'uniforme e l'equipaggiamento ufficiale completo
- Le armi da fuoco devono rientrare in una divisione

CMA è stato lanciato da un gruppo di membri fondatori in occasione del Founders Day il 10 giugno 2023 a Burgdorf, in Svizzera.

CMA è di proprietà della società SwissAAA con sede in Svizzera. CMA è stato avviato in diversi paesi del mondo.

Per il futuro a medio termine, è allo studio la fondazione di un'associazione sportiva indipendente con sede in Svizzera.





Competitive Marksman Action