



UITS

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO

2017

100 metri Cal. 22

INDICE

1. Categorie di tiro	pag. 3
1.1 Standard	pag. 3
1.2 Unlimited	pag. 3
1.3 Sport	pag. 3
2. Rest	pag. 4
3. Norme generali	pag. 4
4. Posizione di tiro	pag. 4
5. Abbigliamento	pag. 5
6. Munizionamento	pag. 5
7. Attrezzatura	pag. 5
8. Controllo armi e attrezzature	pag. 5
9. Bersagli	pag. 6
10. Tempi di gara	pag. 6
11. Numero di colpi	pag. 6
12. Comandi di Gara	pag. 6
13. Fuoco Incrociato	pag. 7
14. Valutazione dei colpi e classifiche	pag. 7
15. Esposizione dei bersagli	pag. 7
16. Casi di parità di punteggio	pag. 7
17. Rientri	pag. 7
18. Iscrizioni Individuali	pag. 7
19. Iscrizioni Squadre	pag. 8
20. Campionato	pag. 8
21. Finali	pag. 8
22. Premiazione Finale	pag. 9
23. Reclami	pag. 9
24. Sanzioni	pag. 9
ALLEGATO A	pag. 10
ALLEGATO B	pag. 1

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO 2017

100 metri Cal. 22

1. CATEGORIE DI TIRO

1.1 Gruppo 1 – STANDARD

- a. Carabine strettamente di serie cal. 22 LR con caricatore e calciatura originale. Le carabine dovranno essere tassativamente originali alla produzione di serie; faranno fede le caratteristiche del produttore/importatore. E' consentita l'asportazione delle magliette porta cinghia e delle tacche di mira per agevolare l'installazione dell'ottica.
- b. Ingrandimenti dell'ottica non superiore a 6,5x.

1.2 Gruppo 2 – UNLIMITED

- a. Carabine cal. 22 LR in tutte le configurazioni con ingrandimenti dell'ottica liberi. Si possono apportare tutte le modifiche conformi alle norme vigenti del Regolamento Nazionale Armi PS.
Peso MAX Kg 8,00 ottica e attacchi compresi, tolleranza 28 gr.; l'arma può essere priva di caricatore (a colpo singolo), la parte di appoggio sul REST può essere piatta con una larghezza massima di 76,2 mm (3"), la parte imbracciata del calcio può essere dritta (priva di angolatura).
- b. Il punto più basso dell'impugnatura dell'arma, qualunque essa sia, non deve superare i 190 mm misurati dal centro dell'asse della canna.
- c. La pala non può essere più alta di 180 mm; il calciolo, se presente, può essere regolato verso l'alto o verso il basso.
La punta del calciolo, col calciolo abbassato nella sua posizione massima, non deve eccedere la misura di 220 mm dall'asse della canna. Esso può essere spostato lateralmente a destra o sinistra rispetto al suo asse verticale fino ad un massimo di 25 mm e comunque non deve consentire l'appoggio dell'arma al bancone durante il tiro.
E' consentito l'uso di calcioli regolabili in lunghezza per agevolare la corretta postura di tiro ed è ammesso il calciolo da carabina libera con le specifiche UITES.
Lo sperone può avere le misure massime previste per la carabina libera UITES. Ne è vietato il posizionamento verso la volata della canna, ma deve sempre essere rivolto verso il tiratore.

1.3 Gruppo 3 – SPORT

- a. cal. 22 LR in tutte le configurazioni con mire metalliche. E' vietato l'uso di diottrici con lenti. Si possono apportare tutte le modifiche conformi alle norme vigenti del Regolamento Nazionale Armi PS.
- b. Il punto più basso dell'impugnatura dell'arma, qualunque essa sia, non deve superare i 190 mm misurati dal centro dell'asse della canna.
- c. La pala non può essere più alta di 180 mm; il calciolo, se presente, può essere regolato verso l'alto o verso il basso. La punta del calciolo, col calciolo abbassato nella sua posizione massima, non deve eccedere la misura di 220 mm dall'asse della canna. Esso può essere spostato lateralmente a destra o sinistra rispetto al suo asse verticale fino ad un massimo di 25 mm. Lo sperone può avere le misure massime previste per la carabina libera ISSF. Ne è vietato il posizionamento verso la volata della canna, ma deve sempre essere rivolto verso il tiratore.

2.REST

Il REST, o supporto anteriore, sarà identico per tutti e verrà fornito dalla Sezione organizzatrice. Possono essere utilizzati tutti i REST che hanno la possibilità di essere regolati solo in altezza, il piano di appoggio dell'asta della calciatura può essere costituito da un cuscino ripieno di sabbia o da un alloggiamento di larghezza idonea per i modelli di arma che vengono utilizzati nella specialità, rivestito in pelle o panno (tessuto non tessuto) destinato ad accogliere la parte anteriore della calciatura dell'arma.

Non sono ammessi: REST personali e/o bipiedi, sacchi, cuscini, ciocchi di legno o altri materiali che non consentono al tiratore di regolare il REST in altezza.

Il REST, una volta regolato, non può essere più toccato.

E' vietato appoggiare la pala del calcio al banco durante il tiro.

Appoggiando l'arma sul banco, il vivo di volata deve puntare al di sopra del bersaglio per tutta la durata della gara, con facoltà della Direzione di gara di verifiche durante la gara stessa, al fine di garantire la regolarità ed il rispetto dei regolamenti.

3. NORME GENERALI

3.1 La Sezione organizzatrice della gara, prima dell'inizio della competizione, dovrà esporre in apposito albo l'elenco nominativo dei Quadri di Gara :

- a. Giuria di Gara;
- b. Direttore di Gara;
- c. Direttore di Tiro
- d. Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamenti;
- e. Direttore Ufficio Classifica;
- f. Commissari di linea.

3.2 Tutto il personale della Direzione di gara e di servizio dovrà essere munito di cartellino di identificazione, al fine di agevolare i concorrenti nel riconoscere il personale di servizio.

3.3 È tassativamente vietato ai membri della Direzione di Gara di prendere parte alla competizione, eccetto che per le seguenti posizioni:

- a. Direzione Controllo Armi ed Equipaggiamenti;
- b. Direttore di Tiro (eccetto per la specialità in cui gareggia);
- c. Commissario di Linea (eccetto per la specialità in cui gareggia);
- d. Personale di Fossa ed esposizione bersagli.

4. POSIZIONE DI TIRO

4.1 Seduta al bancone, su sgabello regolabile in altezza.

4.2 Il REST, il bancone e lo sgabello saranno uguali per tutti i tiratori e saranno forniti dall'organizzazione. Non sono ammessi REST personali e l'interposizione di alcun materiale tra il cuscino del REST e l'arma.

4.3 È consentito l'appoggio anteriore della carabina solo sul REST, non è consentito l'appoggio sul bancone del calcio, che deve essere impugnato e sostenuto dalla mano debole, senza interposizione di materiali di alcun genere.

- 4.3** Possono essere utilizzati tutti i REST che hanno la possibilità di essere regolati in altezza, il piano di appoggio dell'asta della calciatura può essere costituito da un cuscinetto ripieno di sabbia o da un alloggiamento, di larghezza idonea per i modelli di arma che vengono utilizzati nella specialità, rivestito in pelle o panno (tessuto non tessuto) destinato ad accogliere la parte anteriore della calciatura dell'arma.
- 4.4** Non sono ammessi sacchi, cuscini, ciocchi di legno o altro materiale che non consente al tiratore di regolare il REST in altezza.
- 4.5** Il REST una volta regolato non può essere più toccato.

5. ABBIGLIAMENTO

- 5.1** Gli indumenti indossati dal tiratore dovranno presentare caratteristiche di completa flessibilità per non creare alcun tipo di supporto per la carabina.
- 5.2** È vietato l'uso di giacca, pantaloni e guanti da tiro tipo ISSF.

6. MUNIZIONAMENTO

- 6.1** Il munizionamento deve essere commerciale in calibro .22 LR.

7. ATTREZZATURA

- 7.1** È consentito l'uso di un cannocchiale, a lato, per il controllo a distanza del bersaglio e un eventuale cronometro. Sarà possibile l'uso di una telecamera da montare sull'oculare del cannocchiale, collegata ad un Computer.
- 7.2** E' consentito l'uso di occhiali da tiro e/o iride posizionata sull'occhiale
- 7.3** E' consentito l'uso di una gomitiera sul braccio forte.
- 7.4** E' vietato l'uso di guanti di qualsiasi tipo sulla mano debole.
- 7.5** E' consentito interporre un panno o equipollente tra la parte anteriore della calciatura e il REST al solo scopo di evitare graffi o lesioni alla calciatura stessa, se la tipologia di REST messo a disposizione della Sezione organizzatrice non è provvisto di idonei rivestimenti in pelle, similpelle, tessuto, cordura o TNT. Tale interposizione non deve in alcun modo risultare un espediente per mantenere in asse la carabina vincolandone i movimenti.
- 7.6** E' vietato interporre alcun oggetto tra il tiratore e il bancone durante il tiro.
- 7.7** E' vietato l'uso di appoggi e spessori di ogni genere sotto il palmo della mano che sostiene il calcio dell'arma.
- 7.8** E' vietato variare l'inclinazione dei banchi di tiro con spessori di ogni genere interposti fra il pavimento d'appoggio e i piedi del banco.

8. CONTROLLO ARMI E ATTREZZATURE

- 8.1** La Direzione di gara si riserva il diritto di controllare in qualsiasi momento, carabina e accessori, come previsto dai Regolamenti e norme UITSS.
- 8.2** Il controllo dovrà essere effettuato sulle linee di tiro.
- 8.3** Se ad un controllo le armi non risultano conformi al regolamento, il tiratore sarà escluso dalla gara.

8.4 Durante la gara non è consentita la sostituzione dell'arma, se non in caso di rottura e previa autorizzazione dalla Direzione di tiro.

9. BERSAGLI

9.1 Distanza: 100 metri.

9.2 Gruppi 1 e 2: bersaglio a 6 visuali HUNTER 100 m, 5 di gara + 1 di prova.

Gruppo 3: bersaglio SNIPER con 4 visuali (allegato A), 5 colpi su 2 visuali e 6 colpi nelle due restanti visuali.

10. TEMPI DI GARA

10.1 Il tempo complessivo di gara, compreso il tempo di prova, è di 20 minuti. La Direzione di gara segnalerà ai tiratori i 5 minuti finali.

Qual'ora la Sezione organizzatrice lo ritenesse opportuno, ogni singola gara potrà essere gestita in due giornate, in funzione delle prenotazioni ricevute, dando priorità alla domenica.

10.2 Sarà cura della Direzione di gara segnalare ai tiratori i cinque minuti finali.

10.3 Il tempo di attesa tra la prima e la seconda serie è di 10 min. per il cambio dei bersagli.

10.4 Il numero di linea viene sorteggiato prima dell'inizio di gara, salvo prenotazione elettronica.

10.5 Non è previsto il cambio della linea dopo la prima serie, salvo malfunzionamento della linea

11. NUMERO DI COLPI

11.1 Gruppi 1 e 2:

Colpi di prova liberi nella visuale di prova.

20 colpi in totale, tutti validi comprese le mouches. 4 colpi per ognuna delle visuali di gara. Per ogni colpo eccedente il ventesimo, verrà scartato il colpo di valore più alto e attribuiti 2 punti di penalità.

11.2 Gruppo 3:

22 colpi di cui 20 validi per il punteggio finale (incluse le mouches). 5 colpi su 4 visuali e 2 colpi di prova da indirizzarsi a piacimento su due delle quattro visuali. Verranno scartati i due colpi peggiori. Per ogni colpo eccedente il ventiduesimo, verrà scartato il colpo di valore più alto e attribuiti 2 punti di penalità. (ALLEGATO B)

12. COMANDI DI GARA

12.1 La Direzione di Gara userà sempre i seguenti Comandi:

- Tiratori 5 minuti all'inizio della gara.
- Tiratori Pronti.
- Inserire gli otturatori, caricate, Fuoco e contestualmente farà partire il cronometro. Chiunque spari, anche accidentalmente, prima del fuoco verrà squalificato immediatamente.
- Tiratori 5 minuti al termine della gara.
- Gara terminata, togliere gli otturatori.

13.FUOCO INCROCIATO

13.1 Vedi Regolamento Tecnico UIT5 carabina 50 m

14. VALUTAZIONE DEI COLPI E CLASSIFICHE

14.1 I colpi devono essere valutati secondo il sistema della tangenza in vigore nel Regolamento UIT5.

14.2 In ogni singola gara verrà stilata una classifica individuale per ogni singolo gruppo/categoria utilizzando il migliore risultato conseguito dai tiratori tra le prestazioni di gara ed eventuali rientri.

A seguire verrà stilata una classifica generale complessiva della graduatoria provvisoria di ammissione alla finale.

15. ESPOSIZIONE BERSAGLI

15.1 I bersagli di gara verranno temporaneamente esposti (in sequenza dopo ogni sessione di tiro e la relativa valutazione dei colpi) in apposita zona del poligono che la Sezione ospitante predisporrà.

16. CASI DI PARITÀ DI PUNTEGGIO

16.1 Nell'ipotesi che due o più concorrenti abbiano totalizzato lo stesso punteggio si procederà ad attribuire loro le posizioni relative di classifica in base al numero di mouches realizzate con l'ovvio criterio che ad un numero maggiore di mouches corrisponderà una posizione migliore in classifica.

16.2 In caso di ulteriore parità verranno conteggiati i 10, i 9, ecc..

16.3 In caso di persistente parità verrà tenuto in considerazione il risultato ottenuto nella seconda prova (2° bersaglio), verificando dalla 8°,7°,6° ecc. visuale.

16.4 In caso di persistente parità verrà dichiarato l'ex-equo.

17. RIENTRI

17.1 Sono ammessi massimo due rientri per gruppo compatibilmente con la disponibilità di turni.

Le iscrizioni hanno la precedenza sulle reinscrizioni, ovvero le gare hanno la precedenza sui rientri.

18. ISCRIZIONI INDIVIDUALI

18.1 Ciascun partecipante, nel sottoscrivere l'iscrizione, si assume ogni responsabilità conseguente alla prova di tiro ed è tenuto a prendere visione oltre che del presente Regolamento, delle norme presenti in ogni singolo poligono in cui si effettuano le gare del Campionato, sollevando con ciò l'Organizzazione della gara da ogni responsabilità civile e penale.

18.2 Per poter iscriversi alle gare che si svolgono nell'ambito dei poligoni TSN, il tiratore dovrà essere iscritto ad una Sezione TSN e tesserato all' UIT5.

18.3 Le iscrizioni sono aperte, a livello individuale, Sarà possibile iscriversi alle gare, non prima di 30gg. solari dalla data prevista secondo il calendario ufficiale redatto da UIT5.

18.4 La Sezione di appartenenza si impegnerà a versare la quota d'iscrizione anche in caso di assenza del tiratore.

18.5 L'iscrizione alla gara costa 15 €; 10 € per ogni successivo rientro.

19. ISCRIZIONI SQUADRE

- 19.1** Per ogni gruppo, le squadre saranno composte da 3 tiratori (fino ad un massimo di 4) che dovranno gareggiare nella stessa sede di gara.
- 19.2** I componenti la squadra devono appartenere alla stessa Sezione.
- 19.3 Iscrizione Squadre:** le squadre dovranno essere inserite sul gestionale CONINET cliccando su "GARE">"Squadre"> "Nuova Squadra". Copia del pagamento dovrà essere inoltrato all'ufficio sportivo della UITS entro il 30.01.2017, costo € 50,00 da versare all'UITS.
- 19.4** Classifica Squadre: verranno presi i 3 risultati migliori di tutti i tiratori componenti la squadra che devono gareggiare sul medesimo campo di gara.

20. CAMPIONATO

- 20.1** Il campionato è costituito da sette gare di qualificazione e da una gara finale.
- 20.2** Per accedere alla finale, il tiratore deve avere partecipato ad almeno tre gare di qualifica nella singola categoria sulle 7 gare di qualifica previste dal calendario. Avranno accesso alla finale i migliori 40 tiratori di ogni categoria, considerando la somma dei tre migliori risultati.

21. FINALI

- 21.1** La finale sarà strutturata in una fase eliminatoria e una finale a 8 (otto) tiratori. Nella fase eliminatoria i 40 tiratori ammessi spareranno in due batterie da 20 tiratori ciascuna, secondo l'ordine di qualifica, su un bersaglio, 20 colpi di eliminatoria per tutti i gruppi. Il tempo totale di gara è di 20 minuti. Al termine della fase eliminatoria di finale, i migliori 8 tiratori disputeranno la finale sparando altri 10 colpi di gara nel tempo massimo di 10 minuti.
- Per i gruppi 1 e 2: non più di 2 (due) colpi per visuale e numero dei colpi di prova liberi nella visuale dedicata.
- Per il gruppo 3: non più di 11 colpi, conteggiando i migliori 10 colpi su bersaglio SNIPER. In caso di pari merito, per la definizione delle prime tre posizioni, si procederà allo spareggio dove i tiratori interessati ingaggeranno un ulteriore bersaglio di gara sparando 5 colpi validi per il punteggio in 5 minuti:
- per i gruppi 1 e 2, un colpo per bersaglio (tiri di prova liberi nel tempo di gara),
 - per il gruppo 3, massimo 6 colpi nel bersaglio di gara; il peggiore verrà scartato.
- La classifica finale per l'assegnazione del titolo sarà determinata dalla somma del punteggio della manche eliminatoria e quello della finale con un massimo totalizzabile di 300 punti. L'eventuale spareggio non attribuirà punti aggiuntivi, ma decreterà solo l'ordine di piazzamento.
- Qual'ora la Sezione organizzatrice lo ritenesse opportuno, la finale può essere gestita in due giornate.
- 21.2 Finale a Squadre:** saranno ammesse alla finale le prime 6 squadre per ciascuna specialità, che si sono qualificate sui migliori 3 risultati di squadra, ottenuti sulle sette gare di qualifica.
- 21.3** Dove i componenti la squadra non siano qualificati individualmente gareggeranno comunque per la squadra.
- 21.4 L'iscrizione alla Finale:** a carico dell'UITS.

22. PREMIAZIONE FINALE

22.1 Individuali: in ciascuna delle 3 specialità:

- Campione Italiano di Specialità: medaglia vermeil;
- 2° Classificato: medaglia d'argento;
- 3° classificato: medaglia di bronzo.

Sarà inoltre consegnata una coppa al tiratore Campione Italiano di ogni specialità.

22.2 Squadre: in ciascuna delle 3 specialità saranno premiate le prime tre squadre classificate.

22.3 La premiazione individuale e a squadre sarà a cura dell'Unione Italiana Tiro a Segno.

23. RECLAMI

23.1 Avverso le decisioni della Giuria di gara, premesso l'obbligo per la Sezione organizzatrice di esporre il bersaglio e comunicare il risultato al tiratore entro il tempo massimo di 75 minuti dalla fine della gara è ammessa facoltà di reclamo scritto o verbale entro 20 minuti dal verificarsi dell'evento contestato e previo versamento di deposito cauzionale di € 25, restituibili in caso di favorevole accoglimento.

23.2 La Giuria di gara riunita decide a maggioranza, sempre con la presenza di un membro esterno, all'uopo designato e con ragionevole prontezza dopo l'inoltro del reclamo; e comunque entro e non oltre il tempo massimo di 60 minuti dal deposito del reclamo.

23.3 In caso di non accoglimento del reclamo il deposito cauzionale non sarà restituito.

24. SANZIONI

24.1 Ove non già puntualmente specificato, qualunque violazione al presente Regolamento, con particolare riferimento alle indicazioni inerenti le caratteristiche delle armi, delle munizioni, delle attrezzature e del loro uso in gara, nonché a quelle inerenti le Regole di Sicurezza e la disciplina comportamentale in gara, sarà punita, secondo la gravità di quanto commesso, ad insindacabile giudizio della Direzione di Gara, con una Sanzione che, come minimo, comporterà la decurtazione di 10 punti dal punteggio di gara o, nei casi più gravi, la squalifica dalla gara.

24.2 Il tiratore squalificato dovrà immediatamente interrompere il tiro lasciando arma e attrezzatura sulla linea di tiro in sicurezza, non potrà in ogni caso proseguire nella gara.

24.3 GRUPPO 1 e 2 Per ogni colpo eccedente il ventesimo, verrà scartato il colpo di valore più alto e attribuito 2 punti di penalità.

24.4 GRUPPO 3 Per ogni colpo eccedente il ventiduesimo, verrà scartato il colpo di valore più alto e attribuito 2 punti di penalità.

Allegato A

BERSAGLIO COD. 860
BERSAGLIO EX ORDINANZA 2012



Mouche	14 mm
Anello del 10	30 mm
Anello del 9	72 mm

Anello del 8	115 mm
Anello del 7	157 mm
Anello del 6	200 mm

Spessore delle righe di demarcazione: = 0,1 - 0,2
I numeri dei punteggi dal 6 al 9 sono stampati nelle zone del rispettivo punteggio su righe verticali ed orizzontali.
Il numero della zona di punteggio 10 non è segnato. Altezza dei numeri 10 mm.

Allegato B

