



UITs

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO 2019

**PRODUCTION -SUPER PRODUCTION-OPEN-DIOTTRA
TRAINER -SUPER TRAINER**

INDICE

PRODUCTION -SUPER PRODUCTION-OPEN-DIOTTRA

1. Regola generale e categorie	pag. 5
1.1 Regola generale	pag. 5
1.2 Categoria Production e Super Production	pag. 5
1.3 Categoria Open	pag. 6
1.4 Categoria Diottra	pag. 6
2. Ottiche Production e Super production	pag. 7
3. Rest Bancone e Sgabello regolabile	pag. 7
4. Bersaglio	pag. 8
5. Colpi di gara	pag. 8
6. Tempo di gara	pag. 8
7. Controllo attrezzatura	pag. 9
8. Norme Generali	pag. 10
9. Comandi di Gara	pag. 10
10. Iscrizioni individuali	pag. 11
11. Classifiche individuali	pag. 11
12. Finale del Campionato	pag. 11
13. Squadre	pag. 12
13.1 Composizione Squadre	pag. 12
13.2 Iscrizione Squadre	pag. 12
13.3 Classifica Squadre	pag. 12
13.4 Finale a Squadre	pag. 12
14. Fuoco Incrociato	pag. 13
15. Valutazione dei colpi	pag. 14
16. Determinazione e valutazione delle mouches	pag. 15

17. Situazioni di parità di punteggio	pag. 15
18. Esposizione dei bersagli	pag. 16
19. Reclami	pag. 16
20. Sanzioni	pag. 16
21. Assegnazione Titoli	pag. 17
22. Premiazione	pag. 17
23. Armi ammesse	pag. 18
24. Allegati	pag 19
Allegato A lente su diottra	pag 19
Allegato B Bersaglio	pag 20

REGOLAMENTO TRAINER SUPER TRAINER

1. Carabine	pag. 22
2. Categorie di tiro	pag. 22
3. Norme generali	pag. 22
4. Posizione di tiro	pag. 23
5. Abbigliamento	pag. 23
6. Munizionamento	pag. 23
7. Attrezzatura	pag. 23
8. Controllo armi	pag. 23
9. Bersagli	pag. 24
10. Tempi di gara	pag. 24
11. Numero di colpi	pag. 24
12. Comandi di Gara	pag. 24

13. Fuoco Incrociato “Attivo”	pag. 25
14. Fuoco Incrociato “Passivo”	pag. 26
15. Valutazione dei colpi	pag. 26
16. Esposizione dei bersagli	pag. 27
17. Casi di parità di punteggio	pag. 27
18. Rientri	pag. 27
19. Reclami	pag. 27
20. Sanzioni	pag. 27
21. Campionato	pag. 28
22. Iscrizioni Individuali	pag. 28
23. Iscrizioni Squadre	pag. 28
24. Assegnazione Titoli	pag. 29
25. Premiazione gare del campionato	pag. 29
26. Premiazione Finale	pag. 29
27. Elenco armi ammesse	pag. 30
Allegato C	pag. 35

1. Regola generale e categorie

1.1 Regola generale

Le carabine, per essere ammesse a queste discipline, devono essere esclusivamente camerate per il calibro .22 LR (long-rifle); esse sono suddivise in quattro gruppi: Production, Super-Production, Open e Diottra.

La classificazione delle carabine del gruppo Production è definita da un'apposita commissione che decide sulla base delle caratteristiche tecniche dell'arma ma anche in funzione dello spirito che ha dato origine a questa specialità. Le carabine non inserite nella classificazione Production potranno essere impiegate nella categoria Super-Production.

E' ammessa l'accuratizzazione dell'accoppiamento calciatura-azione mediante glass bedding per le carabine di tutte e tre le categorie.

Appoggiando l'arma sul banco il vivo di volata deve sempre puntare ampiamente sopra il bersaglio (integralmente, tutto il foglio di carta e non solo l'area con le visuali) per tutta la durata della gara.

La Direzione di gara effettuerà puntuali verifiche durante lo svolgimento della gara al fine di garantire il giusto rispetto di questa norma.

E' ammesso l'uso della gomitiere sul solo braccio forte, purché essa sia costituita da materiale morbido e cedevole; non sono ammesse gomitiere contenenti conchiglie in materiale plastico e pertanto rigido. Non è pertanto consentito utilizzare ginocchiere di tipo motociclistico (rigide, quindi) applicate al gomito.

1.2 Categoria Production e Super-Production

Sono ammesse soltanto carabine dotate di caricatore. Durante la gara si dovrà utilizzare un solo caricatore. In alternativa, è ammesso l'uso del falso caricatore per facilitare l'inserimento in camera di ogni singola cartuccia.

Le carabine devono essere mantenute originali alla produzione di serie; fanno fede le caratteristiche descrittive del catalogo del produttore/importatore per quanto riguarda azione, canna e calciatura.

Per nessuna ragione possono essere applicati congegni e/o utilizzati accorgimenti che alterino le caratteristiche al fine di ottenere un miglioramento delle prestazioni. A titolo di esempio esplicativo,

la sostituzione dell'azione e/o della canna con componenti difformi dagli originali non è assolutamente consentita.

Le uniche modifiche ammesse sono:

- L'asportazione delle magliette porta cinghia
- L'accuratizzazione o la sostituzione del pacchetto di scatto
- L'accuratizzazione della giunzione calciatura-azione mediante pillar bedding realizzato con
- boccole coassiali alle viti. Il diametro esterno di tali viti non dovrà essere superiore ai 14 mm.
- La sostituzione delle viti, che dovranno essere di dimensioni identiche alle originali; se, per esempio, la vite originale è una M5x35 anche la vite custom dovrà essere M5x35. Le viti potranno differire solo per materiale e per tipologia d'inserito (a croce, a taglio, a brugola oppure Torx).

Tutto quanto non esplicitamente riportato come consentito è da considerarsi vietato.

Nelle carabine dotate di calciolo regolabile in altezza, si dovrà provvedere al bloccaggio dello stesso in modo che la sua estremità inferiore non oltrepassi il limite più basso della proiezione della calciatura.

1.3 Categoria Open

Si possono apportare modifiche con le seguenti prescrizioni e limitazioni:

- 1.3.1 Il peso ammesso è di Kg 8,500 (tolleranza 28 gr), ottica ed accessori inclusi.
- 1.3.2 L'arma può essere a colpo singolo e pertanto priva di caricatore.
- 1.3.3 La parte che appoggia sul rest può essere piatta, con larghezza massima limitata ai 76,2 mm (3"); al fine di raggiungere tale misura è consentita l'applicazione/aggiunta di un adattatore di lunghezza libera a patto però che non sporga, anche minimamente, dall'estremità anteriore della calciatura.
- 1.3.4 Il profilo inferiore che appoggia sul rest deve essere assolutamente rettilineo, privo di qualsiasi punto di aggancio e/o di ancoraggio e/o di fermo al rest.
- 1.3.5 Il punto più basso dell'impugnatura dell'arma, qualunque essa sia, non deve eccedere i 190 mm. riferiti all'asse della canna.
- 1.3.6 L'altezza della pala della calciatura non può eccedere i 180mm. Il calciolo, se presente, può essere regolato opportunamente, a piacimento, in senso verticale sempre che il bordo più basso del calciolo stesso, posizionato nella sua posizione più bassa raggiungibile, non superi la quota di 220 mm. riferiti all'asse della canna.
- 1.3.7 Il calciolo, se presente, può essere disassato (a destra o sinistra) rispetto al centro fino ad un massimo di 30 mm.
- 1.3.8 Lo sperone, se presente, deve essere conforme alle misure previste per la carabina libera UIT. Non è ammesso il montaggio dello sperone "al rovescio", ovvero, con il "gancio" rivolto verso il vivo di volata della canna.
- 1.3.9 Si sconsiglia vivamente l'utilizzo di viti, perni, pioli e/o qualsiasi altro accessorio/accrocchi di tipo regolabile posti nella parte inferiore della pala della calciatura che possano, in qualsiasi modo, consentire od anche solo favorire il bloccaggio della carabina nella posizione di sparo. Si rammenta ai Sigg. tiratori che infrangere tale regola causerà non solo la squalifica immediata ma questo verrà anche considerato comportamento anti-sportivo e comporterà, di conseguenza, l'azzeramento di tutti i punteggi già ottenuti in corso di Campionato, l'esclusione dalla finale e l'eventuale deferimento al Tribunale Sportivo Nazionale UIT.

1.4 Categoria Diottra

Si possono apportare modifiche con le seguenti prescrizioni e limitazioni:

- 1.4.1 Sono ammesse tutte le carabine configurate con mire metalliche oppure diottra.
- 1.4.2 Il peso ammesso è di Kg 8,000 (tolleranza 25 gr), ottica ed accessori inclusi.
- 1.4.3 Ai portatori di occhiali è concesso l'uso della lente (vedi allegato A).
- 1.4.4 La parte che appoggia sul rest può essere piatta, con larghezza massima limitata ai 60,0 mm., così come concesso per la carabina a terra (specialità ISSF); al fine di raggiungere tale misura è consentita l'applicazione/aggiunta di un adattatore di lunghezza libera a patto però che non sporga, anche minimamente, dall'estremità anteriore della calciatura.
- 1.4.5 Il profilo inferiore che appoggia sul rest deve essere assolutamente rettilineo, privo di qualsiasi punto di aggancio e/o di ancoraggio e/o di fermo al rest.
- 1.4.6 Il punto più basso dell'impugnatura dell'arma, qualunque essa sia, non deve eccedere i 190 mm., riferiti all'asse della canna.
- 1.4.7 L'altezza della pala della calciatura non può eccedere i 180mm. Il calciolo, se presente, può essere regolato opportunamente, a piacimento, in senso verticale sempre che il bordo più basso del calciolo stesso, posizionato nella sua posizione più bassa raggiungibile, non superi la quota di 200 mm., riferiti all'asse della canna.
- 1.4.8 Il calciolo, se presente, può essere disassato (a destra o sinistra) rispetto al centro fino ad un massimo di 30 mm.

- 1.4.9 Lo sperone, se presente, deve essere conforme alle misure previste per la carabina libera UIT. Non è ammesso il montaggio dello sperone "al rovescio", ovvero, con il "gancio" rivolto verso il vivo di volata della canna.
- 1.4.10 Si sconsiglia vivamente l'utilizzo di viti, perni, pioli e/o qualsiasi altro accessorio/accrocchi di tipo regolabile posti nella parte inferiore della pala della calciatura che possano, in qualsiasi modo, consentire od anche solo favorire il bloccaggio della carabina nella posizione di sparo. Si rammenta ai Sigg. tiratori che infrangere tale regola causerà non solo la squalifica immediata ma questo verrà anche considerato comportamento anti-sportivo e comporterà, di conseguenza, l'azzeramento di tutti i punteggi già ottenuti in corso di Campionato, l'esclusione dalla finale e l'eventuale deferimento al Tribunale Sportivo Nazionale UIT.

2. Ottiche per categorie Production e Super-Production

Le ottiche (cannocchiale) per le categorie Production e Super-Production dovranno rispondere alle seguenti caratteristiche:

- 2.1 Devono essere mantenute originali alla produzione di serie; fanno fede le caratteristiche descrittive del catalogo del produttore/importatore per quanto riguarda dimensioni delle lenti e campo di regolazione degli ingrandimenti.
- 2.2 Devono essere utilizzate con ingrandimenti non superiori a 6,5x.
- 2.3 Le ottiche con campo di ingrandimenti variabile dovranno essere obbligatoriamente e fermamente bloccate mediante nastro adesivo a cura della Direzione di Gara prima dell'inizio della gara stessa.
- 2.4 La Direzione di Gara ha il dovere di verificare prima dell'inizio della gara, utilizzando un'ottica campione e non solo verificando la posizione della ghiera di regolazione, che gli effettivi ingrandimenti dell'ottica utilizzata dal Tiratore corrispondano ai 6,5 ingrandimenti massimi consentiti.
- 2.5 Non è consentito montare sul cannocchiale ulteriori lenti con capacità di ingrandimento.
- 2.6 E' possibile montare sul cannocchiale filtri colorati che però dovranno essere obbligatoriamente già presenti e montati del controllo delle armi in linea (durante i controlli di cui ai punti #2.3 e #2.4); tali filtri non dovranno apportare nessun tipo di ingrandimento.
- 2.7 Nota: per la categoria Open l'ottica è consentita ad ingrandimenti liberi.
- 2.8 Si sconsiglia vivamente qualsiasi manomissione delle ottiche utilizzate in gara come per esempio la regolazione ad ingrandimenti superiori al 6,5x consentito ma con ghiera indicante il 6,5x così come la temporanea, furtiva, rimozione del nastro che blocca la ghiera di regolazione ingrandimenti al fine di aumentare gli stessi durante lo svolgimento della gara, ecc. Si rammenta ai Sigg. tiratori che infrangere tale regola causerà non solo la squalifica immediata ma questo verrà anche considerato comportamento anti-sportivo e comporterà, di conseguenza, l'azzeramento di tutti i punteggi già ottenuti in corso di Campionato, l'esclusione dalla finale e l'eventuale deferimento al Tribunale Sportivo Nazionale UIT.

3. Rest, bancone e sgabello regolabile

Le postazioni di tiro saranno equipaggiate conformemente a quanto segue:

- 3.1 Il rest, il bancone e lo sgabello saranno uguali per tutti i tiratori e saranno forniti dall'organizzazione.
- 3.2 Per le categorie Production e Super-Production non è ammesso l'utilizzo di rest personali, così come l'interposizione di alcun materiale tra il cuscino del rest stesso e la calciatura della carabina.
- 3.3 Per le categorie Open e Diottra è consentito l'utilizzo di rest personali, al solo fine di utilizzare un cuscino di larghezza idoneo ad ospitare correttamente l'asta della calciatura avente dimensioni maggiori di quelle di serie, Resta comunque inteso che tali rest personali dovranno comunque mantenere le stesse caratteristiche di cui al successivo

punto #3.4, così come il divieto di interporre qualsiasi materiale tra il cuscino del rest stesso e la calciatura della carabina.

- 3.4 Possono essere utilizzati tutti i rest con possibilità di regolazione in altezza. Il piano di appoggio dell'asta della calciatura deve essere costituito da un cuscinetto riempito con sabbia o altro materiale inerte (granulato) oppure da un alloggiamento di larghezza idonea al modello di arma utilizzato, rivestito in pelle o panno (tessuto-non-tessuto) e destinato ad accogliere la parte anteriore della calciatura dell'arma.
- 3.5 Non sono ammessi sacchi, cuscini, ciocchi di legno o altro materiale che non consente al tiratore di regolare il rest in altezza.
- 3.6 Il rest va obbligatoriamente regolato prima dell'inizio della gara, momento oltre il quale non sarà più possibile intervenire in nessun modo sulla sua altezza. L'infrazione a questa norma causerà l'assegnazione di 2 (due) punti di penalità.
- 3.7 L'arma dovrà essere "imbracciata", vale a dire mai appoggiata posteriormente direttamente al banco nel momento dello sparo. Infrangere tale regola causerà la squalifica immediata del tiratore.

Le Sezioni organizzatrici la gara dovranno garantire l'efficienza e l'uniformità delle attrezzature

fornite per lo svolgimento della gara (bancone, sgabello e rest).

4. Bersagli

- 4.1 I bersagli, per tutte le categorie, saranno quelli messi a punto ed approvati da UITSS.
- 4.2 Il nome del tiratore e la relativa categoria di gara dovranno essere apposti sul bersaglio.
- 4.3 Il bersaglio dovrà riportare il punteggio parziale per ogni serie (punti e mouches) così come il totale del bersaglio completo.

5. Colpi di gara

5.1 Categorie Production, Super-Production ed Open

- 5.1.1 Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 50 colpi totali, 25 colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione.
- 5.1.2 Dovrà essere indirizzato un solo colpo per ognuna delle 25+25 visuali a disposizione.
- 5.1.3 I colpi di prova sono illimitati e sono da indirizzarsi esclusivamente sulle tre visuali di prova; tali colpi possono essere sparati in qualsiasi momento, comunque incluso nel tempo di gara a disposizione.
- 5.1.4 Non è consentito sparare più di un colpo nella stessa visuale; nel caso in cui nella stessa visuale sia verificata la presenza di più colpi sarà conteggiato il colpo avente valore inferiore. Se, inoltre, sulle 25 visuali di gara sarà presente un numero di colpi superiore a 25, per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di due punti sul punteggio totale.
- 5.1.5 Eventuali colpi sparati al di fuori delle visuali di gara così come al di fuori delle visuali di prova non saranno considerati "punteggio zero" solo ed esclusivamente se non rientreranno all'interno e/o toccheranno le cornici (anche solo tangenti al bordo esterno) delle varie visuali di gara.

5.2 Categoria Diottira

- 5.2.1 Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 32 colpi totali, 16 colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione.
- 5.2.2 Dovranno essere indirizzati due colpi per ognuna delle 8+8 visuali a disposizione.

- 5.2.3 I colpi di prova sono illimitati e sono da indirizzarsi esclusivamente sulla (unica) visuale di prova posizionata in basso a destra, non numerata ma contrassegnata con i tradizionali “angoli neri”; tali colpi possono essere sparati in qualsiasi momento, comunque incluso nel tempo di gara a disposizione.
- 5.2.4 Non è consentito sparare più di due colpi nella stessa visuale; nel caso in cui nella stessa visuale sia verificata la presenza di più colpi sarà conteggiato il colpo avente valore inferiore. Se, inoltre, sulle 16 visuali di gara sarà presente un numero di colpi superiore a 32 (inteso come 16+16), per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di due punti sul punteggio totale.
- 5.2.5 Non essendoci in questo tipo di bersaglio nessun tipo di cornici alle visuali (come invece presenti nel bersaglio per le specialità Production, Super-Production ed Open), tutti i colpi sparati al di fuori della visuale di prova saranno considerati “punteggio zero”.

6. Tempi di gara

6.1 Categorie Production, Super-Production ed Open

- 6.1.1 Il tempo a disposizione per effettuare ogni serie di 25 colpi, compresi i colpi di prova, è di 20 minuti.
- 6.1.2 Sarà cura della Direzione di Gara segnalare ai tiratori quando mancheranno cinque minuti alla fine della sessione di tiro.
- 6.1.3 L'intervallo tra le due sessioni di tiro (manche) per consentire il cambio bersaglio sarà di almeno 5 minuti.
- 6.1.4 Ogni colpo sparato oltre il limite del tempo massimo assegnato sarà conteggiato come zero ai fini della classifica.

6.2 Categoria Diottra

- 6.2.1 Il tempo a disposizione per effettuare ogni serie di 16 colpi, compresi i colpi di prova, è di 20 minuti.
- 6.2.2 Sarà cura della Direzione di Gara segnalare ai tiratori quando mancheranno cinque minuti alla fine della sessione di tiro.
- 6.2.3 L'intervallo tra le due sessioni di tiro (manche) per consentire il cambio bersaglio sarà di almeno 5 minuti.
- 6.2.4 Ogni colpo sparato oltre il limite del tempo massimo assegnato sarà conteggiato come zero ai fini della classifica.

7. Controllo attrezzatura

- 7.1 La Direzione di Gara ha la insindacabile facoltà di controllare in qualsiasi momento, prima, durante e dopo lo svolgimento della gara, armi ed attrezzature impiegate.
- 7.2 Le carabine appartenenti alle categorie Open e Diottra dovranno essere sottoposte al controllo peso ed al controllo di conformità della calciatura prima di accedere alle linee di tiro.
- 7.3 Il controllo armi ed attrezzatura verrà effettuato in linea: in quella sede verranno verificati con attenzione particolare: ☐ La regolazione degli accessori eventualmente applicati alla calciatura ☐ La conformità delle ottiche, sia diottra che cannocchiali ☐ Il bloccaggio delle ottiche variabili, ove previsto ☐ La conformità del rest e/o della sua regolazione
- 7.4 Una volta terminate le assegnazioni delle linee, prima dell'inizio della gara, il Direttore di Gara procederà al sorteggio di almeno due linee; i tiratori che occuperanno tali linee, al termine del turno di gara, lasceranno l'arma in postazione per consentire un controllo più

accurato dell'arma utilizzata durante la gara. Questo controllo potrebbe anche implicare lo smontaggio dell'azione dalla calciatura; tale smontaggio sarà effettuato esclusivamente dal tiratore, in presenza del personale di gara addetto.

- 7.5 Il tiratore che si rifiuterà di sottoporsi al controllo sarà squalificato ed il punteggio ottenuto sarà azzerato.

8. Norme generali

- 8.1 Il tiro si effettua nella posizione da seduti, con carabina appoggiata soltanto anteriormente sul rest.
- 8.2 La parte posteriore della carabina non può mai essere appoggiata direttamente sul banco al momento dello sparo ma deve essere sostenuta dalla mano o dal braccio del tiratore senza interposizione di alcun tipo di materiale, ad eccezione della gomitiera. L'infrazione a questa norma causerà la squalifica immediata del tiratore, che dovrà sospendere immediatamente il fuoco ed abbandonare la linea di tiro. Si rammenta ai Sigg. tiratori che infrangere tale regola causerà non solo la squalifica immediata ma questo verrà anche considerato comportamento anti-sportivo e comporterà, di conseguenza, l'azzeramento di tutti i punteggi già ottenuti in corso di Campionato, l'esclusione dalla finale e l'eventuale deferimento al Tribunale Sportivo Nazionale UITA.
- 8.3 E' ammesso l'uso della gomitiera soltanto sul braccio forte.
- 8.4 E' vietato l'impiego di guanti, di qualsiasi tipo e modello, sulla mano del braccio debole.
- 8.5 Gli indumenti indossati dal tiratore, dovranno presentare caratteristiche di completa flessibilità e non creare nessun tipo di ausilio per alloggiare e/o supportare la carabina in posizione di tiro.
- 8.6 Non è ammesso l'uso di giacche da tiro accademico e/o di qualsiasi tipo di giubbotti o giacche in pelle.
- 8.7 La Sezione organizzatrice della gara, prima dell'inizio della competizione, dovrà esporre in apposito albo l'elenco nominativo dei Quadri di Gara così composto:
- Direttore di Gara
 - Giuria di Gara
 - Direttore di Tiro
 - Direttore controllo armi ed equipaggiamento
 - Direttore ufficio Classifiche
 - Commissari di linea
- 8.8 La Sezione organizzatrice ha la responsabilità di formare e preparare dovutamente i Quadri di Gara in merito al presente Regolamento ed alla sua corretta applicazione.
- 8.9 Tutto il Personale della Direzione di gara e di servizio dovrà essere munito di cartellino di identificazione, al fine di agevolare i concorrenti nel riconoscimento degli stessi.
- 8.10 È tassativamente vietato ai membri della gestione della Gara di prendere parte alla competizione ad eccezione delle seguenti posizioni:
- Direttore controllo armi ed equipaggiamento
 - Direttore di Tiro, eccetto per la specialità in cui gareggia
 - Commissari di linea, eccetto per la specialità in cui gareggiano
 - Personale di Fossa ed esposizione bersagli

9. Comandi di Gara

La Direzione di Gara dovrà utilizzare solo ed esclusivamente i seguenti comandi di gara:

- a) Tiratori, 5 minuti all'inizio della gara
- b) Tiratori pronti
- c) Inserire gli otturatori d) Fuoco! (contestualmente a questo comando verrà fatto partire il cronometro)

Nota: Qualsiasi colpo dovesse partire, anche per cause accidentali (per esempio, regolazione estrema della precorsa dello scatto) prima del comando di fuoco comporterà l'immediata squalifica del tiratore che verrà invitato ad abbandonare immediatamente il banco di tiro.

e) Tiratori, 5 minuti al termine della gara

La Direzione di Gara, una volta esaurito il tempo assegnato oppure quando sia stato appurato che tutti i tiratori hanno già terminato anzitempo, impartirà i seguenti comandi:

f) Gara terminata, togliere gli otturatori

g) Rimuovere le armi dai banchi

10. Iscrizioni individuali

10.1 Le iscrizioni dovranno essere effettuate direttamente dai partecipanti sulla piattaforma ConiNet accessibile dal sito UITS (<http://tesseramento.uits.it>).

10.2 La Sezione di appartenenza si impegnerà a versare comunque la quota d'iscrizione in caso di mancata partecipazione del tiratore.

10.3 Il sorteggio della linea di tiro è obbligatorio e verrà effettuato dalla Sezione organizzatrice utilizzando esclusivamente l'apposita funzionalità disponibile nel software ConiNet di gestione della gara.

10.4 Le iscrizioni verranno aperte automaticamente dal sistema ConiNet, con 30 giorni di anticipo rispetto il primo giorno di gara, alle ore 20.00.

10.5 La data e l'ora di apertura iscrizioni dovranno comunque essere chiaramente indicate anche sulle locandine che le Sezioni organizzatrici le gare distribuiranno con congruo anticipo.

10.6 Il costo di iscrizione alla gara è fissato in Euro 21,00.

11. Classifiche individuali

11.1 Al fine dell'ammissione alla finale, saranno presi in considerazione, per ogni tiratore, i QUATTRO migliori risultati ottenuti nelle OTTO prove valide del Campionato.

11.2 In caso di parità, sarà conteggiato il numero totale delle mouche.

11.3 In caso di ulteriore parità sarà considerato il punteggio più basso sui quattro punteggi realizzati.

12. Finale del Campionato

12.1 Al termine delle gare di qualificazione, sarà disputata una Gara Finale del Campionato; alla finale saranno ammessi i seguenti tiratori:

- I primi 20 classificatisi nella specialità Production
- I primi 20 classificatisi nella specialità Super-Production
- I primi 20 classificatisi nella specialità Open
- I primi 20 classificatisi nella specialità Diottra

12.2 La gara sarà disputata su 50 colpi nelle specialità Production, Super-Production ed Open.

12.3 La gara sarà disputata su 32 colpi nella specialità Diottra.

12.4 Non sono consentite sostituzioni e/o rimpiazzi di tiratori assenti oppure impossibilitati a partecipare, per qualsiasi ragione.

12.5 Il sorteggio della linea di tiro è obbligatorio e verrà effettuato dalla Sezione organizzatrice utilizzando esclusivamente l'apposita funzionalità disponibile nel software ConiNet di gestione della gara.

- 12.6 Dopo avere sparato i 50 colpi nelle specialità Production, Super-Production ed Open oppure i 32 colpi nella specialità Diottra, i DIECI migliori tiratori disputeranno la finalissima sulla lunghezza dei 25 colpi per le specialità Production, Super-Production ed Open e sulla lunghezza dei 16 colpi nella specialità Diottra.
- 12.7 Terminate tutte le fasi di cui sopra la Direzione di Gara può decidere, a suo insindacabile giudizio, di procedere al controllo di tutte le armi utilizzate anche in modo approfondito (smontaggio azione-calciatura), se lo riterrà opportuno e/o necessario.
- 12.8 Il costo di iscrizione alla Gara Finale di Campionato è a carico dell'Unione Italiana Tiro a Segno.

13. Squadre

13.1 Composizione squadre

- 13.1.1 Le squadre sono composte da almeno n°3 tiratori con un massimo di n° 4 tiratori.
- 13.1.2 I tiratori iscritti nella stessa squadra devono essere iscritti presso la stessa Sezione.
- 13.1.3 I tiratori componenti la squadra possono gareggiare in sedi diverse al fine di conseguire un
punteggio di squadra valido per una determinata gara.

13.2 Iscrizione squadre

- 13.2.1 Le squadre dovranno essere inserite sulla piattaforma ConiNet (Menù gare →Squadre →Nuova squadra NON ISSF) a cura della Sezione di appartenenza entro e non oltre il termine fissato da UIT. Solitamente tale termine è fissato alla fine di Gennaio ma è comunque sempre opportuno verificarlo a mezzo delle Segreterie delle varie Sezioni.
- 13.2.2 Il costo di iscrizione della squadra è fissato in € 40,00.
- 13.2.3 Il pagamento dovrà essere effettuato alla UIT alla quale, appena disponibile, è necessario
inviare idonea documentazione del pagamento avvenuto.

13.3 Classifica squadre

- 13.3.1 Verranno presi in considerazione i TRE risultati migliori di tutti i tiratori componenti la squadra.
- 13.3.2 In caso di parità di punteggio finale, verrà considerata la somma delle mouches dei punteggi individuali utilizzati nel calcolo di tale punteggio finale
- 13.3.3 In caso di persistenza della parità verrà considerato il primo dei punteggi di scarto. In caso di ulteriore parità verrà preso il successivo risultato di scarto e così via fino a quando la parità non sia stata sciolta.

13.4 Finale a squadre

- 13.4.1 Al fine dell'ammissione alla finale, saranno presi in considerazione, per ogni squadra, i QUATTRO migliori risultati ottenuti nelle OTTO prove valide del Campionato.
- 13.4.2 Saranno ammesse alla finale le prime SEI squadre di ogni specialità che abbiano ottenuto almeno QUATTRO punteggi validi come da punto #13.4.1.
- 13.4.3 Nel momento in cui i componenti la squadra non si siano qualificati individualmente essi gareggeranno comunque per la squadra purché abbiano partecipato alle gare considerate nel computo del punteggio totale di squadra utilizzato per l'ammissione alla finale.

13.4.4 Il costo di iscrizione della squadra alla Gara Finale di Campionato è a carico dell'Unione Italiana Tiro a Segno.

14. Fuoco incrociato

14.1 Fuoco incrociato "Attivo"

Il concorrente che involontariamente effettui un tiro incrociato, colpendo un bersaglio non suo, dovrà comunicarlo immediatamente al Direttore di Tiro il quale applicherà la procedura come segue.

a) Prenderà immediatamente nota dell'orario esatto della segnalazione al fine di consentire il corretto recupero del tempo, in caso di interruzione della gara.

b) Procederà all'ispezione del bersaglio colpito:

- Nell'ipotesi si riscontri un doppio o plurimo impatto su una stessa visuale, prenderà nota del numero della visuale in questione in modo che, in sede di controllo bersagli, sia attribuito il punteggio più alto a chi ha subito l'irregolarità ed il punteggio più basso a chi ha effettuato il tiro incrociato.
- Nell'ipotesi che il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenta altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiara non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro dovrà:
 - (1) Prendere nota della visuale colpita
 - (2) Autorizzare il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando anche sulla visuale precedentemente colpita da altro tiratore
 - (3) Dare disposizione al responsabile del tiro incrociato di non sparare sulla visuale del proprio bersaglio corrispondente per numero a quella erroneamente colpita sul bersaglio del tiratore danneggiato
 - (4) Dichiarare la ripresa del fuoco per tutti

c) In sede di controllo bersagli, il punto più alto che sarà riscontrato sulla visuale colpita due volte sarà assegnato al concorrente che ha subito il tiro incrociato mentre il più basso sarà assegnato al tiratore responsabile dell'irregolarità.

14.1.1 Il fuoco incrociato rappresenta in ogni caso una turbativa al normale svolgimento della gara e pertanto è sanzionato come segue:

- 1° tiro incrociato dichiarato: non viene assegnata nessuna penalizzazione
- 2° tiro incrociato dichiarato: viene assegnata una penalizzazione di 2 punti sul punteggio finale conseguito
- 3° tiro incrociato dichiarato: si procede con la squalifica

14.1.2 Essendo il fuoco incrociato, senza che esso sia dovutamente dichiarato, un comportamento anti-sportivo, la squalifica si adatterà anche in caso di primo tiro incrociato nell'ipotesi che questo non sia stato dichiarato dal concorrente, ma il Direttore di Tiro abbia potuto identificare l'autore dell'irregolarità per visione diretta od altri elementi oggettivi.

14.1.3 Il tiratore squalificato non potrà proseguire la gara ove è successo l'evento e dovrà essere immediatamente allontanato dal Direttore di Tiro lasciando la propria arma ed attrezzatura sul banco di gara, fino alla conclusione della sessione di tiro in corso.

14.2 Fuoco incrociato "Passivo"

Il concorrente che ritenga di avere subito fuoco incrociato segnalerà immediatamente il fatto al Direttore di Tiro il quale applicherà la procedura come segue.

- a) Prenderà immediatamente nota dell'orario esatto della segnalazione al fine di consentire il corretto recupero del tempo, in caso di interruzione della gara.
 - b) Procederà all'ispezione del bersaglio, individuando la visuale che, secondo il tiratore che reclama, è stata oggetto di fuoco incrociato.
 - c) Provvederà ad interpellare tutti i concorrenti perché effettuino le opportune verifiche; se un concorrente si attribuirà l'irregolarità, il Direttore di Tiro procederà come descritto nel paragrafo precedente. Nel caso in cui invece nessun concorrente si attribuirà tale irregolarità, il Direttore di Tiro potrà procedere a verifiche in ogni direzione; se riterrà di aver individuato l'autore del tiro incrociato, sulla base di elementi oggettivi, questi dovrà essere squalificato. Se invece, non gli sarà possibile attribuire a nessun tiratore la responsabilità dell'accaduto, dovrà dichiarare la ripresa del fuoco.
- 14.2.1 E' facoltà del Direttore di Tiro, in base alle circostanze accertate, autorizzare il concorrente che ha dichiarato fuoco incrociato passivo ad effettuare il proprio tiro sulla visuale che si presume essere quella colpita da fuoco incrociato.
- 14.2.2 In sede di controllo bersagli, su apposita segnalazione del Direttore di Tiro, al tiratore che ha reclamato sarà assegnato il punteggio maggiore tra quelli che compaiono sulla visuale in questione.

15. Valutazione dei colpi

- 15.1 Tutte le Sezioni organizzatrici dovranno adottare Il calibro .22 privo di lentino.
- 15.2 Ogni colpo anche minimamente dubbio va calibrato, per rispetto e trasparenza verso tutti i tiratori partecipanti alla gara.
- 15.3 Il valore del colpo viene determinato da 3 componenti dell'Ufficio Classifiche. Il Direttore ed i suoi incaricati esamineranno in rapida successione il colpo dubbio senza comunicare il loro parere agli altri componenti; ad un segnale del Direttore dell'Ufficio Classifiche, tutti mostreranno contemporaneamente un cartoncino recante un segno + (valore del colpo più alto) od un segno -(valore del colpo più basso).
- 15.4 Le decisioni sul valore dei colpi attribuiti con l'uso collegiale del calibro, sono definitive ed inappellabili.
- 15.5 E' fatto divieto usare lenti con ingrandimenti digitali, visori, monitor, computers ecc. È solo ammessa la tradizionale lente di ingrandimento a mano, con 6 ingrandimenti massimi, al fine di valutare nel miglior modo i colpi mentre il calibro è inserito.
- 15.6 Ogni colpo calibrato non può essere ricalibrato nuovamente e questo non potrà essere oggetto di reclamo.
- 15.7 Tutti i fori calibrati vanno evidenziati con un tratto di penna (baffo) non cancellabile, a segnalare inequivocabilmente che tale foro è stato sottoposto a calibrazione.
- 15.8 Tutti i fori dei colpi sono conteggiati secondo il valore della zona concentrica del bersaglio che viene colpita secondo il criterio della tangenza.
- 15.9 Ogni foro su ogni singola visuale, in zona non corrispondente a punteggio, sarà considerato punteggio zero.
- 15.10 La zona colpita è quella che presenta la propria linea esterna di demarcazione interessata dal foro d'impatto, sia nell'ipotesi che il foro abbia intaccato la linea di demarcazione sia nell'ipotesi che il foro od il calibro a perno siano tangenti alla linea di demarcazione della zona concentrica stessa (criterio di tangenza).
- 15.11 Nell'ipotesi si riscontrino più fori in una stessa visuale, sarà conteggiato il foro corrispondente al punteggio inferiore.
- 15.12 Per le specialità Production, Super-Production ed Open, ove gli impatti sul bersaglio di gara siano in numero superiore a 25 per ogni singolo bersaglio, sarà assegnata una penalità di 2 punti per ogni colpo in eccedenza rispetto al numero consentito (25 colpi).
- 15.13 Per la specialità Diottra, ove gli impatti sul bersaglio di gara siano in numero superiore a 16 per ogni singolo bersaglio, sarà assegnata una penalità di 2 punti per ogni colpo in eccedenza rispetto al numero consentito (16 colpi).

- 15.14 I reclami in merito ai risultati possono essere presentati soltanto sui punti che sono stati decisi senza l'uso del calibro e/o per gli errori commessi in fase di trascrizione dati sulla scheda di tiro sulla classifica.
- 15.15 I reclami sono subordinati ad un deposito cauzionale che verrà restituito in caso di accoglimento del reclamo stesso.

16. Determinazione e valutazione delle mouches

16.1. Su bersaglio per specialità Production, Super-Production ed Open

- 16.1.1. La mouche è rappresentata dal minuscolo cerchio nero stampato al centro della zona del 10 ed avente un diametro di 1/32 di pollice (0.794 mm.).
- 16.1.2. La mouche verrà assegnata solo nel caso che il colpo abbia asportato chiaramente e completamente il punto nero descritto sopra.
- 16.1.3. Nella verifica con il calibro a perno, la flangia del calibro stesso dovrà coprire interamente la circonferenza della mouche.
- 16.1.4. Per tutto quanto non chiaramente riportato nel presente paragrafo in merito agli strumenti ed al criterio di calibrazione si richiamano tutti i punti compresi da #15.1 a fino a #15.5 riportati nel capitolo precedente, riferito alla valutazione dei colpi.

16.2. Su bersaglio per specialità Diottra

- 16.2.1. La mouche è rappresentata dal cerchio bianco su fondo nero stampato al centro della zona del 10 ed avente un diametro di 5.0 mm.
- 16.2.2. La mouche verrà assegnata sia nell'ipotesi in cui il foro abbia intaccato la linea di demarcazione, sia nell'ipotesi che il foro od il calibro a perno siano tangenti alla linea di demarcazione della zona concentrica stessa (criterio di tangenza).
- 16.2.3. Per tutto quanto non chiaramente riportato nel presente paragrafo in merito agli strumenti ed al criterio di calibrazione si richiamano tutti i punti compresi da #15.1 a fino a #15.5 riportati nel capitolo precedente, riferito alla valutazione dei colpi.

17. Situazioni di parità punteggio

- 17.1. Nell'ipotesi che due o più concorrenti abbiano totalizzato lo stesso punteggio si procederà ad attribuire loro le relative posizioni di classifica in base al numero di mouches realizzato, applicando l'ovvio criterio che ad un numero maggiore di mouches corrisponde una posizione migliore in classifica.
- 17.2. Su bersaglio per specialità Production, Super-Production ed Open: In caso di ulteriore parità si procederà a confrontare il punteggio dell'ultima serie / ultima fila convenzionale (visuali dal n° 21 al n° 25), poi della penultima serie / penultima fila (visuali dal n°16 al n° 20) e così via, fintanto che non si rileverà la prima disparità di punteggio per riga la quale determinerà la relativa posizione in classifica a favore del punteggio di riga più alto.
- 17.3. Su bersaglio per specialità Diottra: In caso di ulteriore parità si procederà a confrontare il punteggio dell'ultima serie / ultima fila convenzionale (visuali n° 7 e n° 8), poi della penultima serie / penultima fila (visuali dal n°4 al n° 6) e così via, fintanto che non si rileverà la prima disparità di punteggio per riga la quale determinerà la relativa posizione in classifica a favore del punteggio di riga più alto.
- 17.4. Se la parità continuerà a persistere, sarà assegnata una posizione migliore in classifica al concorrente il cui colpo peggiore abbia la minore distanza dal centro; se anche questo non fosse ancora sufficiente si considereranno, applicando gli stessi criteri, i secondi colpi peggiori, e così via.

- 17.5. Le verifiche verranno effettuate a mezzo idoneo calibro, misurando fra i bordi esterni prospicienti la mouche ed il colpo peggiore in esame. Per classifiche basate sul punteggio di più bersagli, l'eventuale situazione di parità di punteggio sarà analizzata applicando il metodo sopra descritto ai bersagli dell'ultima gara.

18. Esposizione dei bersagli

- 18.1. I bersagli dovranno essere sempre esposti, per rispetto e per trasparenza verso tutti i tiratori partecipanti alla gara, entro un tempo di 60 minuti dopo la fine di ogni sessione di tiro / manche.
- 18.2. I bersagli di gara verranno temporaneamente esposti (in sequenza dopo ogni sessione di tiro e la relativa valutazione dei colpi) in apposita bacheca che la Sezione ospitante predisporrà.
- 18.3. La bacheca di esposizione bersagli dovrà essere provvista di un sistema che prevenga l'eventuale manomissione dei bersagli stessi (schermi di protezione, buste per i bersagli, area transennata ecc.).
- 18.4. Al momento dell'esposizione dei bersagli dovrà essere chiaramente apposto sulla bacheca stessa l'orario di esposizione e/o l'orario massimo entro il quale un reclamo può essere accettato.

19. Reclami

- 19.1. Avverso le decisioni della Giuria di gara è ammessa facoltà di reclamo, scritto o verbale entro 50 minuti dal verificarsi dell'evento contestato e previo versamento di deposito cauzionale di € 25,00 restituibili in caso di favorevole accoglimento.
- 19.2. La Giuria di gara riunita decide a maggioranza, sempre con la presenza di un membro esterno, all'uopo designato (con ragionevole prontezza) a seguito della presentazione del reclamo.
- 19.3. La Giuria di Gara è tenuta a pronunciarsi entro e non oltre il tempo massimo di 60 minuti dalla presentazione del reclamo.
- 19.4. In caso di respingimento (non accoglimento) del reclamo il deposito cauzionale non sarà restituito.

20. Sanzioni

- 20.1. 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.
- 20.2. La punizione sarà decisa in funzione della gravità dell'infrazione commessa, ad insindacabile giudizio della Direzione di Gara.
- 20.3. La sanzione minima comminabile comporterà la decurtazione di 10 punti dal punteggio di gara oppure, nei casi più gravi, la squalifica del tiratore.
- 20.4. Il tiratore squalificato dovrà immediatamente interrompere il tiro lasciando arma e l'attrezzatura sulla linea di tiro in assoluta sicurezza.
- 20.5. Il tiratore soggetto a squalifica non potrà in ogni caso proseguire nella gara.
- 20.6. Nel caso in cui il comportamento del tiratore, oltre che fraudolento, venisse giudicato anche anti-sportivo ciò comporterà, di conseguenza, l'azzeramento di tutti i punteggi già

ottenuti in corso di Campionato, l'esclusione dalla finale e l'eventuale deferimento al Tribunale Sportivo Nazionale UIT.S.

21. Assegnazione dei Titoli

21.1. Individuale:

- Titolo di Campione Italiano specialità Production
- Titolo di Campione Italiano specialità Super-Production
- Titolo di Campione Italiano specialità Open
- Titolo di Campione Italiano specialità Diottra

21.2. Squadre:

- Squadra Campione d'Italia specialità Production
- Squadra Campione d'Italia specialità Super-Production
- Squadra Campione d'Italia specialità Open
- Squadra Campione d'Italia specialità Diottra

Nota: verrà tenuto conto dei 3 migliori punteggi ottenuti dai componenti la squadra durante la finale.

22. Premiazioni

22.1. Gare eliminatorie del Campionato Italiano:

Saranno premiati con medaglia, a cura della Sezione organizzatrice, il 1°, 2° e 3° classificati individuali per ciascuna specialità.

22.2. Gare finale del Campionato Italiano; Premiazione individuale per ciascuna delle quattro specialità:

- Campione Italiano – Medaglia d'oro
- Vice Campione Italiano – Medaglia d'argento
- Terzo classificato – Medaglia di bronzo

22.3. Gare finale del Campionato Italiano – Premiazione delle squadre per ciascuna delle quattro specialità:

- Squadra Campione d'Italia – Medaglie d'oro ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso
- Squadra Vice Campione d'Italia – Medaglie d'argento ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso
- Squadra terza classificata – Medaglie di bronzo ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso

Nota: la premiazione delle finali sia individuale che a squadre sarà a cura dell'Unione Italiana Tiro a Segno.

23. Armi ammesse

23.1. L'elenco delle armi ammesse nella categoria Production .22 è stato aggiornato; sono state aggiunte, in particolare, la "Anschütz 1416 D HB Walnut Thumbhole".

23.2. L'elenco rimane "aperto", nel senso che Produttori, Importatori oppure anche i tiratori stessi potranno sottoporre alla Commissione Tecnica UITSS / Armi & Tiro le loro richieste finalizzate ad ottenere nuovi inserimenti.

23.3. Le carabine non catalogate nella lista di cui segue potranno essere impiegate nella specialità Super-Production.

23.4. Le armi ammesse alla specialità Production sono le seguenti:

- **Anschütz:** 1451-R Sporter Target, 1451-R Sporter Target Beavertail, 1418 Männlicher, 1416 D-KL Classic, 1416 D-KL Montecarlo, 1416 D-HB Classic, 1416 D-HB Classic Beavertail, Anschütz 1416 D-HB Walnut Thumbhole
- **Beretta:** Olimpia, Weatherby XXII, Sport, Super-Sport, Super-Sport X
- **Browning:** T-Bolt (nuova e vecchia versione)
- **CZ:** 452 ZKM Standard, 452 ZKM De-Lux, 452 ZKM Varmint, 452 ZKM FS, 452 ZKM Scout, 452 ZKM Style-Silhouette, 452 ZKM American, 452 Anniversary (canna fluted), 453 Lux, 453 American, 453 Varmint, 452 Super match, 452 Classic, 512, 455 Standard, 455 American, 455 Lux, 455 Stutzen, 455 Super match, 455 Synthetic, 455 Evolution, **455 Evolution Varmint, 455 Varmint, 455 Thumbhole**
- **Izmash:** Sobol
- **Mauser:** 201
- **Remington:** 504
- **Ruger:** K77/22-RP, K77/22-R, K77/22-VBZ, 10/22 Target, K10/22 Inox, 10/22 Tactical, 10/22 Sporter DSP
- **Sabatti:** Sporter, Sporter Heavy-Barrell
- **Sako:** Finnfire Hunter, Quad Hunter, Sako Quad Synthetic
- **Savage:** Mark II BTVS, Mark II MakoShark, Mark II-BV con calciatura in multistrato, Mark II-BV con calciatura in polimeri, Mark II-F con calciatura in polimeri
- **Thompson Center:** R55 Bench-Mark, R55 Classic
- **Walther:** KKJ
- **Weirauch:** 60J, HW66 Production TH
- **Winchester:** Model 52

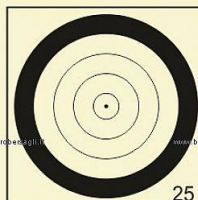
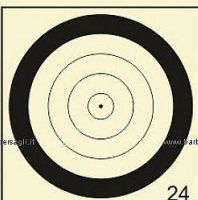
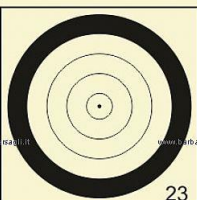
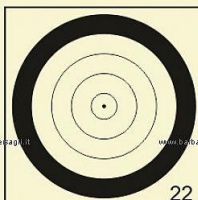
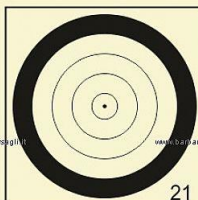
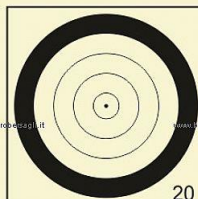
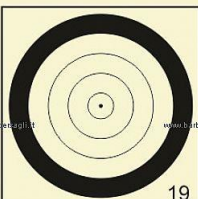
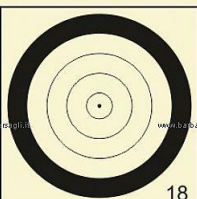
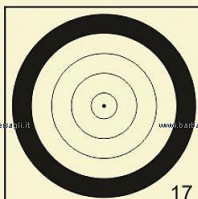
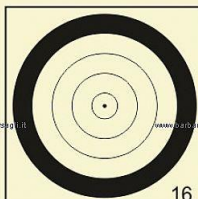
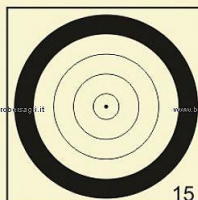
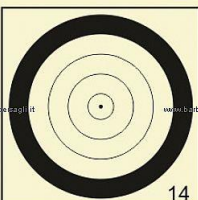
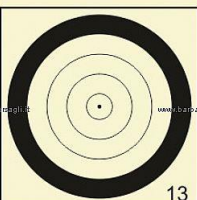
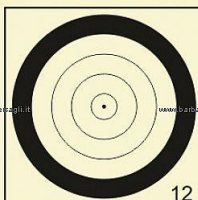
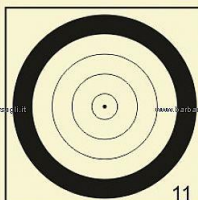
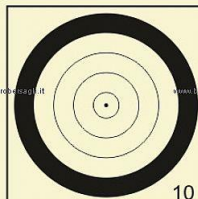
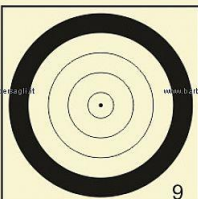
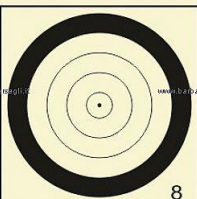
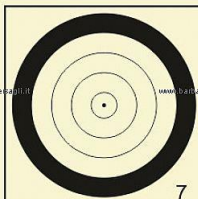
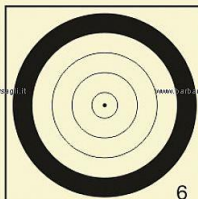
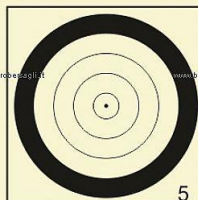
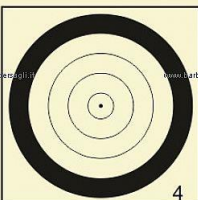
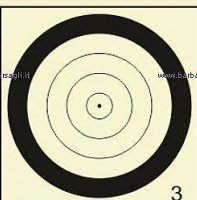
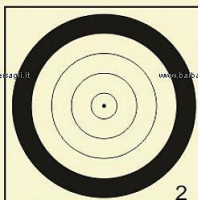
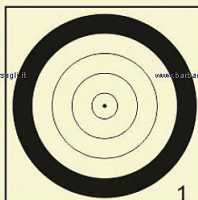
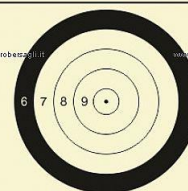
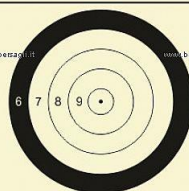
24. Allegati

Allegato "A": Lente su diottra



Allegato "B": Bersaglio per specialità Production, Super-Production, Open

Tiratore _____ T.S.N. _____
Turno _____ Linea _____
Punti _____ Mouche _____



Allegato C Bersaglio per specialità Diottra



Tiro a Segno Nazionale sezione di _____

Tiratore _____ T.S.N. _____

Turno _____ Linea _____ Punti _____ Mouche _____

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

1

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

2

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

3

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

4

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

5

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

6

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

7

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

8

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

8

7

6

5

4

3

2

1

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

www.barbarobersagli.it

mod. 10/15 bis

REGOLAMENTO TRAINER -SUPER TRAINER

1. CARABINE

Sono ammesse armi in calibro 22LR destinate e/o utilizzate dalle forze militari, con o senza caricatore, a ripetizione manuale o semiautomatica per addestramento, in configurazione originale prevista dalla casa costruttrice o modificata da arsenale militare. Sono escluse le armi dotate di ottica anche se in configurazione originale. Il peso dello scatto non deve essere inferiore a **1.360 grammi**.

E' consentita l'asportazione delle magliette porta cinghia.

2. CATEGORIE DI TIRO

2.1 Trainer: partecipano le armi munite di tacca di mira aperta e mirino a palo, costruite fino all'anno 1965 incluso.

2.2 Super Trainer: partecipano le armi costruite sino all'anno 1965 incluso, munite di mirino anteriore a palo e diottra micrometrica o non, dedicata o coeva all'arma. Può essere utilizzato un copri mirino previsto dal costruttore, purché il mirino sia a palo. E' ammessa l'apposizione alla diottra di filtri, iridi, una lente o sistemi per la correzione dei difetti visivi, tutti anche non coevi, purché non determinino l'ingrandimento del bersaglio. vedi allegato c .

2.3 Può essere utilizzato un copri mirino previsto dal costruttore, purché il mirino sia a palo.

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:

3.4 Direzione Controllo Armi ed Equipaggiamenti;

- a. Direttore di Tiro (eccetto per la specialità in cui gareggia);
- b. Commissario di Linea (eccetto per la specialità in cui gareggia);
- c. 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 esclusivamente imbracciato.
- 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 durante la gara .

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.
- 5.3** È vietato l'uso di guanti, di qualsiasi tipo, sulla mano debole.
- 5.4** È consentito l'uso di occhiali da tiro e/o iride posizionata sull'occhiale.
- 5.5** È consentito l'uso di una gomitiera sul braccio forte.

6. MUNIZIONAMENTO

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

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.

8. CONTROLLO ARMI

- 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 : 50 metri.

9.2 Il bersaglio ufficiale è quello messo a punto e approvato dalla UITSS, con 9 visuali Mod 10/13 bis Trainer; l'ultima visuale in basso a destra è la visuale di prova contrassegnata da quattro triangoli neri ai lati del cerchio.

10. TEMPI DI GARA

10.1 La gara è composta da 2 prove, in ciascuna delle quali viene utilizzato un bersaglio nuovo.

10.2 La durata di ogni prova è di 20 minuti, decorrenti dal comando "FUOCO", per eseguire i colpi di prova e i venticinque colpi di gara.

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

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

10.5 Il numero di linea viene sorteggiato dalla sezione ospitante con Coni Net.

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

11. NUMERO DI COLPI

11.1 I colpi previsti per ogni gara di qualificazione sono 50,25 colpi su ciascuno dei due bersagli, così suddivisi: 4 colpi da sparare nella visuale n. 1 e 3 colpi in tutte le altre sette visuali. **Il mancato rispetto di questa sequenza comporterà 2 punti di penalità.**

11.2 I colpi di prova sono illimitati e consentiti in qualsiasi momento della gara, utilizzando l'ultima visuale in basso a destra.

11.3 **Fermo restando quanto previsto al punto 1.1, nessuna** penalità se una visuale conterrà 4 colpi e un'altra ne conterrà 2. Verranno assegnati 2 punti di penalità dal secondo errore.

11.4 Per ogni colpo sparato oltre i 25 previsti: eliminazione del colpo di valore maggiore e 2 punti di penalità.

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, 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 ATTIVO

13.1 Il concorrente che involontariamente effettui un tiro incrociato, colpendo un bersaglio non suo, dovrà comunicarlo immediatamente al Direttore di Tiro. Quest'ultimo si comporterà come segue:

a. Procedere alle immediate ricerche, prendendo nota dell'orario esatto dell'evento in caso di ritenuta necessaria interruzione, al fine del conseguente recupero.

b. Successivamente, procederà all'ispezione del bersaglio colpito:

- nell'ipotesi si riscontri un plurimo impatto su una stessa visuale, prenderà nota del numero della visuale in questione in modo che in sede di controllo dei bersagli sia attribuito il punteggio più alto a chi ha subito l'irregolarità, punteggio risultante dalla somma dei migliori tre colpi presenti nella visuale e, a chi ha effettuato il tiro incrociato, il punteggio risultante dalla somma del quarto colpo e dei due presenti nella corrispondente visuale del proprio bersaglio;
- nell'ipotesi che il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenta altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiara non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro dovrà, dopo aver valutato i fatti:
 - prendere nota del numero della visuale colpita;
 - autorizzare il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando i suoi tre/quattro colpi anche sulla visuale colpita;
 - dare disposizione al responsabile del tiro incrociato di sparare due colpi sulla visuale del proprio bersaglio corrispondente a quella erroneamente colpita sul bersaglio del tiratore danneggiato;
 - dichiarare la ripresa del fuoco per tutti.

c. In sede di controllo bersagli, al concorrente che ha subito il tiro incrociato sarà attribuito il punteggio risultante dalla somma dei migliori tre colpi presenti nella visuale e, a chi ha effettuato il tiro incrociato, il punteggio risultante dalla somma del quarto colpo e dei due presenti nella corrispondente visuale del proprio bersaglio.

d. NOTA: Il fuoco incrociato costituisce in ogni caso una turbativa alla gara.

In aggiunta alle conseguenze organizzative di cui sopra, sono previste le seguenti penalità:

- 1° tiro incrociato dichiarato = non viene penalizzato
- 2° tiro incrociato dichiarato = -2 punti sul punteggio finale conseguito.
- 3° tiro incrociato dichiarato = squalifica.

e. La squalifica si adotterà anche in caso di primo tiro incrociato nell'ipotesi che non sia intenzionalmente dichiarato dal concorrente, ma il Direttore di Tiro possa identificare l'autore dell'irregolarità per visione diretta od altri elementi oggettivi.

f. Il tiratore squalificato non potrà proseguire nella gara ove è successo l'evento e dovrà essere immediatamente allontanato dal Direttore di Tiro lasciando la propria arma ed attrezzatura sul banco di gara.

14.FUOCO INCROCIATO "PASSIVO"

14.1 Il concorrente che ritenga di aver subito fuoco incrociato denuncerà immediatamente il fatto al Direttore di Tiro che procederà preliminarmente:

- a. alla verifica del bersaglio e a individuare la visuale che, secondo il tiratore che reclama, è stata oggetto di fuoco incrociato;
- b. ad interpellare i concorrenti che ritiene interessati, perché effettuino le opportune verifiche. Quindi, se un concorrente si attribuirà l'irregolarità, il Direttore di Tiro procederà come descritto al paragrafo precedente 13.1. Se nessun concorrente si attribuirà l'irregolarità, potrà procedere a verifiche in ogni direzione. Se riterrà di aver individuato l'autore del tiro incrociato, sulla base di elementi oggettivi, dovrà squalificarlo. Se invece, non gli sarà possibile attribuire a nessun tiratore la responsabilità dell'accaduto, dovrà dichiarare la ripresa del fuoco.

14.2 Sarà facoltà del Direttore di Tiro, in base alle circostanze accertate, autorizzare il concorrente che ha dichiarato fuoco incrociato passivo a sparare i suoi tre/quattro colpi sulla visuale che si presume colpita da fuoco incrociato.

Conseguentemente, in sede di controllo bersagli, su apposita segnalazione del Direttore di Tiro, al tiratore che ha reclamato, sarà assegnato il punteggio risultante dalla somma dei migliori tre colpi presenti sulla visuale in questione.

15. VALUTAZIONE DEI COLPI

15.1 Tutti i fori dei colpi sono conteggiati secondo il valore della zona concentrica del bersaglio che viene colpita. Ogni foro sulla singola visuale delimitata dal perimetro del quadrato avente misura di 16 cm per lato, in zona non corrispondente a punteggio sarà considerato ZERO, fatto salvo il bersaglio di prova.

I colpi posizionati sul bersaglio di gara in ogni altra zona al di fuori delle mascherine di gara o prova, sono considerati irrilevanti ai fini del punteggio.

15.2 I colpi devono essere valutati secondo il sistema della tangenza in vigore nel Regolamento UITA per le gare ISSF.

15.3 Limitatamente alla valutazione di tale colpo è considerata Mouche solo il colpo/i completamente posizionato/i all'interno del 1° cerchio (il colpo non deve intaccare o essere tangente alla riga).

15.4 Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei risultati ottenuti sui due bersagli di gara sottraendo gli eventuali punti di penalità.

15.5 Per la valutazione dei colpi in caso di dubbio, sarà utilizzato un idoneo calibro a perno omologato per cal. 22.

15.6 Al termine della prova, ove gli impatti sul bersaglio di gara siano in numero superiore a 25, sarà assegnata una penalità di 2 punti per ogni colpo in eccedenza rispetto al numero consentito (25).

15.7 Le decisioni sul valore dei colpi attribuiti con l'uso del calibro, sono definitive e non ripetibili una volta che è stato inserito il calibro e valutato il punteggio. I reclami sui risultati possono essere presentati soltanto sui punti che sono stati decisi senza l'uso del calibro o per gli errori commessi nella trascrizione dei dati in classifica o sulla scheda di tiro.

15.8 Tutte le Sezioni Organizzatrici dovranno adottare Il calibro .22 privo di lentino.

15.9 Ogni colpo dubbio va calibrato.

15.10 Ogni colpo calibrato non può essere ricalibrato e non potrà essere oggetto di reclamo.

15.11 Divieto di usare lenti con ingrandimenti digitali, visori, monitor, computer. È ammessa la tradizionale lente a mano, con Max. 6 ingrandimenti, per valutare i colpi con il calibro inserito.

16. ESPOSIZIONE BERSAGLI

16.1 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 di T.S.N. ospitante predisporrà.

17. CASI DI PARITÀ DI PUNTEGGIO

17.1 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.

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

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

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

18. RIENTRI

18.1 Non sono ammessi rientri.

19. RECLAMI

19.1 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.

19.2 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.

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

20. SANZIONI

20.1 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.

20.2 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.

21.CAMPIONATO

21.1 Il campionato è costituito da otto gare di qualificazione e da una gara finale. Per accedere alla finale, il tiratore deve avere partecipato ad almeno quattro gare di qualifica. **21.2** Ogni gara di qualifica avrà svolgimento contemporaneo su due o tre campi di gara dislocati sul territorio nazionale, secondo un calendario definito prima dell'inizio del campionato.

22.ISCRIZIONI INDIVIDUALI

22.1 Le iscrizioni dovranno essere fatte direttamente dai partecipanti sul sito dell'U.I.T.S. La Sezione di appartenenza si impegnerà a versare la quota d'iscrizione anche in caso di assenza del tiratore. Il sorteggio della linea di tiro verrà effettuato mediante software di gestione della gara.

22.2 L'iscrizione alla gara costa 21 €. Sarà possibile iscriversi alle gare, non prima di 30gg. dalla data prevista secondo il calendario ufficiale redatto da UITS .

22.3 Classifica individuale: al fine dell'ammissione alla finale, saranno presi in considerazione, per ogni tiratore, i quattro migliori risultati ottenuti nelle otto prove valide del circuito. In caso di parità, sarà conteggiato il numero totale delle mouches. In caso di ulteriore parità sarà scrutinato il più alto dei punteggi esclusi e così via fino alla risoluzione della parità, arrivando fino all'ottavo punteggio delle gare di qualifica.

22.4 Finale Nazionale: al termine delle gare di qualificazione, sarà disputata una Finale Nazionale. Saranno ammessi i primi 20 tiratori classificati in ciascuna specialità. che abbiano fatto 4 gare di qualifica, non sono ammessi ripescaggi o rimpiazzi di tiratori non qualificati alla Finale per rimpiazzare tiratori non presenti per impegni o altro.

22.5 La gara sarà disputata inizialmente su 50 colpi, dopo aver sparato i 50 colpi, verranno presi dalla classifica i migliori 10 che disputeranno un'ulteriore prova su 25 colpi. Se il numero degli ammessi sarà **inferiore o uguale a 10**, la finale verrà disputata su **50 colpi** da effettuarsi su due bersagli da 25 colpi ciascuno, **senza sparare i successivi 25**.

22.6 La classifica sarà stilata sommando il risultato dei 50 colpi e quello dei 25.

22.7 Il costo dell'iscrizione alla **Finale è a carico della UITS**

23.ISCRIZIONI SQUADRE

23.1 Le squadre saranno composte da 3 tiratori più 1 di riserva che **potranno non** gareggiare nella stessa sede di gara.

23.2 I componenti la squadra devono appartenere alla stessa Sezione (TSN).

23.3 Iscrizione Squadre: le squadre dovranno essere inserite sul gestionale CONINET cliccando su "GARE">"Squadre"> "Nuova Squadra NON ISSF", Il pagamento dovrà

essere inoltrato all'ufficio sportivo del UITS entro il 30.01.2019. costo € 40,00 da versare all'UITs, la quale utilizzerà questa somma per la premiazione.

23.4 Classifica Squadre:

- a. Verranno presi in considerazione i 4 risultati migliori di tutti i tiratori componenti la squadra.
- b. In caso di parità di punteggio finale, viene valutata la somma delle mouches delle prestazioni considerate.
- c. Se la parità persiste, verrà considerato il primo dei punteggi di scarto. In caso di ulteriore parità verrà preso il successivo risultato di scarto e così via fino a quando non sia sciolta la parità.

23.5 Finale a Squadre: saranno ammesse alla finale le prime 6 squadre per ciascuna specialità, che si sono qualificate sui migliori 4 risultati di squadra, ottenuti sulle otto gare di qualifica.

23.6 Dove i componenti la squadra non siano qualificati individualmente gareggeranno comunque per la squadra, purché abbiano disputato almeno le 4 gare di qualifica.

23.7 Il costo di iscrizione alla Finale è € 21,00 per ogni componente la squadra. sarà a carico UITS.

24.ASSEGNAZIONE TITOLI

24.1 INDIVIDUALE: Titolo di Campione Italiano: in base alla posizione della classifica unica di specialità.

24.2 SQUADRE: Titolo di Campione Italiano a Squadre: in ciascuna delle tre specialità, verrà tenuto conto dei 3 migliori punteggi ottenuti dai componenti la squadra durante la finale.

25.PREMIAZIONE GARE DEL CAMPIONATO

25.1 Saranno premiati con medaglia, a cura della Sezione organizzatrice, il 1°, 2° e 3° classificato, individualmente, di ciascuna specialità.

26.PREMIAZIONE FINALE

26.1 Individuali: in ciascuna delle 3 specialità:

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

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

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

27.ELENCO ARMI AMMESSE

Elenco delle armi ammesse nella categoria Trainer e Supe Trainer.

L'elenco "resta aperto" nel senso che produttori, importatori e gli stessi tiratori possono sottoporre alla commissione tecnica di UIT-S-Armi e Tiro la richiesta per nuovi inserimenti.

AUSTRIA

- Steyr mod. 1886

CANADA

- Cooey mod. 82 (1912)
- Ross Cadet (1912)
- Lee Enfield N° 7 MK I Canadian monocolpo Long Branch (1944)

FRANCIA

- Lebel Buffalo 1906 (1904)
- New French Rifle (1890)
- Lebel 1886 (1904)

GERMANIA

- DSM – Anschutz Mod.54
- DSM -Mauser
- DSM -Mauser JGA (Anschutz)
- DSM – Mauser MS350B
- DSM -Walther mod. 11 e mod. 12
- DSM -mod. V Walther
- DSM – 34 Erma
- DSM -Geco (1928 -1933)
- DSM -BSW
- DSM – Waffenstadt Suhl
- DSM – C.G. Haenel – Waffen – Und FahrradFabrik A.G.
- DSM – Hermann Weihrauch
- DSM – Herbert Schmidt-Waffenfabrik
- DSM – Simson e Co. -Waffenfabrik
- DSM – Menz (Suhl)

- DSM Thuringen
- DSM PaatzWaffenfabrik Suhl
- DSM Herbert Schmidt WaffenfabrikOstheim/Rohm
- DSM Waffen Jung Stuttgart
- KKW Mauser
- KKW Gustloff
- KKW Walther
- KKW Mauser 45 (1945)*
- KKW Mauser MAS 45 (Costruito in Francia)*

** Ultimo modello Trainer costruito*

- Mauser EL 320
- Mauser ES 340
- Mauser ES 340 B
- Mauser MS 420 Costruito 1930

Nota: KKW (K.K. WEHRSPORTGEWEHRE) DSM (DEUTSCHE SPORTMODEL)

BELGIO

- Mauser K98 (FN) 1924

ITALIA

- Vetterli Beretta 1934
- Lee Enfield N°1 MK III (Terni) 1960-1963*

** Unico trainer italiano usato*

- Lee Enfield N°1 MK III (Adler)
- Beretta Olimpia con mire Garand
- Beretta Olimpia Modello Unione

POLONIA

- MosinNagnat Radom mod. KbKs/wz 1948

UNIONE SOVIETICA

- Tozmod. 8 (Tula arsenale)

SVEZIA

- Carl Gustafs M38 (Carl Gustafs) <1956
- Carl Gustafs M38 (Husqvarna) <1956
- Carl Gustafs M.CG63 JUNIOR CAL.22LR

STATI UNITI

- Winchester "Winder" Musket (1922)
- Winchester mod. 1903 (1918)
- Winchester mod. 74 (1942)
- Winchester mod. 67 (1920)
- Springfield mod. 1903
- Springfield mod. 87M (Stevens)
- Springfield mod. 1922
- Springfield M2 1922
- Stevens mod. 416-2-T (1941)
- Harrington e Richardson mod. 65 Leatherneck (1943)*

*In seguito a richiesta vennero costruiti N° 345 fucili negli anni 1957/1958

- Mossberg mod. 42-M U.S. Training (1941)
- Mossberg mod. 42-C
- Mossberg mod. 44 US (1942-1945)
- Mossberg mod. 144 US (1949)
- Remingtonmod. 40X (1955) costruito fino al 1960

SVIZZERA

- Rubin Schmidt 1889 (Wff Berna) Fucile
- Rubin Schmidt 1889 Tipo II° (Wff Berna) Fucile
- Rubin Schmidt 1889 Tipo II° (Wff Berna) Carabina
- Rubin Schmidt 1889 Tipo II° (Wff Berna)
- Rubin Schmidt 1899 Tipo II° (Wff Berna)
- Rubin Schmidt 1911 (Wff Berna)
- Rubin Schmidt K31-552 (Hammerli) (1957)
- Rubin Schmidt K31 (Hammerli) (1957)
- Rubin Schmidt K31-551 (Hammerli) (1957)
- Rubin Schmidt Anschutz Lienhard 57
- Rubin Schmidt K31 – Furter (Olten) (1957)
- Rubin Schmidt K31 – KKSD Hammerli (1942)

- Rubin Schmidt K31 Waffen Fabrik Bern
- Rubin Schmidt K 31 Catalogo 13546 (1945)

ISRAELE

- Mauser K 98 (F.N. Belgio) < 1956

EGITTO

- Beretta Akim (Semiauto) < 1956

AUSTRALIA

- Short. 22 MK IV* (Lithgow Arsenal 1922)

INDIA

- Short .22 MK IV* (Ishapore Rifle Factory 1922)

INGHILTERRA

- Short. 22 (MKI) (1907)
- Short. 22 (MKI*) (1911)
- Short. 22 (MKII) (1912)
- Long. 22 (MKI) (1912)
- Long. 22 (MKI*) (1912)
- Long. 22 (MKII) (1911)
- Short. 22 (MK III) (1912)
- Short. 22 (Pattern 1914 N°1) (1915)
- Short. 22 (Pattern 1914 N°2) (1916)
- Long. 22 (Pattern 1914) (1916)
- Short. 22 (Pattern 1918) (1918)
- Short. 22 (MK IV) (1921)
- Lee Enfield N°3 (mod. P14) < 1956
- Lee Enfield N° 5 (Jungle Carabine) (1945)
- Lee Enfield N°4 T (1939/1945)
- Lee Enfield N°7 (MKI British) (1948) (Con caricature 5 colpi BSA)
- Lee Enfield N°8 (MKI) (1950)
- Lee Enfield N°9 (MKI) (1956)
- Lee Enfield N°6 (1953)
- B.S.A. (mod. W.O.P. = War office pattern) (1905)

- B.S.A. (Cadet 4-4a-4b-5) (1909)
- B.S.A Martini modello12
- Martini Enfield (Greener) < 1956
- Martin Converted Greener
- Martin Converted Parker Hale Mod CMY
- (NB) Si Possono Usare tutte le armi usate dall'esercito con la conversione in calibro 22 usate dalle forze armate per allenamento

A legato C

