



# UITS

*Unione Italiana Tiro a Segno*

## REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO 2022

**Production / Super-Production / Open / Diottra**

**Ver. 1.1**

# INDICE

1. Regola generale e categorie	
1.1.    Regola generale	Pag. 4
1.2.    Categorie Production e Super-Production	Pag. 4
1.3.    Categoria Open	Pag. 5
1.4.    Categoria Diottra	Pag. 5
2. Ottiche per categorie Production e Super-Production	Pag. 6
3. Rest, bancone e sgabello regolabile	Pag. 7
4. Bersagli	Pag. 7
5. Colpi di gara	
5.1.    Categorie Production, Super-Production ed Open	Pag. 8
5.2.    Categoria Diottra	Pag. 8
6. Tempi di gara	
6.1.    Categorie Production, Super-Production ed Open	Pag. 9
6.2.    Categoria Diottra	Pag. 9
7. Controllo attrezzatura	Pag. 9
8. Norme Generali	Pag. 10
9. Comandi di Gara	Pag. 11
10. Iscrizioni individuali	Pag. 11
11. Classifiche individuali	Pag. 11
12. Gara Finale del Campionato	Pag. 12
13. Squadre	
13.1.    Composizione squadre	Pag. 12
13.2.    Iscrizione delle squadre	Pag. 12
13.3.    Classifica delle squadre	Pag. 12
13.4.    Finale a squadre	Pag. 13

14. Casi di fuoco incrociato	
14.1.    Fuoco incrociato “Attivo”	Pag. 14
14.2.    Fuoco incrociato “Passivo”	Pag. 14
15. Valutazione dei colpi	Pag. 15
16. Determinazione e valutazione delle mouches	
16.1.    Su bersaglio per Production, Super-Production ed Open	Pag. 15
16.2.    Su bersaglio per specialità Diottra	Pag. 16
17. Situazioni di parità punteggio	Pag. 16
18. Esposizione dei bersagli	Pag. 17
19. Reclami	Pag. 17
20. Sanzioni	Pag. 17
21. Assegnazione dei Titoli	
21.1.    Individuale	Pag. 18
21.2.    Squadre	Pag. 18
22. Premiazioni	
22.1.    Gare eliminatorie del Campionato	Pag. 18
22.2.    Gara finale del Campionato (individuale)	Pag. 18
22.3.    Gara finale del Campionato (squadre)	Pag. 18
23. Armi ammesse	Pag. 19
24. Allegati	
• Allegato “A”, Lente su diottra	Pag. 20
• Allegato “B”, Bersaglio Production, Super-Production, Open	Pag. 21
• Allegato “C”, Bersaglio per specialità Diottra	Pag. 22

# **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'acutizzazione dell'accoppiamento calciatura-azione mediante glass bedding per le carabine di tutte e quattro 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 ai gomiti.

## **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 parti difformi dalle originali non è assolutamente consentita.

Le uniche modifiche ammesse sono:

- L'asportazione delle magliette porta-cinghia
- L'acutizzazione o la sostituzione del pacchetto di scatto
- L'acutizzazione 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'inserimento (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 modo che la sua estremità inferiore non ecceda 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 180 mm. Il calciolo, se presente, può essere regolato opportunamente, a piacimento, in senso verticale sempre che il bordopiù basso del calciolo stesso, regolato 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 **È vietato** 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 oppure 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 UITA.
- 1.3.9 **Sono vietati gli Speroni di tipo da Carabina Libera.**

### 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 180 mm. Il calciolo, se presente, può essere regolato opportunamente, a piacimento, in senso verticale sempre che il bordopiù basso del calciolo stesso, regolato 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 E' vietato 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 UITS.

#### **1.4.10 Sono vietati gli Speroni di tipo da Carabina Libera.**

## **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 ingrandimenti variabili 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 al momento 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 Sig. 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 UITS.

### **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 solo 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 consenta 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 sono tenute a 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 UITTS.
- 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.
- 4.4 Allegato "B" Bersaglio per specialità Production, Super-Production ( mod. 10/8).
- 4.5 Allegato "C" Bersaglio per specialità Diottra ( mod.10/15 bis).
- 4.6 Allegato "D" Bersaglio per specialità Open (mod. 10/11 bis).

## **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 in una stessa visuale si sia verificata la presenza di due colpi e in un'altra visuale non sia presente alcun colpo, nella visuale contenente due colpi sarà conteggiato il colpo avente valore inferiore e nell'altra sarà attribuito il punteggio "zero". 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 Diottra**

- 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 ubicata 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 in una stessa visuale si sia verificata la presenza di tre colpi e in un'altra visuale sia presente un solo colpo, nella visuale contenente tre colpi non sarà conteggiato il colpo avente valore maggiore e nell'altra sarà conteggiato il punteggio dell'unico colpo presente. 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 eseguire 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 eseguire 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 l'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 sarà effettuato in linea; in quella sede verranno verificati con attenzione particolare:
  - La regolazione degli accessori eventualmente applicati alla calciatura
  - La conformità delle ottiche, sia diottriche 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 eseguito 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 esegue 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 il quale 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 UITS.
- 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 d'identificazione, al fine di agevolare i concorrenti nel riconoscimento degli stessi.
- 8.10 È tassativamente vietato ai membri della gestione della Gara 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 sarà 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 sarà 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 sarà effettuato a cura della 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 solari 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 nove prove valide del Campionato.
- 11.2 In caso di parità, sarà conteggiato il numero totale delle mouches.
- 11.3 In caso di ulteriore parità sarà considerato il punteggio più basso tra i quattro punteggi realizzati.

## **12. Finale del Campionato Italiano**

---

- 12.1 Al termine delle gare di qualificazione, sarà disputata una Gara di Finale del Campionato Italiano; 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 sarà 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 formate da almeno n°3 tiratori con un massimo di n° 4 tiratori che dovranno gareggiare nella stessa sede di gara.
- 13.1.2 I tiratori iscritti nella stessa squadra devono essere iscritti presso la stessa Sezione.

### **13.2 Iscrizione delle 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 UITS. Solitamente tale termine è fissato alla fine di Gennaio ma è comunque sempre opportuno verificarlo tramite le 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 UITS alla quale, appena disponibile, è necessario inviare idonea documentazione del pagamento avvenuto.

### **13.3 Classifica delle squadre**

- 13.3.1 Verranno presi in considerazione i quattro risultati migliori di tutti i tiratori componenti la squadra.
- 13.3.2 In caso di parità di punteggio finale, sarà considerata la somma delle mouches dei punteggi individuali utilizzati nel calcolo di tale punteggio finale
- 13.3.3 In caso di persistenza della parità sarà considerato il primo dei punteggi di scarto. In caso di ulteriore parità sarà 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 nove prove valide del Campionato Italiano.
- 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. Casi di 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 adotterà 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 attribuisca 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, per la disciplina Production e Super-production, verrà assegnata solo nel caso che il colpo abbia asportato chiaramente e completamente il punto nero descritto sopra; mentre per la disciplina Open la mouche verrà assegnata se tocca il puntino nero descritto al punto 16.1.1.
- 16.1.3. Nella verifica con il calibro a perno, la flangia del calibro stesso dovrà coprire interamente la circonferenza della mouche per la disciplina Production e Super-production.
- 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 saranno 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 saranno 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 saranno 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, fosse 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 UITS.

## **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 Italiano specialità Production
- Squadra Campione Italiano specialità Super-Production
- Squadra Campione Italiano specialità Open
- Squadra Campione Italiano specialità Diottra

Nota: sarà tenuto conto dei 3 migliori punteggi ottenuti dai membri della 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 Italiana – Medaglie d’oro ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso
- Squadra Vice Campione Italiana – 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.

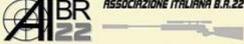
## 23. Armi ammesse

- 23.1. L'elenco delle armi ammesse nella categoria Production in calibro .22 LR (long-rifle) 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 UITES / 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-RSporterTarget,1451-RSporterTargetBeavertail,1418Männlicher,1416 D-KL Classic, 1416 D-KLMontecarlo,1416 D-HB Classic, 1416 D-HB ClassicBeavertail,Anschütz,1416 D-HBWalnutThumbhole,
  - **Beretta:** Olimpia, Weatherby XXII, Sport, Super-Sport, Super-Sport X
  - **Browning:** T-Bolt (nuova 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 Supermatch, 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, **457**
  - **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-Barrel
  - **Sako:** Finnfire Hunter, Quad Hunter, Sako Quad Synthetic
  - **Savage:** Mark II BTVS, Mark II Mako Shark, 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
  - **Weihrauch:** 60J, HW66 Production TH
  - **Winchester:** Model 52

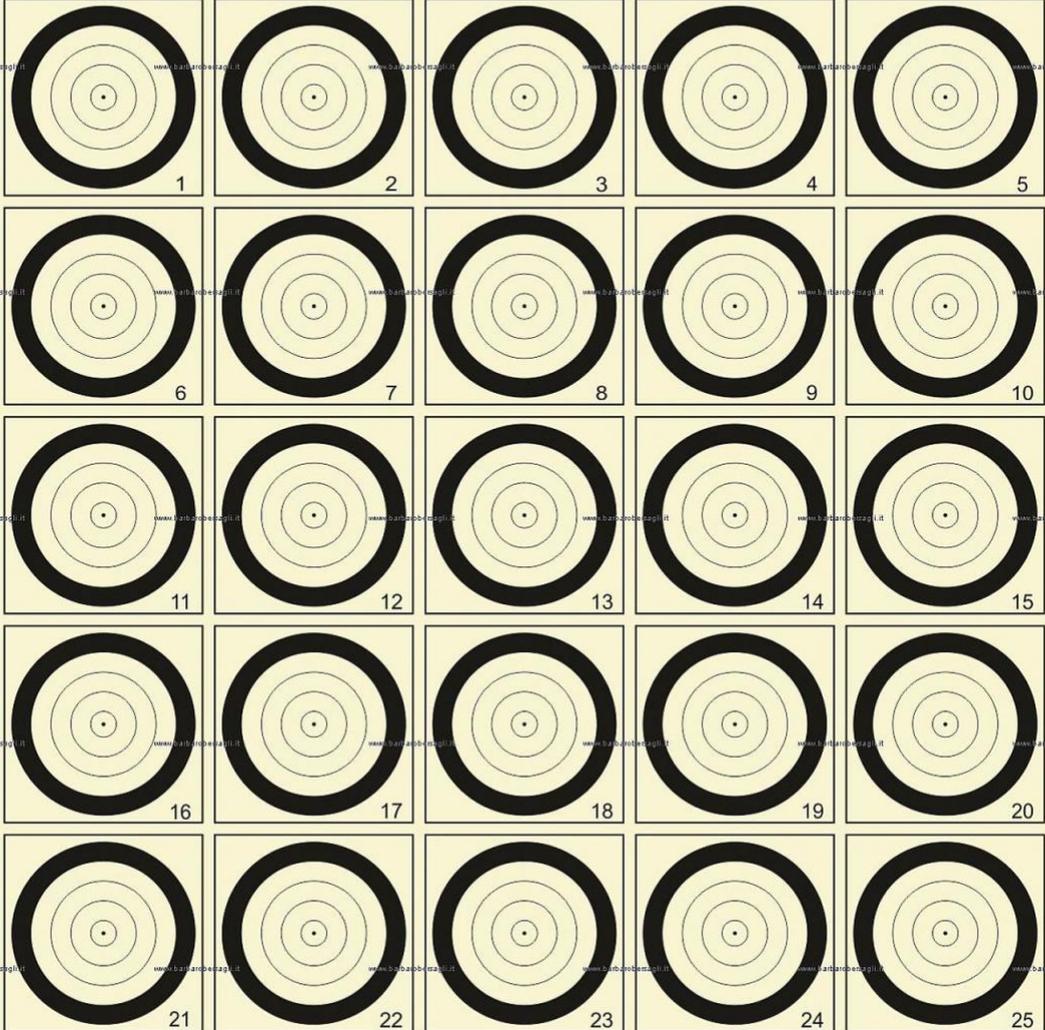
24. Allegati



*Allegato "A": Lente su diottra*

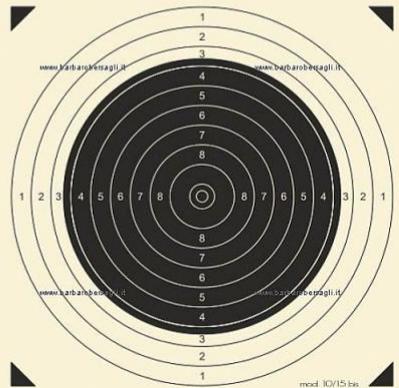
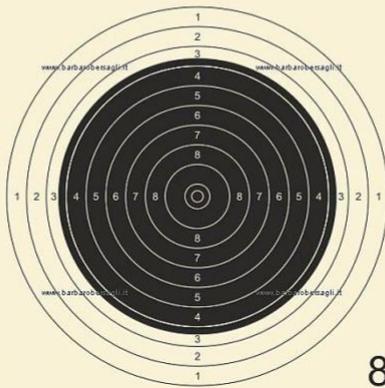
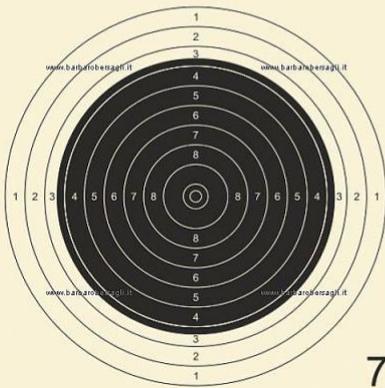
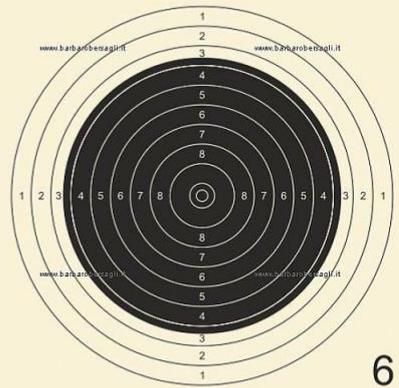
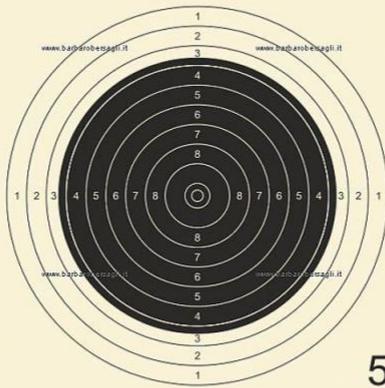
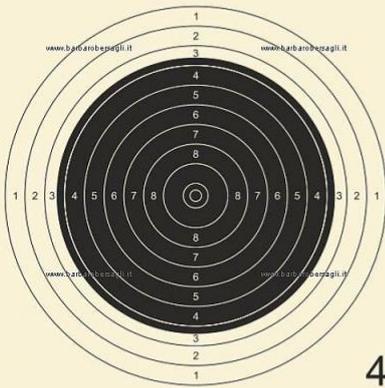
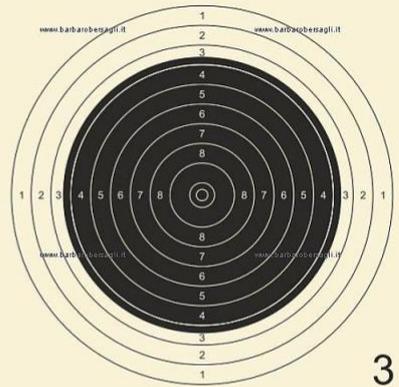
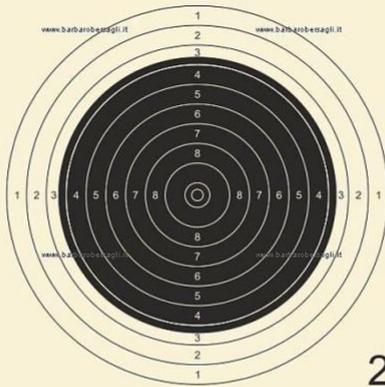
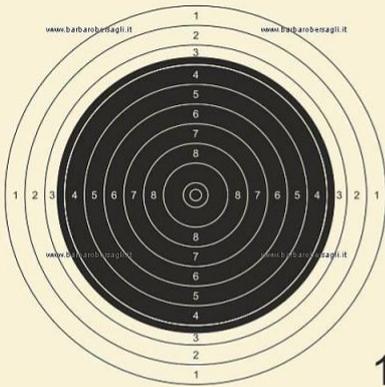

**ASSOCIAZIONE ITALIANA B.R.22**  
**ARMI E TIRO**  
 Tiro a Segno Nazionale sezione di

Tiratore \_\_\_\_\_ T.S.N. \_\_\_\_\_  
 Turno \_\_\_\_\_ Linea \_\_\_\_\_  
 Punti \_\_\_\_\_ Mouche \_\_\_\_\_

  
 mod. IO/B bis

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



**Allegato "C": Bersaglio per specialità Diottra**

