



# Unione Italiana Tiro a Segno



## Regolamento 2024

### **RIMFIRE & AIR RIFLE BENCHREST**



# Unione Italiana Tiro a Segno

## Sommario

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. ACCETTAZIONE TERMINI E CONDIZIONI</b>  | <b>6</b>  |
| <b>2. POLIGONI</b>   | <b>6</b>  |
| <b>3. BANCONE (BENCH)</b>  | <b>6</b>  |
| <b>4. SUPPORTI (REST)</b>  | <b>7</b>  |
| 4.1. REST ANTERIORE  | 7         |
| REST CONFORMI (ESEMPI)   | 8         |
| REST NON CONFORME (ESEMPI)   | 9         |
| 4.2. REST POSTERIORE   | 10        |
| REST POSTERIORE REGOLARE (ESEMPI)  | 10        |
| REST POSTERIORE NON REGOLARE (ESEMPI)  | 10        |
| NOTE   | 11        |
| <b>5. MUNIZIONAMENTO</b>   | <b>14</b> |
| 5.1. RIMFIRE   | 14        |
| 5.2. AIR RIFLE   | 14        |
| NOTE   | 14        |
| <b>6. BANDIERINE SEGNAVENTO</b>  | <b>14</b> |
| ESEMPI   | 15        |
| <b>7. BERSAGLI</b>   | <b>17</b> |
| 7.1. BERSAGLIO A 50 METRI PER LA DISCIPLINA UNLIMITED AIR                                | 17        |
| 7.2. BERSAGLIO PER LE DISCIPLINE A 25 E 50 M AD ESCLUSIONE DELLA DIOTTRA E UNLIMITED AIR | 18        |
| 7.3. BERSAGLIO UFFICIALE PER GARE AIR RIFLE DIOTTRA A 25 M                               | 20        |
| <b>8. SQUADRE</b>  | <b>21</b> |
| <b>9. CARATTERISTICHE DELLE ARMI</b>   | <b>22</b> |
| 9.1. INTERNATIONAL SPORTER   | 22        |
| 9.2. CATEGORIA LIGHT (10,5 LIBBRE)   | 24        |
| 9.3. CATEGORIA HEAVY (15 LIBBRE)   | 25        |
| 9.4. CATEGORIA LIGHT AD ARIA COMPRESSA   | 26        |
| 9.5. CATEGORIA HEAVY AD ARIA COMPRESSA   | 27        |
| 9.6. CATEGORIA UNLIMITED AD ARIA COMPRESSA   | 28        |
| 9.7. TABELLA RIASSUNTIVA   | 29        |
| 9.8. CATEGORIE IN DEROGA AL REGOLAMENTO WRABF ADOTTATO DALL' UITS.                       | 30        |
| 9.8.1. AIR A 25 M  | 30        |
| 9.8.2. RIMFIRE A 25 M  | 30        |
| 9.9. SPORTER   | 30        |
| 9.10. AIR RIFLE SPORTER  | 32        |
| 9.11. CATEGORIA AIR RIFLE DIOTTRA - (SPECIALI SOLO ITALIANA)                             | 33        |
| NOTA   | 37        |
| <b>10. DISTANZA DI TIRO</b>  | <b>37</b> |
| 10.1. RIMFIRE  | 37        |
| 10.2. AIR RIFLE  | 37        |
| <b>11. CALIBRO PER IL CONTROLLO PUNTI</b>  | <b>38</b> |



# Unione Italiana Tiro a Segno

|            |  |           |
|------------|--|-----------|
| <b>12.</b> | <b>REGOLAMENTO DI GARA</b>   | <b>38</b> |
| 12.1.      | TIRATORE   | 38        |
| 12.2.      | DIREZIONE DI GARA  | 38        |
| <b>13.</b> | <b>REGOLE DI SICUREZZA</b>   | <b>41</b> |
| <b>14.</b> | <b>CONTROLLO ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO</b>   | <b>42</b> |
| 14.1.      | IDONEITÀ PER OGNI CLASSE   | 43        |
| 14.2.      | VERIFICA DELLA CONFORMITÀ DELLE ARMI ARIA COMPRESSA E RILASCIO DEL BOLLINO DI IDONEITÀ | 44        |
| 14.3.      | TABELLA CON PESO E VELOCITÀ/ENERGIA CONSENTITA   | 45        |
| <b>15.</b> | <b>ASSEGNAZIONE DEI BANCONI DI TIRO</b>  | <b>46</b> |
| <b>16.</b> | <b>POSIZIONE DI TIRO SUL BANCONE</b>   | <b>46</b> |
| <b>17.</b> | <b>EQUIPAGGIAMENTO E ASSETTO DI TIRO SUL BANCONE</b>                                   | <b>46</b> |
| <b>18.</b> | <b>DURATA DELLA GARA</b>   | <b>46</b> |
| 18.1.      | GARE DI QUALIFICAZIONI   | 46        |
| 18.2.      | GARA DI FINALE   | 46        |
| 18.3.      | INTERRUZIONI   | 47        |
| 18.4.      | BERSAGLIO STACCATO   | 47        |
| 18.5.      | BERSAGLI PERDUTI.  | 47        |
| <b>19.</b> | <b>COMANDI DI GARA</b>   | <b>48</b> |
| <b>20.</b> | <b>COMANDI DI EMERGENZA</b>  | <b>49</b> |
| <b>21.</b> | <b>TIRI DI PROVA</b>   | <b>49</b> |
| <b>22.</b> | <b>CAMBIO DELL'ARMA</b>  | <b>49</b> |
| <b>23.</b> | <b>QUOTE DI ISCRIZIONE</b>   | <b>49</b> |
| <b>24.</b> | <b>FUOCO INCROCIATO ATTIVO</b>   | <b>50</b> |
|            | <b>NOTA</b>  | <b>50</b> |
| <b>25.</b> | <b>FUOCO INCROCIATO "PASSIVO"</b>  | <b>51</b> |
| <b>26.</b> | <b>CLASSIFICAZIONE DELLE GARE</b>  | <b>52</b> |
| 26.1.      | GARE UFFICIALI   | 52        |
| <b>27.</b> | <b>COMPETIZIONI INDIVIDUALI E A SQUADRE</b>  | <b>52</b> |
| 27.1.      | RIMFIRE & AIR RIFLE A 50 M E 25 M  | 53        |
| 27.2.      | ASSEGNAZIONE TITOLO DI CAMPIONE ITALIANO INDIVIDUALE RIMFIRE & AIR RIFLE A 50 M        | 55        |
|            | <b>NOTA</b>  | <b>55</b> |
| 27.3.      | ASSEGNAZIONE TITOLO DI CAMPIONE ITALIANO INDIVIDUALE RIMFIRE & AIR RIFLE A 25 M        | 55        |
|            | <b>NOTA</b>  | <b>55</b> |
| 27.4.      | ASSEGNAZIONE DEL RICONOSCIMENTO DI "TIRATORE DELL'ANNO"                                | 55        |
|            | <b>NOTA</b>  | <b>55</b> |
| 27.5.      | ASSEGNAZIONE DEL RICONOSCIMENTO DI "SQUADRA DELL'ANNO"                                 | 55        |
|            | <b>NOTA</b>  | <b>56</b> |
| 27.6.      | ASSEGNAZIONE DEL RICONOSCIMENTO DI "AGGREGATO"   | 56        |
|            | <b>NOTA</b>  | <b>56</b> |
| 27.7.      | ASSEGNAZIONE DEL TITOLO DI SQUADRA CAMPIONE ITALIANA A 50 M                            | 56        |
|            | <b>NOTA</b>  | <b>57</b> |
| 27.8.      | ASSEGNAZIONE DEL TITOLO DI SQUADRA CAMPIONE ITALIANA A 25 M                            | 57        |
|            | <b>NOTA</b>  | <b>58</b> |



# Unione Italiana Tiro a Segno

|              |  |           |
|--------------|--|-----------|
| <b>27.9.</b> | <b>PRIMATI ITALIANI DI CATEGORIA</b>                     | <b>58</b> |
|              | <b>NOTA</b>  | <b>58</b> |
| <b>28.</b>   | <b>COMPOSIZIONE DELLA COMMISSIONE RECLAMI</b>            | <b>59</b> |
| 28.1.        | RECLAMI  | 59        |
| <b>29.</b>   | <b>PREMIAZIONI</b>                                       | <b>59</b> |
| 29.1.        | PREMIAZIONI GARE DI QUALIFICAZIONE                       | 59        |
| 29.2.        | PREMIAZIONI PER LA FINALE                                | 59        |
| 29.3.        | DRESS CODE   | 60        |
| <b>30.</b>   | <b>SVOLGIMENTO GENERALE DELLA GARA</b>                   | <b>60</b> |
| 30.1.        | REGOLAMENTI E PROGRAMMI DI GARA                          | 60        |
| 30.2.        | COMPITI DELLE SEZIONI ORGANIZZATRICI                     | 60        |
| 30.3.        | INSCRIZIONI  | 61        |
| 30.4.        | REGISTRAZIONE ALL'ARRIVO NELLA SEDE DI GARA              | 61        |
| 30.5.        | CONTROLLO ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO                        | 61        |
| 30.6.        | POSIZIONE DI TIRO SUL BANCONE                            | 61        |
| 30.7.        | EQUIPAGGIAMENTO E ASSETTO DI TIRO SUL BANCONE            | 61        |
| <b>31.</b>   | <b>SPORTIVITÀ</b>  | <b>62</b> |
| <b>32.</b>   | <b>VALUTAZIONE DEI BERSAGLI</b>                          | <b>63</b> |
| 32.1.        | COLPO TRA LE VISUALI DEL BERSAGLIO                       | 64        |
| 32.2.        | COLPI MULTIPLI SU UNA VISUALE                            | 70        |
| 32.3.        | ERRORE NEL PRIMO TIRO                                    | 71        |
| 32.4.        | FIRST MISS   | 72        |
| 32.5.        | VALUTAZIONE DEI COLPI SUI BERSAGLI A.R. DIOTTRA 25 METRI | 73        |
| 32.6.        | CASI DI PARITÀ   | 74        |
| <b>33.</b>   | <b>ESPOSIZIONE BERSAGLI</b>                              | <b>76</b> |
| 33.1.        | STAMPA DEI RISULTATI                                     | 76        |
| 33.2.        | PROTOCOLLO DI GESTIONE GARA E TRASMISSIONE DEI RISULTATI | 76        |
| 33.3.        | ERRORE NEL PUNTEGGIO                                     | 76        |
| <b>34.</b>   | <b>SANZIONI</b>  | <b>77</b> |
| <b>35.</b>   | <b>MODULO CONTESTAZIONI</b>                              | <b>78</b> |
| <b>36.</b>   | <b>MODULO VERIFICA ARMI E ACCESSORI</b>                  | <b>79</b> |
| <b>37.</b>   | <b>ALLEGATO "A" REST AMMESSI</b>                         | <b>80</b> |



## Unione Italiana Tiro a Segno

**“Se hai sparato appoggiando il fucile su un sacchetto di sabbia sopra un banco, allora hai sparato di benchrest”**



Il Benchrest è una particolare specialità di tiro a segno con carabine di altissima precisione, di calibri medio/piccoli, su bersagli posti a distanze di 100 - 200 - 300 m in Europa mentre in America si arriva a distanze di 450 yard 600 e 900 yard pari a 450-550 e 820 m e negli ultimi anni, con l'avvento del piccolo calibro, il tiro di precisione lo ha coinvolto su distanze tra i 50 e i 100 m. Il benchrest permette al tiratore di tirare fuori il meglio dalla sua attrezzatura, dalla sua customizzazione e dalla sua capacità di interpretare la gara.

Tre sono le categorie in cui si suddivide il Benchrest:

- **CENTERFIRE** che comprende tutti quei calibri aventi l'innesco al centro del bossolo;
- **RIMFIRE** che presenta l'innesco sul perimetro esterno del bossolo, e comprende, prevalentemente il calibro 22 L.R.,
- **AIR RIFLE** che comprende tutte le specialità che prevedono l'utilizzo di armi ad aria compressa con i calibri consentiti (4,5 - 5,0 - 5,5 mm).



## 1. Accettazione termini e condizioni

Partecipando alle gare organizzate dall'Unione Italiana Tiro a Segno (U.I.T.S.), sia individuale che le squadre i partecipanti accettano ufficialmente le regole stabilite nel presente documento.

## 2. POLIGONI

Le Gare avranno luogo nei poligoni riconosciuti dall'Unione Italiana Tiro a Segno (U.I.T.S.). Sarà responsabilità del poligono ospitante/organizzatore garantire che il campo di gara e le strutture siano altamente qualificate e adatte allo svolgimento della gara. Il poligono ospitante/organizzatore dovrà inoltre organizzare il personale per la gestione della gara.

## 3. BANCONE (Bench)

Tavolo dalla struttura rigida, costruito in modo tale da permettere una seduta stabile e confortevole ad un tiratore di media conformazione e con possibilità di modificare l'altezza del supporto sul quale il tiratore stesso è seduto. I tavoli dovrebbero essere costruiti per permettere di sparare sia ai tiratori destri che mancini. Ogni tiratore può disporre di una sua personale seduta. Durante una gara i partecipanti o i team non possono occupare ufficialmente un tavolo se non stanno gareggiando. Gli spettatori e i tiratori in attesa del loro turno non possono oltrepassare la linea che delimita l'area di gara.

La Sezione di T.S.N. ospitante predisporrà dei banchi efficienti. Il bancone non può essere ricoperto di materiale che non consente un posizionamento stabile del rest (esempio gomma, laminato plastico).

Non sono consentito rialzi al bancone.



Non consentito.



## 4. SUPPORTI (Rest)

I supporti di appoggio dell'arma (rest) devono essere due: anteriore e posteriore. Il rest anteriore deve sostenere solo la parte anteriore del fucile. Il supporto posteriore deve sostenere solo la parte posteriore del fucile. Nessuno dei due supporti può essere fissato al bancone, al fucile o tra loro, vale a dire: entrambe le parti devono essere mobili indipendentemente l'una dall'altra.

### 4.1. Rest anteriore

**Il rest anteriore non ha restrizioni in termini di materiale ed architettura dei dispositivi di regolazione, ad eccezione della dotazione di un appoggio in pelle o panno (tessuto o non tessuto) destinato ad accogliere la parte anteriore della calciatura dell'arma. Questo deve essere riempito con materiale granulare inerte non metallico e risultare deformabile al tatto. La superficie dell'appoggio in pelle o panno può portare punti di cucitura ma sotto di essa non devono essere inglobati o fissati corpi estranei di irrigidimento come stecche, tondini o elementi simili. La parte anteriore del fucile non deve entrare in contatto con nessuna parte del rest tranne il cuscino e un arresto posizionato sulla parte anteriore del rest che può essere utilizzato per determinare di quanto l'arma si sia spostata rispetto al bersaglio. La parte finale della calciatura deve entrare in contatto al 100% con la parte alta del cuscino di sabbia. Il rest può includere regolazioni orizzontali e verticali, con qualsiasi meccanismo appropriato usato per tale finalità.**

**Se viene utilizzato un bipiede viene applicata una limitazione di peso di 800 grammi. Il bipiede non sarà compreso nel peso del fucile.**

Se viene utilizzato un bipiede, hanno un limite di peso di 800 grammi. I bipiedi verranno pesati separatamente dai fucili per determinarne l'idoneità. Qualsiasi peso del bipiede superiore a 800 grammi verrà aggiunto al peso complessivo del fucile. I piedi del bipiede devono essere progettati in modo da consentire il rinculo sul bancone. Sono vietati i piedi chiodati e ad artiglio che possono "inchiodarsi" sul bancone per gestire potenzialmente il rinculo.

**Nessuna attrezzatura del concorrente può essere fissata al bancone.**

## *REST conformi (esempi)*





***Rest non conforme (esempi)***



## 4.2. Rest posteriore

Il cuscino posteriore, può essere un cuscino di serie o una struttura che sostiene un cuscino.

**Il supporto posteriore con cuscino può incorporare distanziatori verticali se non dispone di regolazioni orizzontali o verticali per l'acquisizione del bersaglio. Il distanziatore verticale non deve contenere sporgenze che possano essere inserite nel piano del banco o nel sacco di sabbia. Il cuscino posteriore non dovrà essere contenuto in alcun modo.**

### *Rest posteriore regolare (esempi)*



### *Rest posteriore non regolare (esempi)*





## Unione Italiana Tiro a Segno

**Cuscino di serie non può avere alcun dispositivo di regolazione, deve essere realizzato totalmente in pelle o panno (tessuto o non tessuto - ad esempio nylon o poliestere) e costituire un idoneo appoggio destinato ad accogliere la parte posteriore della calciatura dell'arma. Questi dovrà essere riempito con materiale granulare inerte non metallico e risultare deformabile al tatto. La sua sagoma non deve superare in altezza il profilo della calciatura nella zona in cui essa vi si appoggia. La superficie dell'appoggio in pelle o panno può portare punti di cucitura ma sotto di essa non devono essere inglobati o fissati corpi estranei di irrigidimento come stecche, tondini o elementi simili.**

### **Note**

**I rest anteriori e posteriori non possono essere collegati o fissati fra di loro, al bancone o all'arma.**

**Essi devono essere direttamente appoggiati sul piano del bancone, con le seguenti deroghe: sono ammessi spessori distanziali sotto il rest posteriore, purché privi di punte, adesivi o dispositivi di regolazione; sono ammesse punte coniche quali piedi di appoggio sul bancone del rest anteriore, purché la loro penetrazione non richieda sforzo per poi estrarle (effetto chiodo); è ammesso posizionare sotto il piede posteriore del rest anteriore una moneta, cuscinetto o dispositivo simile atto a facilitare la rotazione di tale piede per la regolazione verticale.**

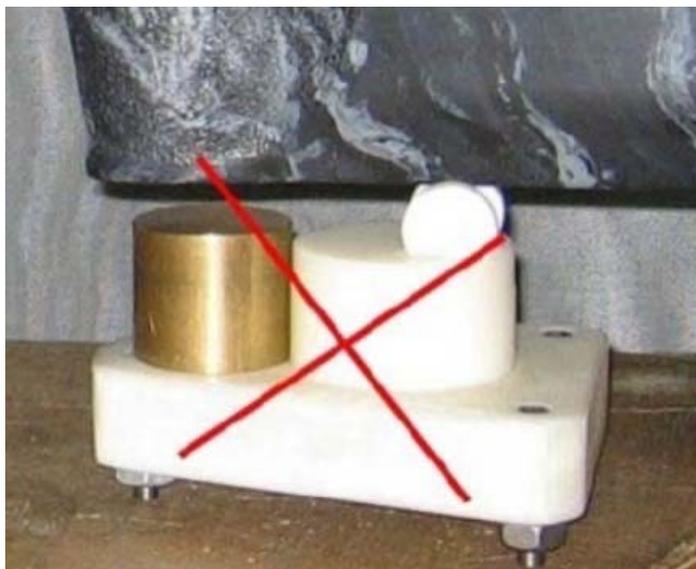
**E' vietato bloccare l'arma sul rest anteriore. Sollevando l'arma verso l'alto, questa deve risultare libera di muoversi verticalmente e totalmente svincolata dagli appoggi del rest. Se il supporto anteriore e/o posteriore si solleva insieme al fucile o il fucile non può essere fatto scorrere nel supporto anteriore e/o posteriore, solo allora deve applicarsi la regola di bloccaggio.**

**Regola del bloccaggio= I supporti ( rest anteriore e posteriore) che determinato il bloccaggio dell'arma devono quindi essere pesati con il fucile per determinare l'idoneità di peso. Pena = squalifica.**

**E' vietato bloccare l'arma sul cuscino posteriore.**

**Non è consentito interporre alcun elemento fra appoggio del rest e calcio (o fra rest e foglio adesivo del calcio, se applicato), eccezion fatta per talco o polveri similari, nastri antiscivolo e silicone liquido o fluidi similari. Il nastro adesivo sul cuscino è legale.**

**I supporti anteriori e/o posteriori del fucile non possono essere utilizzati per frenare il rinculo del fucile.**





# Unione Italiana Tiro a Segno





## 5. MUNIZIONAMENTO

### 5.1. RIMFIRE

E' utilizzabile ogni tipo di munizione calibro 22 Long Rifle, purché strettamente commerciale e con palla in piombo non "incamiciata".

### 5.2. AIR RIFLE

Le munizioni per fucili ad aria compressa devono esser costituite da una pallottola di piombo nel calibro 4,5 mm, 5,0 mm e 5,5 mm. Sono ammessi gli slugs purché strettamente commerciale.

#### *Note*

I tiratori che utilizzano munizioni caricate a mano e/o munizioni prodotte con proiettili rivestiti o munizioni non disponibili nei punti vendita autorizzati saranno squalificati.

## 6. Bandierine segnamento

Le bandierine segnamento devono essere utilizzate collocandole negli spazi appositi. Le bandierine non devono superare l'altezza del livello del banco dall'alto al basso del bersaglio. Gli organizzatori devono disporre in posizione sufficienti bandierine segnamento prima dell'inizio della gara. E' possibile spostare bandierine segnamento o abbassarle dopo aver completato ogni turno, a seconda della natura del poligono in cui la gara ha luogo. Se una bandierina è sistemata lungo la traiettoria visiva del tiratore, il Direttore di gara disporrà la bandierina sul terreno. Ciò deve esser effettuato prima dell'inizio della gara. Per trasparenza, lo spostamento delle bandierine è sotto il controllo del Giudice di gara e non può interferire con lo svolgimento regolare della gara.

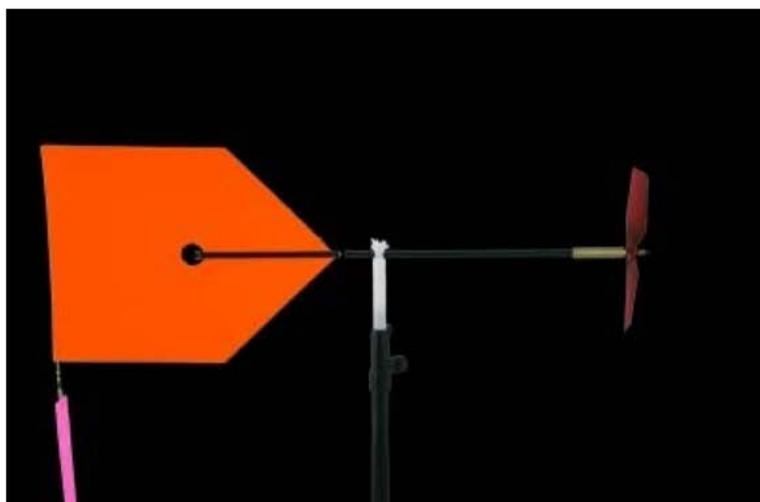
Per una corretta lettura del vento da parte dei tiratori, è necessario di esporre 3 bandierine ogni 2 linee di tiro per le gare a 50 metri e per le gare a 25 metri. Le bandierine devono avere una sensibilità ed una reattività tali da permettere ai tiratori di leggere ogni minima variazione della direzione e dell'intensità del vento.

Tali bandierine dovranno essere messe a disposizione dalle Sezione di T.S.N. ospitante.



# Unione Italiana Tiro a Segno

## Esempi





# Unione Italiana Tiro a Segno



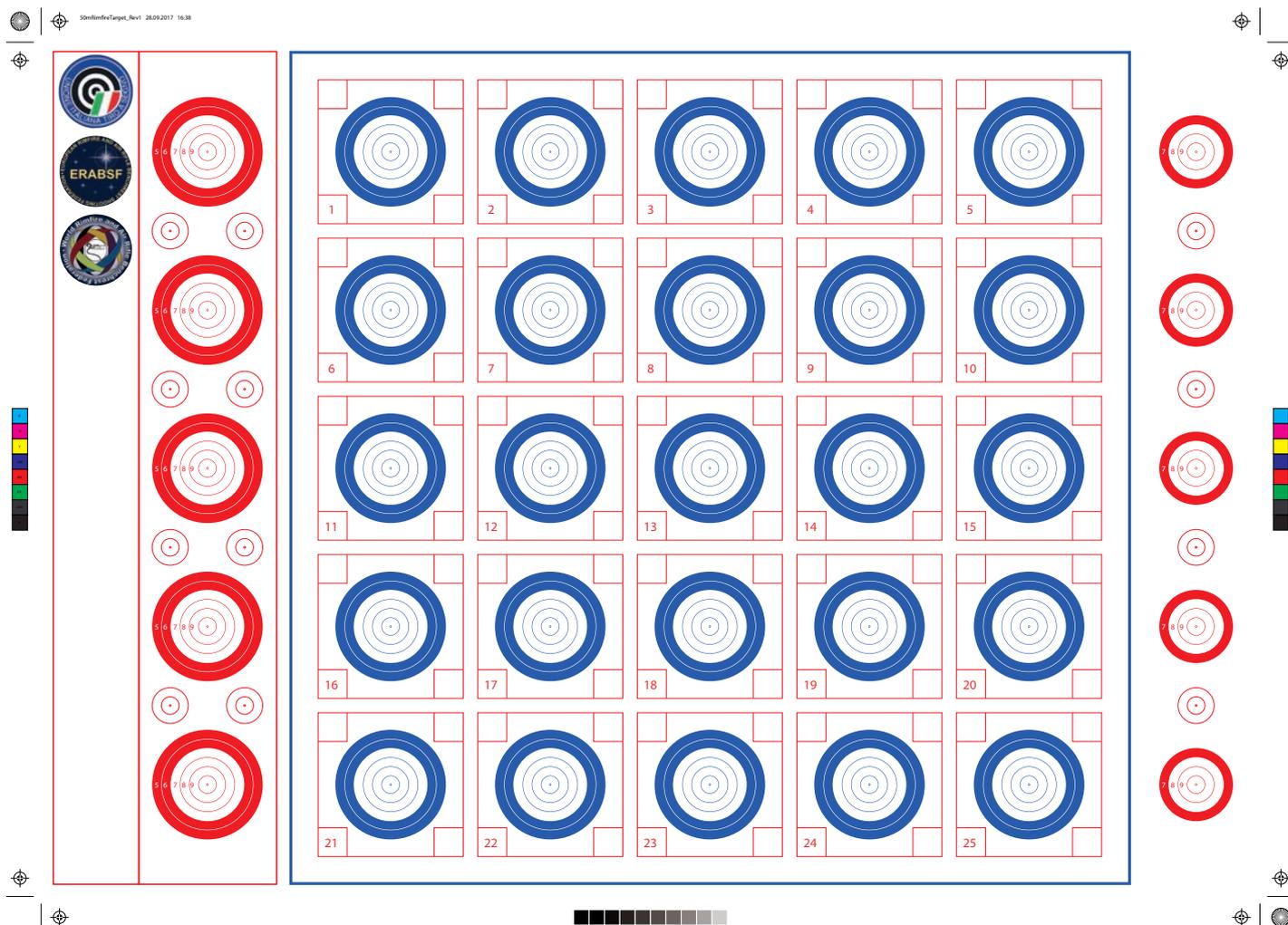
## 7. Bersagli

I bersagli da usare nel campionato sono quelli definiti e approvati dalla World Rimfire and Air Rifle Benchrest Federation. Viene dato un bersaglio per ogni turno di gara a partecipante, il quale deve sempre essere contrassegnato dal nome del partecipante stesso. I bersagli della gara internazionale sono stampati su carta da 350 grammi per metro quadrato e piazzati in posizione orizzontale.

L'altezza del bersaglio deve essere superiore all'altezza del banco.

I bersagli di gara devono essere posizionati con errore massimo ammesso di +/- 10 cm.

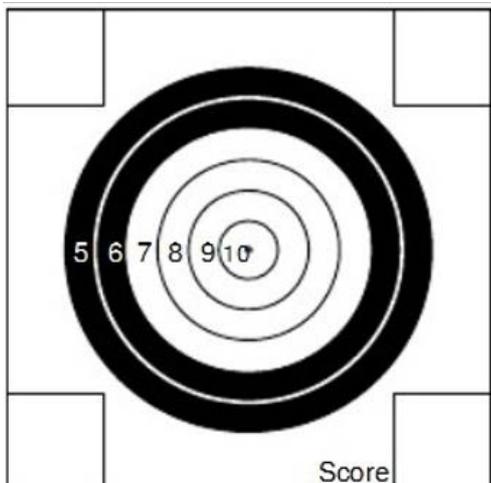
### 7.1. Bersaglio per le discipline a 50 metri



Sul bersaglio il quinto ed il sesto anello sono blu per aiutare chi spara a visualizzare meglio i cerchi, gli altri anelli sono bianchi con bordo blu. Il cerchio centrale (mouche) è di 0,792 mm di diametro e affinché venga contato il punteggio 10 mouche la zona deve essere forata.



# Unione Italiana Tiro a Segno



| Anello | Diametro mm |
|--------|-------------|
| mouche | 0,792       |
| 10     | 6,35        |
| 9      | 12,7        |
| 8      | 19,05       |
| 7      | 24,4        |
| 6      | 31,75       |
| 5      | 38,1        |

## 7.2. Bersaglio per le discipline a 25 metri



Shooter \_\_\_\_\_

Bench \_\_\_\_\_

Match \_\_\_\_\_ Relay \_\_\_\_\_

Light Varmint

Heavy Varmint

Score \_\_\_\_\_ X's \_\_\_\_\_

FM \_\_\_\_\_

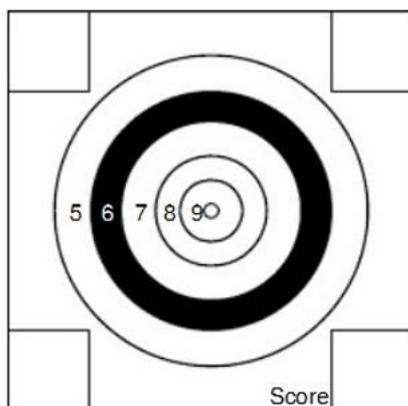
|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  |
| 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |





## Unione Italiana Tiro a Segno

Sul bersaglio il sesto anello è blu per aiutare chi spara a visualizzare meglio il tabellone. Tutti gli altri anelli sono bianchi con bordi blu. Il cerchio centrale da 10 è di 2 mm di diametro e affinché venga contato il punteggio 10 mouche la zona deve essere forata.

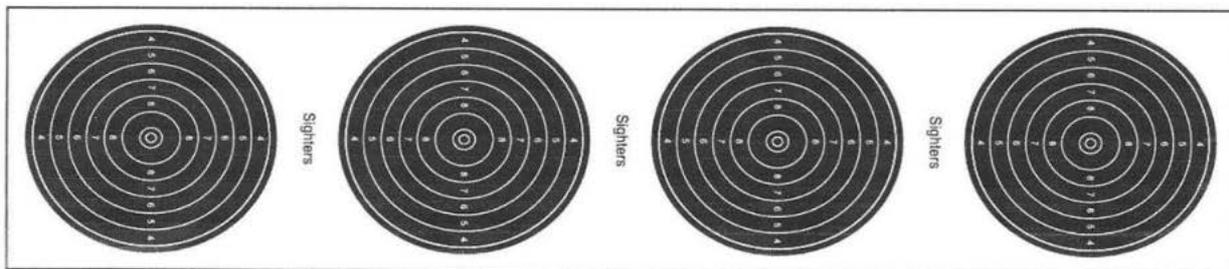


| Anello | Diametro mm |
|--------|-------------|
| 10     | 2           |
| 9      | 8           |
| 8      | 14          |
| 7      | 22          |
| 6      | 30          |
| 5      | 39          |



# Unione Italiana Tiro a Segno

## 7.3. Bersaglio ufficiale per gare Air Rifle Diottra a 25 metri



Tiro a Segno Nazionale Sezione di: \_\_\_\_\_

Punteggio totale

Tiratore \_\_\_\_\_

10 x

Sezione \_\_\_\_\_



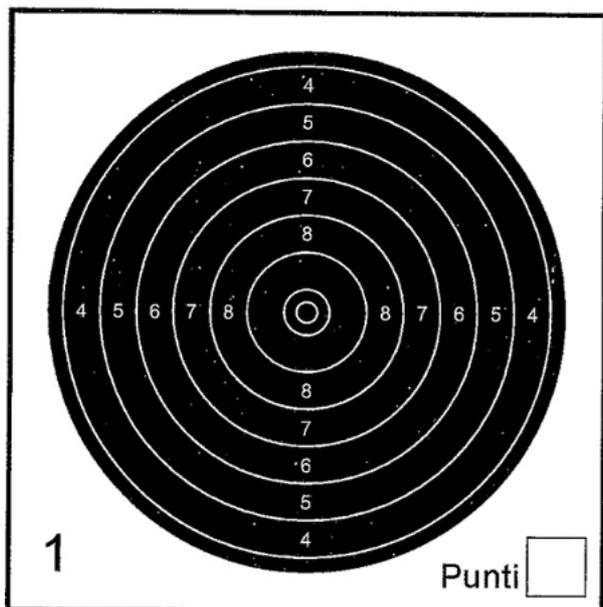
Linea \_\_\_\_\_

Turno \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| 13<br><br>Punti <input type="checkbox"/> | 9<br><br>Punti <input type="checkbox"/>  | 5<br><br>Punti <input type="checkbox"/> | 1<br><br>Punti <input type="checkbox"/> |
| 14<br><br>Punti <input type="checkbox"/> | 10<br><br>Punti <input type="checkbox"/> | 6<br><br>Punti <input type="checkbox"/> | 2<br><br>Punti <input type="checkbox"/> |
| 15<br><br>Punti <input type="checkbox"/> | 11<br><br>Punti <input type="checkbox"/> | 7<br><br>Punti <input type="checkbox"/> | 3<br><br>Punti <input type="checkbox"/> |
| 16<br><br>Punti <input type="checkbox"/> | 12<br><br>Punti <input type="checkbox"/> | 8<br><br>Punti <input type="checkbox"/> | 4<br><br>Punti <input type="checkbox"/> |

Mod. 10/14 bis



|                      |           |
|----------------------|-----------|
| Riquadro             | 65x65 mm. |
| Diam. anello esterno | 56,2 mm.  |
| Diam. anello del 4   | 53,2 mm.  |
| Diam. anello del 5   | 45,2 mm.  |
| Diam. Anello del 6   | 37,2 mm.  |
| Diam. Anello del 7   | 29,2 mm.  |
| Diam. Anello del 8   | 21,2 mm.  |
| Diam. Anello del 9   | 13,2 mm.  |
| Diam. Anello del 10  | 5,2 mm.   |
| Diam. Anello mouche  | 2,5 mm.   |

## 8. Squadre

Ogni Sezione del Tiro a Segno ha la possibilità di far partecipare per ogni categoria una squadra. La quota d'iscrizione alla partecipazione al campionato Italiano a squadra è pari € 100,00.

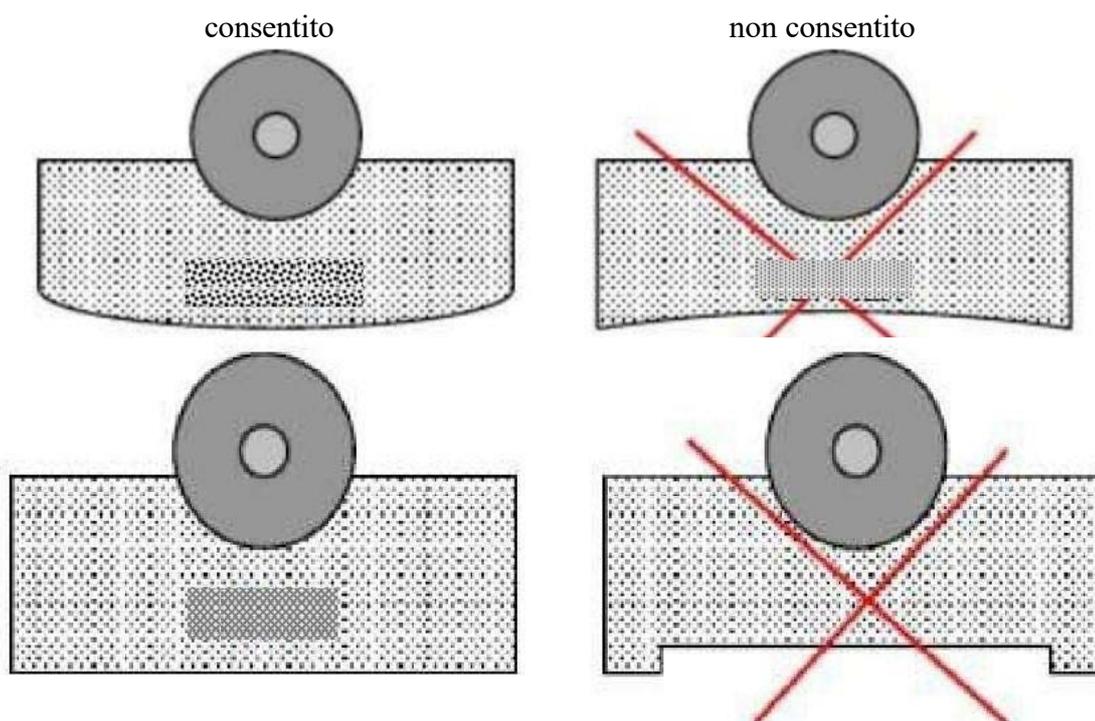
Il punteggio della squadra:

- **Fase di qualificazione:**
  - Nella fase di qualifica non devono essere comunicati i nomi della squadra;
  - I componenti di squadra possono gareggiare in sedi diverse;
  - Il punteggio per ogni singola gara sarà determinato dai migliori tre punteggi realizzati durante le gara di campionato validate dall'UITA dai tiratori tesserati dalla sezione iscritta al campionato.
  - Termine ultimo di iscrizione descritto nel PSF NON ISSF 2024.
- **Finale a Squadre:**
  - Saranno ammesse le migliori 6 Squadre;
  - La premiazione a squadra avverrà se le squadre che partecipano alla finale sono almeno tre;
  - Tutti i componenti di squadra dovranno aver disputato 4 gare di campionato;
  - Il punteggio di squadra è dato dalla sommatoria dei 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica. Ogni singolo risultato di squadra è dato dalla sommatoria dei migliori tre punteggi dei componenti dello stesso team ottenuti durante le gare di qualificazione.
  - Un mese prima della competizione i TSN qualificati dovranno comunicare i 4 nomi dei partecipanti;

## 9. Caratteristiche delle armi

### 9.1. International Sporter

Si riferisce ad una qualsiasi carabina in calibro .22 L.R. che abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale, dal peso massimo non superiore alle 8,5 libbre (3,855 kg + 28 grammi di tolleranza = 3,883 kg) incluso di ottica. **NON** sono consentiti dispositivi per il controllo delle vibrazioni (pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione, fissaggio della canna, etc). Può essere utilizzata qualsiasi ottica con un ingrandimento massimo di 12X (ingrandimenti nominali), ottiche che hanno ingrandimenti maggiore dovranno essere bloccate in posizione regolare dal Direttore di Gara per tutta la durata della competizione. La canna/azione può essere assemblata ed avere il grilletto rielaborato (o sostituito). L'azione può essere monocolpo o con caricatore. La canna deve essere ricavata da un pezzo metallico senza dispositivi aggiuntivi (no compensatori di vibrazioni), ad eccezione di un elemento dell'azione per fissare la canna all'azione stessa. Sistemi di ritorno in batteria sull'arma **NON** saranno consentiti. Non sono autorizzati grilletti con controllo elettronico. Il calcio può avere bedding e pillar. Il calcio può essere di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio o può essere sostituito. Può essere realizzato con qualsiasi materiale. Nella parte anteriore, che poggia sul rest anteriore, deve essere larga per un massimo di 57,15 mm (= 2.25") per i primi 127 mm (= 5") o inferiore al suo punto più ampio, il resto del calcio di qualsiasi larghezza. Non sono concessi adesivi sul calcio nelle parti di contatto col cuscino anteriore e posteriore. La parte anteriore del calcio, quella che viene a contatto col cuscino del rest può essere di forma convessa o piatta (l'esempio classico di una curva convessa sarebbe la superficie di una sfera).

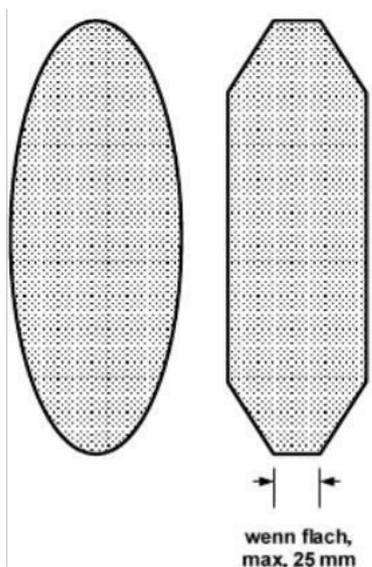




## Unione Italiana Tiro a Segno

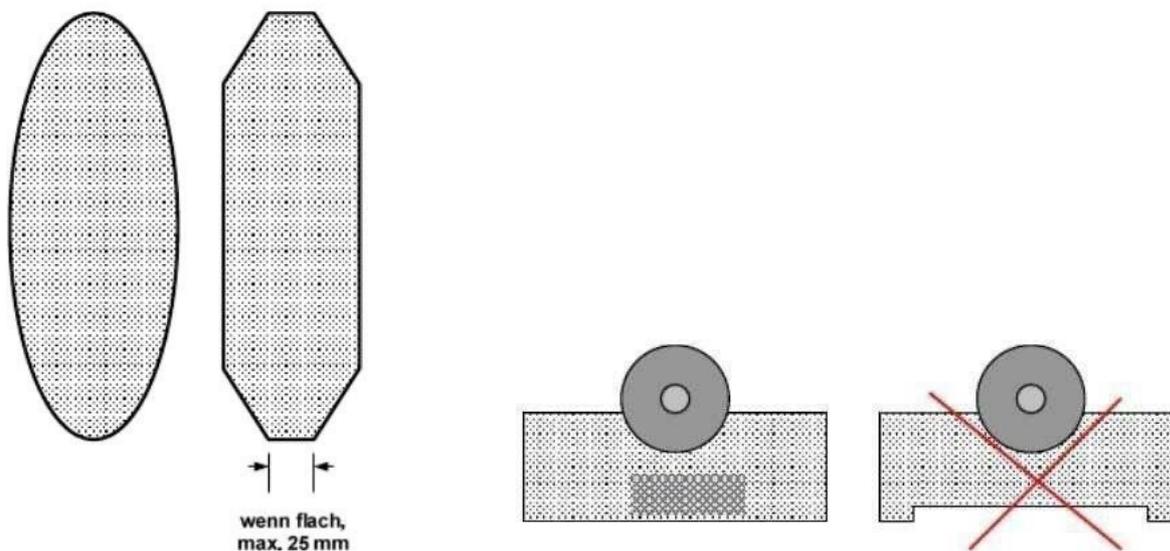
La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore non deve essere superiore a 25 mm di larghezza.

La parte posteriore del calcio non è obbligo che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna.



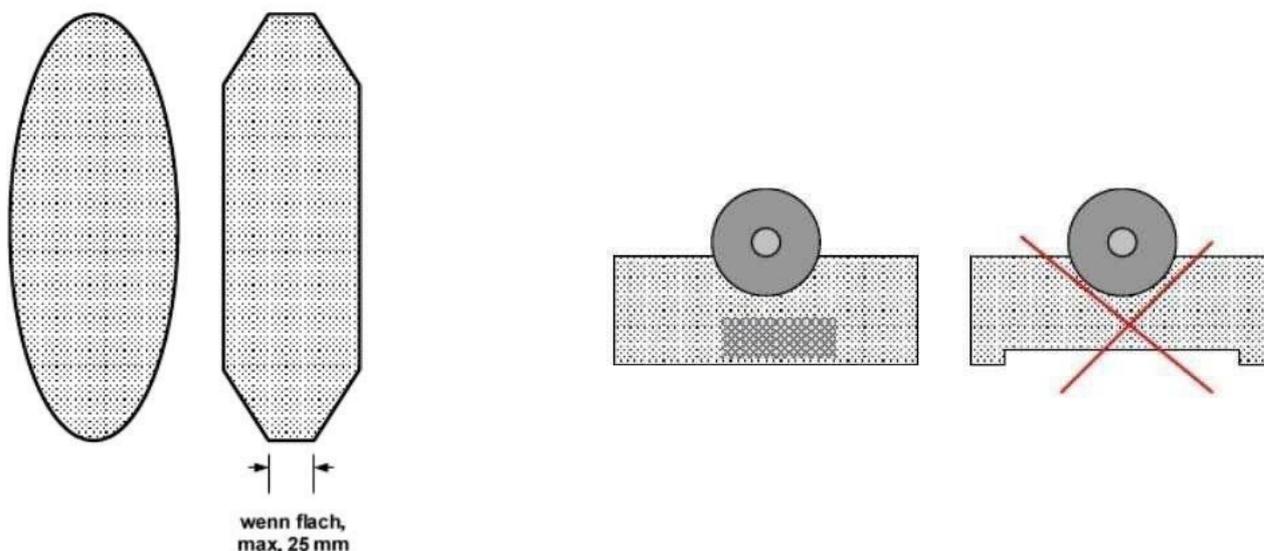
## 9.2. Categoria Light (10,5 libbre)

Si riferisce a qualsiasi carabina in calibro .22 L.R che abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale, dal peso massimo non superiore alle 10,5 libbre (4.762 kg + 28 grammi di tolleranza = 4.79kg), incluso di ottica. E' consentita l'elaborazione di qualsiasi modifica sull'arma e può esser utilizzata qualsiasi ottica. Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. Sono consentiti pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione ma saranno inclusi nel peso totale dell'arma. Non sono autorizzati grilletti con controllo elettronico. Il calcio può essere di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio o può essere sostituito. Nella parte anteriore, che poggia sul rest anteriore, deve essere larga per un massimo di 76,2 mm (= 3") per i primi 127 mm (= 5") o inferiore al suo punto più ampio, il resto del calcio di qualsiasi larghezza. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana e non deve superare i 25 mm di larghezza. La parte posteriore del calcio non è obbligo che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna.



## 9.3. Categoria Heavy (15 libbre)

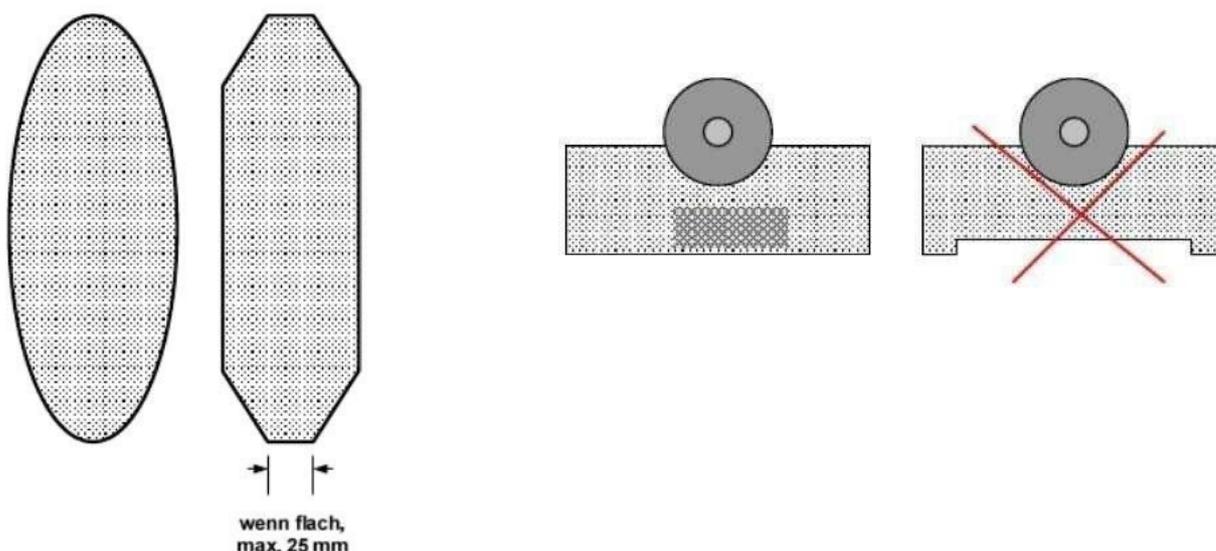
Si riferisce a qualsiasi carabina in calibro .22 L.R che abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale, dal peso massimo non superiore alle 15 libbre (6,803 kg + 28 grammi di indennità = 6,831 kg) incluso di ottica. E' consentita l'elaborazione di qualsiasi modifica sull'arma e può esser utilizzata qualsiasi ottica. Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. Sono consentiti pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione ma saranno inclusi nel peso totale dell'arma. Non sono autorizzati grilletti con controllo elettronico. Il calcio può essere di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio o può essere sostituito. Nella parte anteriore, che poggia sul rest anteriore, deve essere larga per un massimo di 76,2 mm (= 3") per i primi 127 mm (= 5") o inferiore al suo punto più ampio, il resto del calcio di qualsiasi larghezza. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana e non deve superare i 25 mm di larghezza. La parte posteriore del calcio non è obbligo che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna.



## 9.4. Categoria Light ad aria compressa

Si riferisce a qualsiasi carabina abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (inclusi grilletti elettronici), di peso non superiore a 10 libbre (4.762 kg + 28 grammi di tolleranza = 4.79kg) incluso di ottica. I grilletti elettronici devono essere parte e incorporati nel fucile e non assistiti dall'esterno. L'azione può essere sia a molla che ad aria compressa; sono consentiti regolatori d'aria, pesi della canna, accordatori armonici o stabilizzatori di proiettili e air stripper, ma saranno inclusi nel peso complessivo dell'arma. I regolatori dell'aria possono essere utilizzati se sono integrati nella carabina. Può essere utilizzato qualsiasi ingrandimento dell'ottica. L'azione può avere un bedding ed avere il grilletto rielaborato (o sostituito). Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. La potenza deve essere ristretta a 16,27 joule o al massimo 12 ft/lbs. La distanza di tiro è di 25 metri (0,177 e 0,2 punti calcolati dalla misurazione del calibro 0,22). Il calcio può essere di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio o può essere sostituito. Nella parte anteriore, che poggia sul rest anteriore, deve essere larga per un massimo di 76,2 mm (= 3") per i primi 127 mm (= 5") o inferiore al suo punto più ampio, il resto del calcio di qualsiasi larghezza. La parte anteriore del calcio che va a contatto col rest può essere indifferentemente convessa o piana. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana e non deve superare i 25 mm di larghezza. La parte posteriore del calcio non è obbligo che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna.

E' concessa la sostituzione della calciatura.

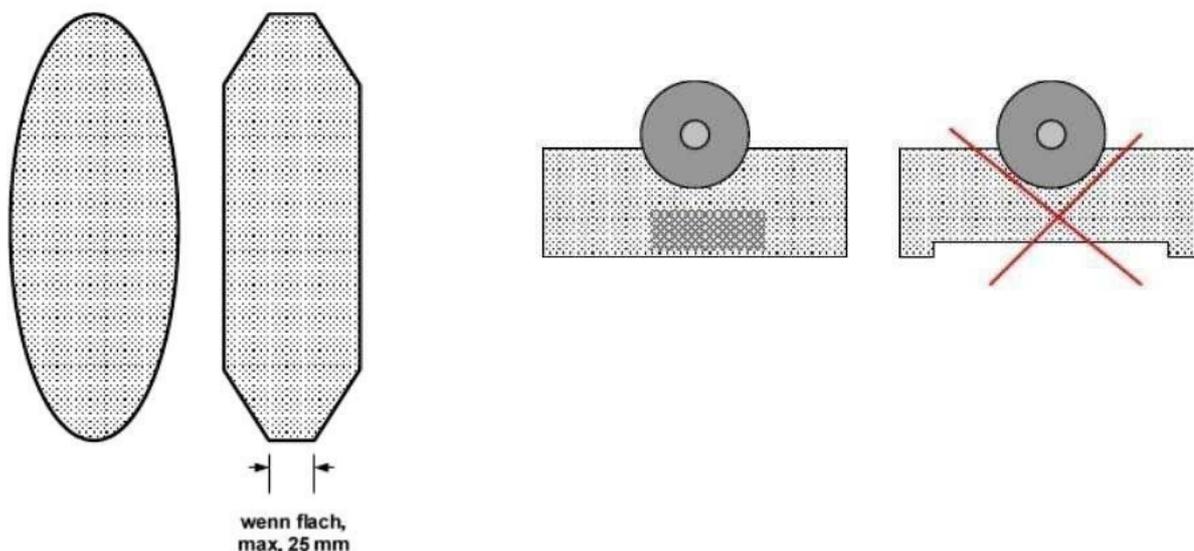


## 9.5. Categoria Heavy ad aria compressa

Si riferisce a qualsiasi carabina abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (inclusi grilletti elettronici), di peso non superiore a 15 libbre (6,803 kg + 28 grammi di indennità = 6,831 kg) incluso di ottica.

I grilletti elettronici devono essere parte e incorporati nel fucile e non assistiti dall'esterno. L'azione può essere sia a molla che ad aria compressa; sono consentiti regolatori d'aria, pesi della canna, accordatori armonici o stabilizzatori di proiettili e air stripper, ma saranno inclusi nel peso complessivo dell'arma. I regolatori dell'aria possono essere utilizzati se sono integrati nella carabina. Può essere utilizzato qualsiasi ingrandimento dell'ottica. L'azione può avere un bedding ed avere il grilletto rielaborato (o sostituito). Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. La potenza deve essere ristretta a 27,12 joule o al massimo 20 ft/lbs. La distanza di tiro è di 25 metri (0,177 e 0,2 punti calcolati dalla misurazione del calibro 0,22). Il calcio può essere di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio o può essere sostituito. Nella parte anteriore, che poggia sul rest anteriore, deve essere larga per un massimo di 76,2 mm (= 3") per i primi 127 mm (= 5") o inferiore al suo punto più ampio, il resto del calcio di qualsiasi larghezza. La parte anteriore del calcio che va a contatto col rest può essere indifferentemente convessa o piana. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana e non deve superare i 25 mm di larghezza. La parte posteriore del calcio non è obbligo che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna.

E' concessa la sostituzione della calciatura.



## **9.6. Categoria Unlimited ad aria compressa**

Si riferisce a qualsiasi carabina abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale o elettronicamente. I grilletti elettronici devono essere parte e incorporati nel fucile e non assistiti dall'esterno. In questa categoria non ci sono vincoli di peso, ingrandimenti ottica, calcio, energia cinetica, velocità del pellets o slugs. È possibile utilizzare qualsiasi calibro di carabina fino a 5,5 mm. E' possibile utilizzare come supporto anteriore al posto del rest un bipiede o un sacchetto; è consentito il ritorno alla batteria. Distanza di tiro a 50 m. Non ci sono restrizioni sulle dimensioni o sulla capacità della bombola che è montato sul fucile. Il tethering è consentito, consentito può essere fatto in sicurezza utilizzando una bombola di max 3lt. Il tethering è il collegamento permanente della fornitura d'aria da una bombola esterna a quella della carabina. Viene realizzato un collegamento fisso tra da una bombola esterna a quella della carabina.



**Tethering**



# Unione Italiana Tiro a Segno

## 9.7. Tabella riassuntiva

| Categoria | Peso       | Tolleranza     | Peso totale | Larghezza calcio | Tolleranza     | Larghezza calcio con tolleranza |
|-----------|------------|----------------|-------------|------------------|----------------|---------------------------------|
| RF IS     | 8 1/2 lbs  | 28 grams       | 3.88 kg     | 57.15 mm         | 1 mm           | 58.15 mm                        |
|           | 3.855 kg   | 0.98767 ounces | 8.5539 lbs  | 2.25 inches      | 0.0393" inches | 2.2893" inches                  |
| RF LV     | 10 1/2 lbs | 28 grams       | 4.79 kg     | 76.2 mm          | 1 mm           | 77.2 mm                         |
|           | 4.762 kg   | 0.98767 ounces | 10.560 lbs  | 3" inches        | 0.0393" inches | 3.0393" inches                  |
| RF HV     | 15 lbs     | 28 grams       | 6.831 kg    | 76.2 mm          | 1 mm           | 77.2 mm                         |
|           | 6.803 kg   | 0.98767 ounces | 15.059 lbs  | 3" inches        | 0.0393" inches | 3.0393" inches                  |
| AR LV     | 10 1/2 lbs | 28 grams       | 4.79 kg     | 76.2 mm          | 1 mm           | 77.2 mm                         |
|           | 4.762 kg   | 0.98767 ounces | 10.560 lbs  | 3" inches        | 0.0393" inches | 3.0393" inches                  |
| AR HV     | 15 lbs     | 28 grams       | 6.831 kg    | 76.2 mm          | 1 mm           | 77.2 mm                         |
|           | 6.803 kg   | 0.98767 ounces | 15.059 lbs  | 3" inches        | 0.0393" inches | 3.0393" inches                  |

**Viene concessa una tolleranza di 1 mm se lo strumento di misurazione non è certificato.**



## **9.8. Categorie in deroga al regolamento WRABF adottato dall' UITS.**

### **9.8.1. Air a 25 m**

- Sporter;
- Diotra.

### **9.8.2. Rimfire a 25 m**

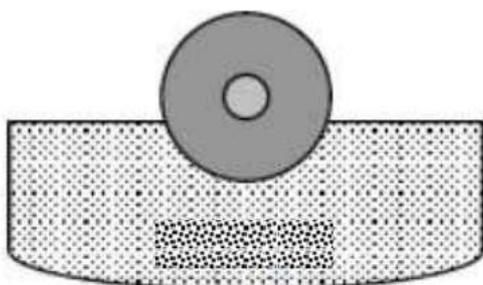
- Sporter;
- Light;
- Heavy.

**Le armi impiegate hanno le stesse caratteristiche di quelle impiegate a 50 m ad eccezione della Sporter.**

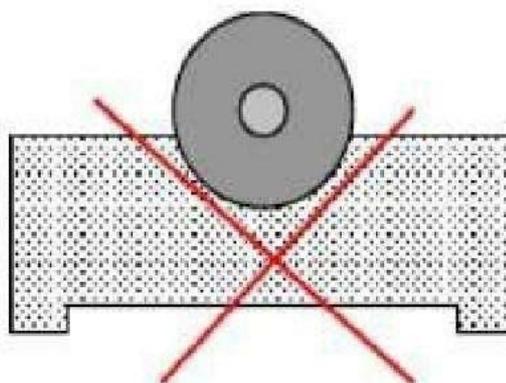
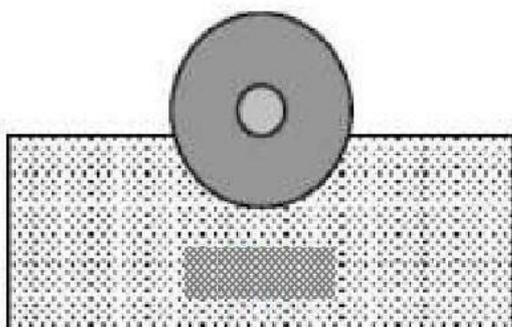
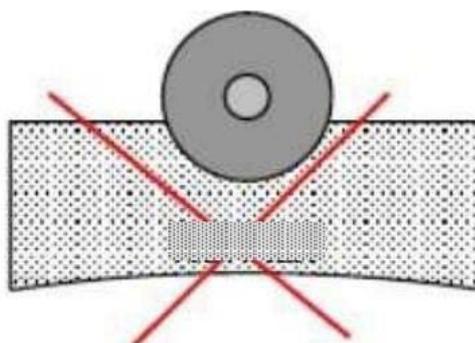
## **9.9. Sporter**

Si riferisce ad una qualsiasi carabina in calibro .22 L.R. che abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale, dal peso massimo non superiore alle 8,5 libbre (3,855 kg + 28 grammi di tolleranza = 3,883 kg) incluso di ottica. **NON** sono consentiti dispositivi per il controllo delle vibrazioni (pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione, fissaggio della canna, etc). Può esser utilizzata qualsiasi ottica con un ingrandimento massimo di 6,5 X (ingrandimenti nominali), ottiche con una potenza maggiore dovranno essere bloccate in posizione regolare dal Direttore di Gara per tutta la durata della competizione. La canna/azione può esser assemblata ed avere il grilletto rielaborato (o sostituito). L'azione può essere monocolpo. La canna deve esser ricavata da un pezzo metallico senza dispositivi aggiuntivi, ad eccezione di un elemento dell'azione per fissare la canna all'azione stessa. Sistemi di ritorno in batteria sull'arma **NON** saranno consentiti. Non sono autorizzati grilletti con controllo elettronico. Il calcio può avere bedding e pillar. Il calcio può essere di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio o può essere sostituito, può essere realizzato con qualsiasi materiale. Nella parte anteriore, che poggia sul rest anteriore, deve essere larga per un massimo di 57,15 mm (= 2.25") per i primi 127 mm (= 5") o inferiore al suo punto più ampio, il resto del calcio di qualsiasi larghezza. Non sono concessi adesivi sul calcio nelle parti di contatto col cuscino anteriore e posteriore. La parte anteriore del calcio, quella che viene a contatto col cuscino del rest può essere di forma convessa o piatta (l'esempio classico di una curva convessa sarebbe la superficie di una sfera).

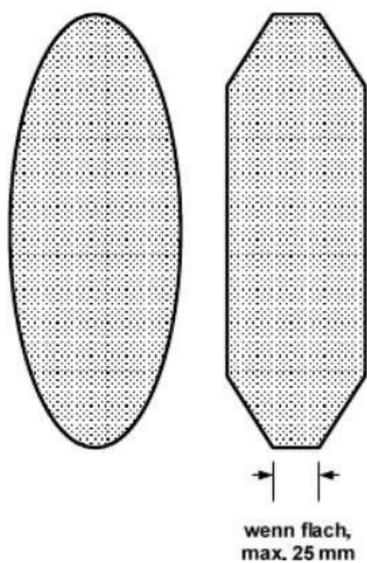
consentito



non consentito

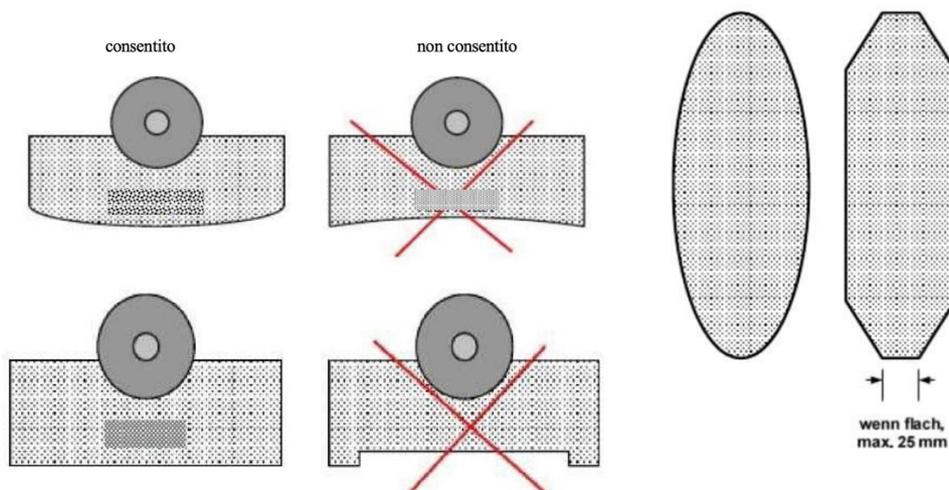


**La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana e non deve superiore a 25 mm di larghezza.**



## 9.10. Air Rifle Sporter

Si riferisce a qualsiasi carabina abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (inclusi grilletti elettronici), di peso non superiore a 10,5 libbre (4,762 kg), incluso di ottica. L'azione può essere sia a molla che ad aria compressa; sono autorizzati regolatori d'aria, freni di bocca e silenziatori di specifiche progettazioni manifatturiere. La bombola può essere cambiata a condizione che sia prevista dal Produttore come un ricambio per quel modello. Può essere utilizzata qualsiasi ottica con un ingrandimento massimo di 6,5X (ingrandimenti nominali), ottiche con una potenza maggiore dovranno essere regolate in posizione per tutta la durata della competizione. La canna/azione può avere un bedding ed avere il grilletto rielaborato (o sostituito). Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. La potenza deve essere ristretta a 8,13 joule o al massimo 6 ft/lbs. La distanza di tiro è di 25 metri (0,177 e 0,2 punti calcolati dalla misurazione del calibro 0,22). Il calcio può essere di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio o può essere sostituito e realizzato con qualsiasi materiale. Nella parte anteriore, che poggia sul rest anteriore, deve essere larga per un massimo di 57,15 mm (= 2.25") per i primi 127 mm (= 5") o inferiore al suo punto più ampio, il resto del calcio di qualsiasi larghezza. Non sono concessi adesivi sul calcio nelle parti di contatto col cuscino anteriore e posteriore. La parte anteriore del calcio, quella che viene a contatto col cuscino del rest può essere di forma convessa o piatta (l'esempio classico di una curva convessa sarebbe la superficie di una sfera). La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana e non deve essere superiore a 25 mm di larghezza.



## **9.11. Categoria Air Rifle Diottra - (speciali solo Italiana)**

Appartengono a questa categoria tutte quelle armi di tipo Springer (a molla),PCP e PCA strettamente di serie, ivi comprese le armi da tiro accademico C10,denominate "Match", aventi sistema di scatto meccanico ad azionamento manuale diretto (non è ammesso lo scatto elettronico).Non è consentita alcuna modifica dell'arma, a meno di sostituzioni di particolari dell'arma stessa provenienti dal catalogo originale della ditta produttrice. E' consentita la acutizzazione dello scatto. L'astina dovrà mantenere forma e dimensioni della calciatura di serie dell'arma, sia essa di tipo "Match" che "Caccia".

Le astine piatte non sono ammesse se non di serie, e dovranno essere rimosse se smontabili. Il sistema di mira deve essere costituito da Diottra e Tunnel.

**Mire:**

- Sia i tunnel che le diottrre possono essere dotati di lenti chiare o colorate o di un filtro polarizzatore, ma è vietato qualsiasi sistema di lenti sulle mire.
- Nessun sistema di amplificazione della luce o di mire ottiche, sistema ottico, telescopico o cannocchiale può essere attaccato alla carabina.
- Una singola lente correttiva può essere montata esclusivamente sulla diottra; in alternativa l'atleta può indossare lenti correttive o colorate.

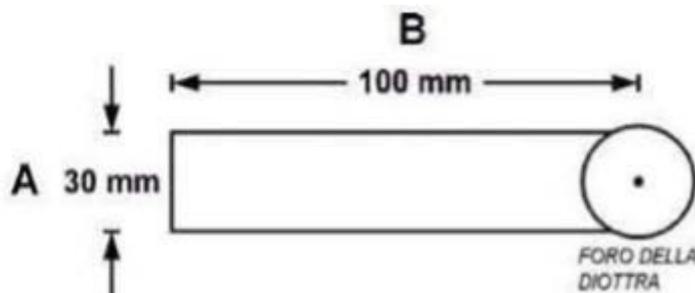


- Ogni sistema di mira programmato per attivare automaticamente il meccanismo di sparo è vietato.



## Unione Italiana Tiro a Segno

- Uno schermo può essere attaccato alla carabina o alla diottra. Lo schermo non può essere più alto di 30 mm. (A) e non può estendersi per oltre 100 mm (B) dal centro dell'apertura della diottra in direzione dell'occhio che non mira. Nessuno schermo può essere utilizzato dalla parte dell'occhio che mira.

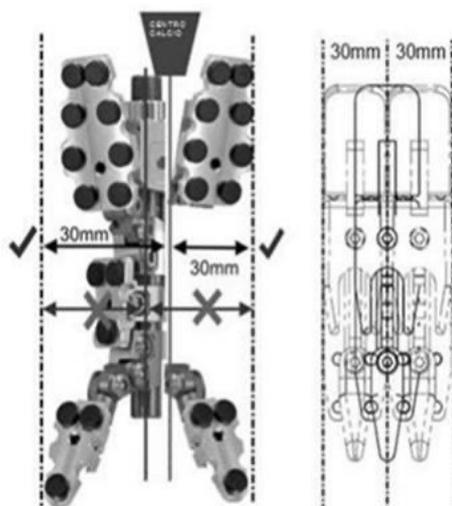


- Un prisma o un sistema di specchi può essere usato quando si spara dalla spalla destra e si mira con l'occhio sinistro, assicurandosi che non abbia un sistema di ingrandimento. Tali dispositivi non possono essere utilizzati quando si spara dalla spalla destra e si mira con l'occhio destro.

La potenza di queste armi non potrà essere superiore a 8,13 joule.

E' consentito soltanto l'impiego di rest anteriore con la sola regolazione in altezza, con cuscino non piatto per accogliere meglio l'astina dell'arma. I rest per la gara possono essere forniti dalla sezione organizzatrice o il tiratore può utilizzare un suo rest purchè sia strettamente commerciale. il piano di appoggio dell'asta della calciatura deve essere costituito da un cuscinetto commerciale riempito con sabbia o altro materiale inerte non metallico, e deve risultare modificabile al tatto. Nessuna modifica è consentita alla struttura del Rest. Il fermo anteriore ove presente deve essere rimosso o girato verso il basso, in nessun caso deve essere utilizzato come battuta per il calcio della carabina (vedi allegato "A"). 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. Non è possibile aggiungere nessun altro meccanismo solidale con l'arma, quali cunei adattatori o bipodi. Il peso dell'arma, comprensivo di tutti gli accessori consentiti, non deve superare le 15 libbre (6,804 Kg.). Il tiro si effettua nella classica posizione seduta, con carabina sostenuta solo anteriormente sul rest. La parte posteriore dell'arma NON può essere appoggiata direttamente sul bancone, ma deve essere visibilmente sostenuta dalla mano o dal braccio del tiratore, senza interposizione di materiali di alcun genere che non appartengano all'abbigliamento ordinario del tiratore. E' vietato bloccare con la mano debole la carabina. La mano debole non si deve appoggiare al bancone e la stessa deve esclusivamente sorreggere l'arma imbracciata, appoggiandosi a vista sul

braccio della mano forte. L'impugnatura a pistola per la mano destra deve essere costruita in modo tale che non si appoggi sul braccio sinistro. Come chiarimento si precisa che chiunque tenga il pollice della mano debole o qualunque altro dito della mano, appoggiato al bancone di tiro, sarà immediatamente squalificato e deferito alla commissione di disciplina UITS per comportamento antisportivo con conseguente esclusione dalla Finale e l'eventuale deferimento al Tribunale Sportivo Nazionale UITS. L'appoggio per il palmo o per il polso sono proibiti. L'impugnatura a pistola, il poggia-guancia e la parte bassa del calcio non possono essere conformati anatomicamente. Non è consentito aggiungere materiale che incrementi la presa dell'impugnatura a pistola, della cassa e della parte bassa del calcio. Canne e tubi di prolunga non possono essere traforati in nessun modo. Sulle carabine sono proibiti compensatori e freni di bocca: ogni dispositivo o costruzione all'interno della canna o tubo, eccetto la rigatura e la camera di caruccia, è proibito. Il calciolo, se presente, può essere disassato (a destra o sinistra) rispetto al centro fino ad un massimo di 30 mm. Il calciolo può essere regolabile verso l'alto e il basso. Il calciolo può essere disassato a destra o a sinistra del centro del calcio OPPURE può essere ruotato sul suo asse verticale. Se un calciolo è composto di più parti TUTTE le parti devono essere disassate o ruotate nella stessa direzione rispetto al centro del calcio. Nessuna parte del calciolo (bordi esterni) può sporgere oltre 30 mm dall'asse centrale del calcio. L'asse centrale del calcio è una linea verticale perpendicolare all'asse della canna.



## Posizione di tiro non corretta

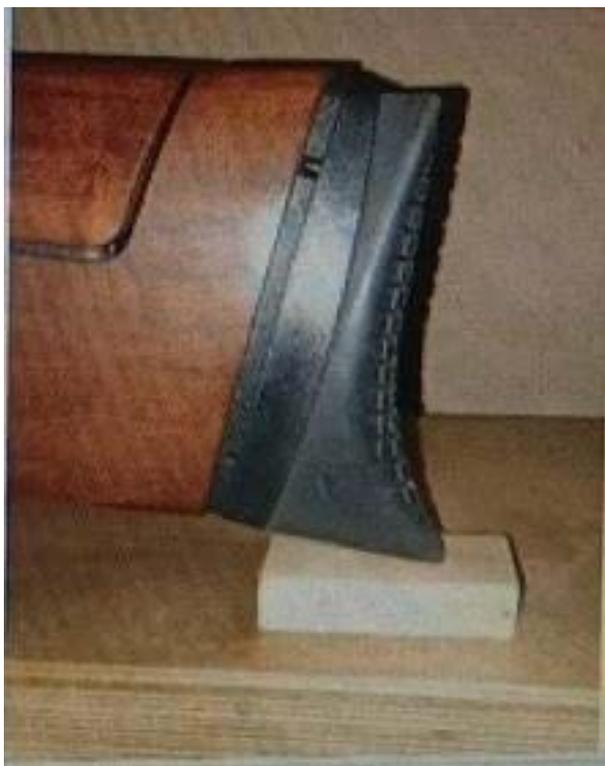


## Posizione di tiro corretta



**Deve essere verificata la condizione che, con l'arma appoggiata anteriormente sul rest e posteriormente sul bancone la linea di mira deve essere più alta rispetto alla parte superiore del bersaglio.**

**Il controllo che il vivo di volata punti sopra il cartello porta bersaglio sarà effettuato posizionando, nel punto più basso del calcio, una DIMA dello spessore di 30 mm.**



DIMA dello spessore di 30 mm.

## ***Nota***

L'uso di apparecchiature elettroniche in tutte le sue forme è severamente vietato su e in tutte le categorie di tiro, ad eccezione dei timer elettronici. Tuttavia, questi devono essere muti in modo che non ci sia alcun suono - "si applicano le regole della sportività".

## **10. Distanza di tiro**

### ***10.1. RIMFIRE***

25 e 50 metri.

### ***10.2. AIR RIFLE***

25 e 50 metri.



## 11. Calibro per il controllo punti

Per la valutazione dei colpi sarà utilizzato un solo calibro per ogni intera gara che risponda al calibro 22 L.R. inteso come dimetro del calibro .224 pollici, pari a 5,69 mm. sia per le gare rimfire che air rifle. Tale calibro dovrà essere messo a disposizione dalle Sezione di T.S.N. ospitante.



## 12. Regolamento di gara

### 12.1. TIRATORE

Il tiratore, senza distinzione di sesso, deve avere età minima di legge (anni consentiti per l'uso di armi da fuoco). Per i minori vi è comunque l'obbligo di osservare le normative UITA che regolano tale normativa.

Il tiratore deve essere in possesso della tessera U.I.T.S. di Socio Agonista.

### 12.2. DIREZIONE DI GARA

La Direzione di Gara è composta come segue:

- **Giuria di Gara**, presieduta dal Presidente di Giuria, così composta:
  - Presidente di Giuria, la cui presidenza spetta al Giudice di gara;
  - Direttore di Gara;
  - Direttore di Tiro;
  - Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento;
  - Direttore Ufficio Classifiche, componente esterno non tiratore;
  - Commissione Reclami.

**N.B.:**

la Giuria di Gara è l'unico organo decisionale della competizione, la quale dopo la delibera di un eventuale provvedimento lo comunica al Direttore di Gara. Questi, a sua volta, lo comunicherà all'interessato.



# Unione Italiana Tiro a Segno

- **Giudice di gara:** ad ogni competizione del circuito "Gare Federali" sarà nominato, per ogni sede, un Giudice di Gara UITS (GdG) . Il GdG sarà nominato dal Comitato o Delegazione Regionale competente. La figura del GIUDICE di GARA avrà l'incarico di dirigere la gara avvalendosi del personale messo a disposizione dalla Sezione organizzatrice. Il GdG avrà quindi pieno potere decisionale durante la gara per fare in modo che l'applicazione ed il rispetto del regolamento vengano fatti a regola d'arte.

Il GdG potrà quindi decidere di eseguire controlli, inerenti alla gara in corso, in qualunque momento della gara sia in prima persona che avvalendosi degli Ufficiali di Gara al fine di verificare la corretta applicazione ed il rispetto del regolamento e della sicurezza.

Il GdG sarà interpellato, e sarà suo dovere prendere una decisione in merito, ogniqualvolta si verificassero pareri discordanti tra il personale preposto ed i tiratori, relativamente al rispetto del regolamento.

Qualora un tiratore non fosse in accordo con una decisione presa dal personale preposto, relativamente all'applicazione del regolamento, il tiratore potrà avvalersi della figura del GdG, il quale avrà il compito di giudicare e decidere nell'immediato la corretta applicazione del regolamento. Nel caso in cui il tiratore non accettasse la decisione presa dal GdG, avrà la possibilità di fare reclamo formale seguendo le procedure ed i termini descritti in ogni singolo regolamento.

Al termine di ogni competizione il GdG dovrà relazionare l'Ufficio Sportivo UITS sulla gara compilando l'apposito modulo.

Il GdG ha l'incarico di contattare la Sezione organizzatrice almeno 15 giorni prima dell'evento per verificare ogni punto della check list contenuta nel regolamento della disciplina interessata.

- **Direttore di Gara:** sovrintende alla compilazione e diramazione del Programma di Gara, alla raccolta delle iscrizioni ed assegnazione dei turni di tiro, ai Servizi di Poligono, all'approntamento bersagli e materiali inerenti la gara, all'eventuale organizzazione logistica, all'esecuzione "per quanto di competenza" delle decisioni della Giuria di Gara, al ricevimento dei reclami per il loro inoltro alla Giuria di Gara, ad ogni altra esigenza organizzativa della gara.
- **Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento:** sovrintende al controllo delle armi ed accessori, al controllo degli equipaggiamenti ed accessori.
- **Direttore Ufficio Classifiche:** sovrintende alla valutazione dei punteggi di gara, alla compilazione delle schede di tiro, alla compilazione ed esposizione delle classifiche.
- **Direttore di Tiro:** sovrintende al controllo di sicurezza ed organizzazione delle operazioni sulla linea di tiro, al posizionamento dei tiratori sui banconi assegnati, all'ispezione delle armi, dell'equipaggiamento e della posizione di tiro dei tiratori sul bancone, al pronunciamento dei Comandi di Gara e vigilerà attentamente sul



# Unione Italiana Tiro a Segno

corretto svolgimento della stessa, facendo rispettare i tempi di gara, all'assistenza ai tiratori sulla linea di tiro, alla comunicazione provvisoria delle penalità derivanti dalla violazione del presente regolamento.

- **Commissione Reclami:** è a responsabilità della Commissione Organizzatrice predisporre una Commissione Reclami per accogliere qualsiasi reclamo sollevato dai tiratori su tutte le tematiche concernenti la condotta del campionato.

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.

Nessun membro della Direzione di gara può partecipare alla competizione.



## 13. REGOLE DI SICUREZZA

**E' obbligatorio applicare le seguenti regole di sicurezza:**

- **Il trasporto dell'arma da e verso l'interno dei locali della Sezione di Tiro deve avvenire in custodia chiusa.**
- **All'interno dello stand di tiro l'arma, se rimossa dalla custodia, dovrà essere movimentata priva dell'otturatore (definita Condizione di Sicurezza) con bandierina blocca-otturatore o guida bacchetta inserito. Per le armi con sistema di ripetizione semiautomatico e/o prive di otturatore agevolmente estraibile, è obbligatorio l'inserimento di un sistema di sicurezza che mantenga aperto l'otturatore e risulti facilmente visibile (bandierina di colore fosforescente blocca-otturatore).**
- **In attesa della gara l'arma potrà essere appoggiata nelle apposite rastrelliere, priva dell'otturatore e con la bandierina blocca-otturatore o guida bacchetta inserito.**
- **In qualsiasi momento, precedente l'apposito comando del Direttore di Tiro, l'arma dovrà essere senza otturatore e con la bandierina blocca-otturatore o guida bacchetta inserito.**
- **L'otturatore potrà essere inserito nell'arma e la bandierina blocca-otturatore/guida bacchetta rimosso solo a seguito dell'apposito comando del Direttore di Tiro pochi istanti prima dell'inizio della gara.**
- **Durante la gara, per motivi di sicurezza o di altro genere, il Direttore di Tiro potrà ordinare la rimozione degli otturatori e inserimento della bandierina blocca-otturatore/guida bacchetta in qualsiasi momento.**
- **Al termine della gara l'arma non potrà essere rimossa dal rest solo dopo averla privata dell'otturatore e avervi inserito la bandierina blocca-otturatore/guida bacchetta.**
- **Il tiratore che debba abbandonare il bancone di tiro nel corso della gara, anche se solo momentaneamente, dovrà essere stato autorizzato dal Direttore di Tiro e lasciare l'arma sui rest priva dell'otturatore e con la bandierina blocca otturatore/guida bacchetta inserito.**
- **Le armi e l'attrezzatura non possono essere rimosse dal bancone prima del termine della gara, salvo autorizzazione del Direttore di Tiro.**
- **Durante qualsiasi trasporto dell'arma la stessa dovrà essere trasportata priva di otturatore con la bandierina blocca-otturatore/guida bacchetta inserita e volato rivolta verso l'alto.**



## 14. CONTROLLO ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Preliminarmente alla gara sarà effettuato dall'apposito Ufficio il "controllo armi ed equipaggiamento". L'arma, controllata ed ammessa alla gara, sarà munita di apposito contrassegno adesivo, di differente colorazione per ciascuna Categoria e accompagnata dal modulo di verifica opportunamente nella parte delle verifiche dai commissari addetti al controllo (modulo allegato verifica armi e accessori a pag.67). Il T.S.N. ospitante la gara metterà a disposizione della Direzione di Gara gli strumenti omologati essenziali per effettuare il controllo delle armi: bilancia di sufficiente precisione e portata, pesi campione fissi per ogni categoria di arma, livella, calibro per misurazione larghezza calciatura. In caso di non conformità rilevata dalla Direzione di Gara, il tiratore ha possibilità di sostituire o adeguare l'arma fino a 15 minuti prima dell'inizio del proprio turno di tiro. Il tiratore potrà inoltrare reclamo scritto immediato in caso di non ammissione dell'arma e/o dell'equipaggiamento e resterà in attesa della pronta decisione della Direzione di Gara. Questi potrà ammettere il tiratore sotto giudizio al fine di non intralciare o rallentare l'inizio della gara. La Direzione di Gara dovrà comunque dare responso entro un ora dal termine della prestazione. La Direzione di Gara e la Giuria di Gara possono controllare armi ed equipaggiamenti in qualsiasi momento della gara.

Ogni tiratore eseguirà il controllo armi recandosi presso l'apposita area riservata alla verifica delle armi con il modulo "Verifica armi ed accessori" e sarà verificato e annotato sul predetto modulo per le Categorie:

### Rimfire :

- **Light e Heavy:**
  - Peso arma;
  - Larghezza calcio anteriore e posteriore.
- **International Sporter:**
  - Peso arma;
  - Larghezza calcio anteriore e posteriore;
  - Ingrandimenti ottica.

### Air :

- **Sporter :**
  - Peso arma;
  - Larghezza calcio anteriore e posteriore;
  - Ingrandimenti ottica;
  - Velocità pallino;
  - Peso pallino utilizzato durante il test (lo stesso dovrà essere utilizzato in gara);
  - Apporre un sigillo nelle parti dell'arma che ne consentono l'aumento della velocità/joule.



# Unione Italiana Tiro a Segno

- **Light - Heavy:**
  - Peso arma;
  - Larghezza calcio anteriore e posteriore;
  - Velocità pallino;
  - Peso pallino utilizzato durante il test (lo stesso dovrà essere utilizzato in gara);
  - Apporre un sigillo nelle parti dell'arma che ne consentono l'aumento della velocità/joule.
- **Diottra:**
  - Peso arma;
  - Verifica organi di mira (diottra e tunnel);
  - Velocità pallino;
  - Verifica rest personale;
  - Peso pallino utilizzato durante il test (lo stesso dovrà essere utilizzato in gara);
  - Apporre un sigillo nelle parti dell'arma che ne consentono l'aumento della velocità/joule;
  - Verifica calciolo;
  - Sulla postazione di tiro verifica con "dima" - "Il controllo che il vivo di volata punti sopra il cartello porta bersaglio sarà effettuato posizionando, nel punto più basso del calcio, una DIMA dello spessore di 30 mm. "

## N.B.:

- Il tiratore può utilizzare il bipiede che ha un limite di peso di 800 grammi. I bipiedi verranno pesati separatamente dai fucili per determinarne l'idoneità. Qualsiasi peso del bipiede superiore a 800 grammi verrà aggiunto al peso complessivo del fucile;
- tutti i controlli sulle armi e sull'attrezzatura avvengono solo ed esclusivamente in presenza del tiratore oggetto del controllo. Per quanto riguarda i controlli effettuati sulle linee, il direttore di gara li farà eseguire al tiratore (ad esempio, il Direttore di Tiro non potrà sulla linea di tiro alzare la carabina per verificare se bloccata sul rest, ma chiederà al tiratore di sollevarla).

### **14.1. Idoneità per ogni classe**

Tutte le armi saranno pesate prima dell'inizio della gara così nessuno avrà spiacevoli sorprese se le armi superano il peso stabilito. Se verrà trovata un'arma più pesante dopo l'inizio della gara e dopo aver cominciato a sparare il punteggio verrà considerato come NON CLASSIFICATO (analogamente alla squalifica). Inoltre le armi dei vincitori verranno ripesate. E' prevista una tolleranza di 28 gr o 1 oncia per possibili problemi di calibrazione della "bilancia". Se il peso è conforme verrà rilasciato un contrassegno adesivo di idoneità, che è preferibile attaccare al fucile. Questo è unico per la gara e va conservato. Per



# Unione Italiana Tiro a Segno

il calcio è concessa una tolleranza di 1 mm nella parte anteriore (esempio 76,2mm con tolleranza 77,2 mm). Questo serve per compensare gli errori di calibrazione nel caso in cui venga utilizzato uno strumento di misurazione con certificato.

## **14.2. Verifica della conformità delle armi aria compressa e rilascio del bollino di idoneità**

Prima dell'inizio della gara le armi devono essere sottoposte a verifica del peso, della larghezza dell'appoggio anteriore e posteriore; per la categoria Air Rifle è prevista la verifica dell'energia cinetica alla volata. Energia cinetica alla volata si determina con l'ausilio di un cronografo (cronoscopio) in grado di rilevare la velocità di uscita del proiettile in prossimità della volata.

Una sequenza di 5 colpi da misurare con un cronografo (velocità media di 5 colpi). La pressione minima nelle bombole dei concorrenti sarà di 190 bar prima che il test possa avere luogo.

Il tiratore può effettuare il controllo della potenza con il pallino che userà in gara o usare pallini test messi a disposizione dal controllo armi ed equipaggiamento. I pallini forniti dal tiratore devono essere pesati dagli addetti al controllo. I commissari di gara, in qualsiasi momento della gara potranno verificare che sia stato utilizzato il pallino dichiarato in fase di controllo armi. Se ciò che è stato dichiarato non è attinente a quanto verificato, scatterà la squalifica del tiratore.

Per il calcolo dell'energia cinetica in joule si applica la formula  $E_0 = P \times V_0 \times V_0 / 2000$

Dove:  $E_0$  è l'energia dell'arma espressa in joule  $P$  è il peso del pallino espresso in grammi  $V_0$  è la velocità in metri al secondo rilevata dal cronografo.

Poiché gli attuali cronografi di alta qualità dichiarano un livello di precisione del 99,5%, sarà consentito un livello di tolleranza dello 0,5% +/-.

Una volta verificata l'idoneità dell'arma viene rilasciato l'apposito bollino da apporre sull'arma nella posizione indicata dal tiratore.

In caso di armi con sistema di regolazione della velocità accessibile dall'esterno, viene posto un sigillo (nastro adesivo o altro) che renda inaccessibile il sistema di regolazione.

Tale sigillo è soggetto a verifica durante e a fine gara da parte dei Commissari di gara. La direzione di gara predisporrà una zona idonea al controllo della potenza delle armi. Tale zona deve soddisfare tutte le normative in termini di sicurezza.



# Unione Italiana Tiro a Segno

## 14.3. Tabella con peso e velocità/energia consentita

| Categoria | Calibro | Peso Pallino | Massima Velocità | Energia  | Tolleranza (0.5%) |
|-----------|---------|--------------|------------------|----------|-------------------|
| AR LR     | .177    | 7.87 grain   | 828 fps          | 12 ft lb | 832 fps           |
|           |         | 0.099 gram   | 252.37 m/s       | 16.27 J  | 253.594 m/s       |
| AR LR     | .177    | 8.44 grain   | 800 fps          | 12 ft lb | 804 fps           |
|           |         | 0.546 gram   | 243.84 m/s       | 16.27 J  | 245.059 m/s       |
| AR LR     | .177    | 10.34 grain  | 724 fps          | 12 ft lb | 727 fps           |
|           |         | 0.670 gram   | 220.675 m/s      | 16.27 J  | 221.59 m/s        |
| AR LR     | .177    | 13.34 grain  | 636 fps          | 12 ft lb | 639 fps           |
|           |         | 0.864 grams  | 193.853 m/s      | 16.27 J  | 194.767 m/s       |
| AR HR     | .177    | 8.44 grain   | 1033 fps         | 20 ft lb | 1038 fps          |
|           |         | 0.546 gram   | 314.858 m/s      | 27.12 J  | 316.384 m/s       |
| AR HR     | .177    | 10.34 grain  | 933 fps          | 20 ft lb | 937 fps           |
|           |         | 0.670 gram   | 284.378 m/s      | 27.12 J  | 285.598 m/s       |
| AR HR     | .177    | 13.34 grain  | 821 fps          | 20 ft lb | 825 fps           |
|           |         | 0.864 grams  | 250.241 m/s      | 27.12 J  | 251.46 m/s        |
| AR HR     | .177    | 16.2 grain   | 745 fps          | 20 ft lb | 748 fps           |
|           |         | 1.049 gram   | 227.076 m/s      | 27.12 J  | 227.99 m/s        |
| AR HR     | .20     | 13.73 grain  | 809 fps          | 20 ft lb | 813 fps           |
|           |         | 0.889 gram   | 246.583 m/s      | 27.12 J  | 247.802 m/s       |
| AR HR     | .20     | 15.89 grain  | 752 fps          | 20 ft lb | 755 fps           |
|           |         | 1.029 gram   | 229.21 m/s       | 27.12 J  | 230.124 m/s       |
| AR HR     | .20     | 18.13 grain  | 704 fps          | 20 ft lb | 755 fps           |
|           |         | 1.174 gram   | 214.579 m/s      | 27.12 J  | 230.124 m/s       |
| AR HR     | .22     | 13.43 grain  | 818 fps          | 20 ft lb | 822 fps           |
|           |         | 0.870 gram   | 249.329 m/s      | 27.12 J  | 250.546 m/s       |
| AR HR     | .22     | 14.35 grain  | 792 fps          | 20 ft lb | 795 fps           |
|           |         | 0.926 gram   | 241.402 m/s      | 27.12 J  | 242.316 m/s       |
| AR HR     | .22     | 15.89 grain  | 752 fps          | 20 ft lb | 755 fps           |
|           |         | 1.029 gram   | 229.21 m/s       | 27.12 J  | 230.124 m/s       |
| AR HR     | .22     | 18.13 grain  | 704 fps          | 20 ft lb | 707 fps           |
|           |         | 1.174 gram   | 214.579 m/s      | 27.12 J  | 215.494 m/s       |
| AR HR     | .22     | 25.39 grain  | 595 fps          | 20 ft lb | 597 fps           |
|           |         | 1.645 gram   | 181.356 m/s      | 27.12 J  | 181.966 m/s       |



## 15. Assegnazione dei banconi di tiro

Il Direttore di Gara procederà all'assegnazione della linea di tiro conforme alla start list dei turni; il sorteggio sarà fatto col sistemi telematici messo a disposizione dall'UITS. Il turno di gara è strutturato su due manche (due bersagli) che il tiratore effettuerà sulla stessa linea, pertanto si farà il sorteggio solo per la prima manche ed una sola volta per categoria. Il tiratore che a prenotazione effettuata non sarà presente sulla linea di tiro all'orario di inizio gara, perderà la possibilità di gareggiare in quanto non è prevista la sostituzione di un turno con un altro.

## 16. Posizione di tiro sul bancone

La corretta posizione di tiro prevede che la volata della canna sporga oltre il limite anteriore del bancone e che l'azione dell'arma sia interamente dietro la linea di tiro.

## 17. Equipaggiamento e assetto di tiro sul bancone

Il Direttore di Gara, prima di annunciare il "fuoco", ispezionerà le singole postazioni di tiro, al fine di verificare la regolarità di ogni elemento. E' altresì facoltà del Direttore di Gara e della Giuria verificare armi, equipaggiamenti e quant'altro in ogni momento della Gara.

## 18. Durata della gara

### ***18.1. Gare di qualificazioni***

Le gare di qualificazioni si articolano su n. 2 bersagli, ha una durata effettiva di 20+10+20 per un totale di 50 minuti, decorrenti dal comando "FUOCO" impartito dal Direttore di Gara, durante i quali dovranno essere effettuati sia i tiri di prova sia quelli di gara. (i tempi sono così disposti: prima serie 20 minuti, cambio bersaglio 10 minuti, - secondo bersaglio 20 minuti; totale 50 minuti).

N.B.: il secondo bersaglio va ingaggiato sulla stessa linea del primo.

### ***18.2. Gara di Finale***

Le gare di Finale si articolano su n. 3 bersagli, il tempo di gara di ogni singolo bersaglio è di 20 minuti, durante i quali dovranno essere effettuati sia i tiri di prova sia quelli di gara. Ogni bersaglio sarà ingaggiato su linee diverse da quello precedente come meglio descritto dal paragrafo 21.1.

I tempi di gara e la gestione saranno meglio descritti dal programma di gara che è a cura dell'UITS.



## ***18.3. Interruzioni***

Eventuali interruzioni forzate, che dovessero sopraggiungere per eventi non prevedibili, saranno tenute in considerazione dal Direttore di Tiro e saranno fatte recuperare fino a concorrenza dei minuti di gara effettiva. In caso di interruzione forzata superiore ai 10 minuti saranno concessi 5 minuti di tiri di prova. Sarà invece facoltà del Direttore di Gara, su proposta del Direttore di Tiro, procedere alla temporanea sospensione della gara per sopraggiunte condizioni atmosferiche che rendano impraticabile il campo di tiro (temporali improvvisi, etc). In ogni caso l'interruzione non potrà prolungarsi per oltre 20 minuti.

In caso di impraticabilità del campo di gara di maggiore durata, il Direttore di Gara dovrà emanare un apposito comunicato, riconvocando i tiratori ad un preciso orario ed i tiratori del turno interrotto hanno facoltà di richiedere un nuovo bersaglio ed annullare il precedente.

## ***18.4. Bersaglio staccato***

Se un bersaglio dovesse essersi staccato durante una gara, il direttore di tiro fermerà la gara, prenderà nota del tempo rimanente, inviterà i tiratori a mettere le armi in sicurezza, ad abbandonare la propria postazione di tiro e a sostare dietro al bancone assegnato, inviterà i responsabili di gara a recuperare il bersaglio, a riparlo correttamente e saranno concessi altri 2 minuti extra. Tutti i comandi saranno impartiti dal direttore di tiro.

## ***18.5. Bersagli perduti.***

Se un bersaglio viene perso (per colpa delle condizioni atmosferiche) e il tiratore ha tutti gli altri bersagli completati, il punteggio per il bersaglio perso sarà la media del migliore e del peggiore dei bersagli rimanenti. È responsabilità del personale addetto ai bersagli garantire un'adeguata protezione dei bersagli dalle intemperie, ecc. pinzandoli se necessario.



## 19. Comandi di gara

La successione dei comandi di gara, da parte del Direttore di Tiro, sarà la seguente:

- **"TIRATORI PRENDERE POSIZIONE"**: i tiratori sono autorizzati a sistemare attrezzatura ed arma sul banco di tiro assegnato ed avranno 10 minuti di tempo per prepararsi.
- **"TIRATORI 5 MINUTI AL FUOCO"**: il suddetto comando sarà impartito solo quando tutti i bersagli saranno posizionati e visibili ad ogni tiratore.
- **"TIRATORI PRONTI?"**: E' facoltà del tiratore che non è pronto, alzare la mano per richiedere tempo (non più di TRE MINUTI) per completare le operazioni preliminari. Tale facoltà è concessa 1 sola volta per turno.
- **"TIRATORI RIMUOVERE LA BANDIERINA"**: i tiratori rimuoveranno la bandierina in attesa del successivo comando. Il tiratore che carica o introduce l'otturatore prima del comando **"INTRODURRE GLI OTTURATORI"** o **"Caricate"** sarà squalificato.
- **"INTRODURRE GLI OTTURATORI"**: i tiratori sono autorizzati ad inserire l'otturatore. Il tiratore che carica prima del comando **"Caricate"** sarà squalificato.
- **"CARICATE"**. Il tiratore che farà fuoco prima del comando **"FUOCO"** sarà squalificato.
- **"FUOCO"**: inizio della gara o ripresa della competizione dopo un'interruzione. Il tiratore che spara prima del comando **"Fuoco"** sarà squalificato.
- **"TIRATORI 10 MINUTI AL CESSATE IL FUOCO"**: il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara.
- **"TIRATORI 5 MINUTI AL CESSATE IL FUOCO"**: il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara.
- **"TIRATORI CESSATE IL FUOCO"**: il suddetto comando notifica la fine del tempo a disposizione per i tiri del Turno di Gara e la rimessa in Condizione di Sicurezza delle armi.
- **"TOGLIERE GLI OTTURATORI"**: a questo comando vanno tolti gli otturatori o inserite le bandierine blocca-otturatore.



# Unione Italiana Tiro a Segno

- **“TIRATORI ABBANDONARE LE POSTAZIONI”**: autorizza ad abbandonare le postazioni di tiro. Se durante la gara un tiratore si abbandona la postazione di tiro senza autorizzazione preventiva del direttore di tiro sarà squalificato.

Se è disponibile una registrazione audio che annuncerà l'inizio della gara e il tempo rimanente, può essere utilizzata. L'audio deve essere udibile da tutti i partecipanti.

## 20. Comandi di emergenza

**"CESSARE IL FUOCO!"**: In qualsiasi momento il Direttore di Tiro può ordinare la sospensione del fuoco, per motivi di sicurezza o altro. Il Tiratore che effettui uno sparo dopo tale comando, verrà squalificato e dovrà abbandonare la linea di tiro.

## 21. Tiri di prova

Nell'arco dei venti minuti concessi per il completamento del bersaglio di gara, il tiratore ha facoltà di sparare un numero di tiri illimitati nelle apposite visuali di prova predisposte sul bersaglio di gara.

## 22. Cambio dell'arma

Il cambio dell'arma durante la gara è permesso se c'è un problema provato all'arma stessa, soprattutto se questo è legato alla sicurezza e può essere considerato un pericolo. In questo caso il partecipante dovrà chiedere al responsabile di gara di controllare l'arma e sostituirla con un'altra. Il cambio dell'arma sarà fatto con un'arma della stessa classe. Sarà premura del responsabile di gara decidere se è il caso di continuare o interrompere la gara basandosi da quanto serio sia il difetto dell'arma e se il cambio dell'arma possa causare fastidio agli altri concorrenti. Non verrà concesso tempo extra a chi cambierà arma. Nel caso si cambiasse arma, il concorrente potrà sparare fino a fine gara con l'arma nuova. Se il problema dell'arma deriva invece dalla responsabilità del tiratore (negligenza per esempio) verrà applicato il punteggio **“NON CLASSIFICATO”** per la gara.

## 23. QUOTE DI ISCRIZIONE

Il costo di iscrizione alle gare di qualifica Individuale è di € 25,00 per categoria (il pagamento va fatto alla sezione ospitante ogni volta che ci si reca ad una gara).

Il costo di iscrizione alla Finale Nazionale è a carico della UITS.

Il costo di iscrizione per le squadre è di € 100,00 (a Squadra e a Specialità) da versare una sola volta, all'Ufficio Sportivo UITS entro i tempi comunicati alle sezioni.



## 24. Fuoco incrociato ATTIVO

Il concorrente che involontariamente effettui un tiro incrociato colpendo un bersaglio non suo, dovrà comunicarne notizia immediata al Direttore di Tiro.

Quest'ultimo si comporterà come segue:

1. Procederà alla sospensione momentanea della gara, prendendo nota dell'orario esatto dell'interruzione, al fine del conseguente recupero.
2. Successivamente, 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. Il tiratore che ha effettuato un tiro incrociato involontariamente non sarà squalificato ma gli saranno assegnati 5 punti di penalità per ogni tiro incrociato.
  - nell'ipotesi in cui il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenti altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiara non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro potrà, dopo aver valutato i fatti:
    - prendere nota del numero della visuale colpita;
    - autorizzare il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando anche sulla visuale colpita;
    - 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;
    - dichiarare la ripresa del fuoco per tutti;

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 ed il più basso al tiratore responsabile dell'irregolarità.

### **Nota**

- ❖ Il fuoco incrociato costituisce in ogni caso una turbativa alla gara.
- ❖ Non sarà concesso tempo supplementare al tiratore che abbia incrociato il fuoco.
- ❖ La squalifica si adotterà in caso di primo tiro incrociato nell'ipotesi che non sia dichiarato dal concorrente, ma il Direttore di Tiro possa identificare l'autore dell'irregolarità per visione diretta o altri elementi oggettivi.



## 25. Fuoco incrociato "PASSIVO"

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

- alla sospensione del "fuoco";
- alla verifica del bersaglio e ad individuare la visuale che, secondo il tiratore che reclama, sia stata oggetto di fuoco incrociato;
- ad interpellare tutti i concorrenti perché effettuino le opportune verifiche.

Quindi, se un concorrente si attribuirà l'irregolarità, il Direttore di Tiro procederà come descritto al punto a paragrafo Fuoco incrociato attivo.

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.

Sarà 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 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 maggiore tra quelli che compaiono sulla visuale in questione.



## 26. Classificazione delle gare

### **26.1. GARE UFFICIALI**

Le Gare Ufficiali sono quelle valevoli per l'ammissione al Campionato Italiano di Categoria, individuale e a squadre:

**Gare di Campionato Italiano BenchRest RIMFIRE & AIR RIFLE** come da Programma Sportivo per l'anno 2024;

**Rientri in gara non sono previsti.**

La UITSS può derogare le sezioni a disputare la gara di qualificazione in più di 2 giorni per necessità logistiche o forte affluenza di iscrizioni. Per la gara di Finale individuale e a squadra potrà essere disputata su più giorni (anche infrasettimanale se necessario).

## 27. Competizioni individuali e a squadre

Il Campionato Italiano RIMFIRE & AIR RIFLE si svolgerà per le seguenti categorie:

- **Discipline a 50 m:**
  - International Sporter;
  - Light .22 Rimfire Rifle;
  - Heavy .22 Rimfire Rifle;
  - Unlimited Air Rifle;
  
- **Discipline a 25 m:**
  - Diottra Air Rifle;
  - Sporter Air Rifle;
  - Light Air Rifle;
  - Heavy Air Rifle
  - Sporter .22 Rimfire Rifle;
  - Light .22 Rimfire Rifle;
  - Heavy .22 Rimfire Rifle.



# Unione Italiana Tiro a Segno

Gare ufficiali campionato RIMFIRE & AIR RIFLE 2024, saranno così suddivise:

## **RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 m:**

7 Gare di qualifica;

- 1 Finale.

Le gare di qualificazione si effettuano su 2 bersagli ufficiali di gara, per un totale di 50 colpi validi (25 per bersaglio) per il calcolo del punteggio.

## **RIMFIRE & AIR RIFLE a 25 m:**

- 6 Gare di qualifica;
- 1 Finale.

Le gare di qualificazione si effettuano su 2 bersagli ufficiali di gara, per un totale di 50 colpi validi (25 per bersaglio) per il calcolo del punteggio. Viene fatta eccezione per la categoria Air Rifle Diottra, nel quale le visuali di gara utili sono 16, in ciascuna visuale deve essere sparato un singolo colpo. Lo stesso bersaglio alla propria sinistra ha quattro visuali di prova, nelle quali si possono sparare colpi illimitati. I colpi utili a determinare il punteggio di gara sono 32 (16 per bersaglio).

### ***27.1. RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 m e 25 m***

Le Gare di qualifica individuale e a squadre si svolgono in due giorni -in contemporanea - su più sedi. La UITS può derogare le sezioni a disputare la gara in più di 2 giorni per necessità logistiche o forte affluenza di iscrizioni.

Le sedi designate ad accogliere le gare devono:

- Pubblicare il bando di gara, nel quale vengono indicate le date della gara, apertura e chiusura delle iscrizioni, il numero di banconi disponibili e gli orari dei turni, almeno un mese prima della gara;
- Nello Stand di gare devono pubblicare i componenti della Direzione di gara e indicare in modo chiaro dove risiedono:
  - Ufficio Presidente di Giuria;
  - Ufficio Direttore di Gara;
  - Ufficio Direttore di Tiro;
  - Ufficio Controllo Armi ed Equipaggiamento.
  - Ufficio Classifiche
  - Ufficio Commissione Reclami.



# Unione Italiana Tiro a Segno

Per aver accesso alla finale individuale e a squadra, il tiratore è obbligato a disputare almeno 4 gare di qualifica. Questa regola vale anche per i componenti della squadra non qualificati come individuale.

**Si qualificano alla finale per il titolo di Campione Italiano assoluto i migliori 20 tiratori per le categorie RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 m. L'ammissione ai Campionati Italiani è data dalla sommatoria dei 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica.**

**Si qualificano alla finale per il titolo di Campione Italiano assoluto i migliori 20 tiratori per le categorie Light Air Rifle e Heavy Air Rifle. L'ammissione ai Campionati Italiani è data dalla sommatoria dei 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica.**

**Si qualificano alla finale per il titolo di Campione Italiano assoluto i migliori 15 tiratori per le categorie:**

- Diottra Air Rifle;
- Sporter Air Rifle;
- Sporter .22 Rimfire Rifle;
- Light .22 Rimfire Rifle;
- Heavy .22 Rimfire Rifle.

L'ammissione ai Campionati Italiani è data dalla sommatoria dei 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica.

**Si qualificano alla finale per il titolo di Squadra Campione Italiana le migliori 6 squadre. L'ammissione ai Campionati Italiani a squadra è data dalla sommatoria dei 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica. Ogni singolo risultato di squadra è dato dalla sommatoria dei migliori tre punteggi dei componenti dello stesso team ottenuti durante le gare di qualificazione.**

**Finale individuale e a squadre si disputa su 3 bersagli di gara (3 turni distinti). E' necessaria l'assegnazione della linea di tiro per il primo turno di gara di ogni categoria, con sorteggio elettronico. Il sorteggio deve essere fatto nei tempi necessari per poter preparare il materiale necessario per identificare specialità e tiratore (stampare le etichette da apporre sui bersagli, ecc.).**

Per quanto riguarda il secondo turno, le linee di tiro vengono assegnate con il metodo della turnazione ad incrementi fissi di 7 postazioni rispetto alla postazione del primo turno. Questo metodo è adottato anche per il terzo turno rispetto alla postazione del secondo turno.

Per esempio, se al tiratore viene assegnato al primo turno la linea 1, lo stesso tiratore sparerà al secondo turno sulla linea 8 ed al terzo turno sulla linea 15, e così via (2--->9--->16 , 3-->10--->17, ecc, ecc.).

Lo stesso criterio di turnazione delle linee di tiro viene applicato anche ai tiratori non qualificati che concorrono per la gara a squadre.



# Unione Italiana Tiro a Segno

## **27.2. Assegnazione Titolo di Campione Italiano Individuale RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 m**

Il Titolo di Campione Assoluto Italiano Individuale sarà assegnato al tiratore che sui 3 bersagli da 25 visuali l'una avrà ottenuto il punteggio più alto.

Premiazione:

- Campione Assoluto Italiano Individuale - Medaglia oro.
- Secondo classificato - Medaglia argento.
- Terzo classificato - Medaglia bronzo.

### **Nota**

L'organizzazione/sezione ospitante la Finale sarà responsabile di preparare e assegnare il diplomi per le prime tre posizioni.

## **27.3. Assegnazione Titolo di Campione Italiano Individuale RIMFIRE & AIR RIFLE a 25 m**

Il Titolo di Campione Assoluto Italiano Individuale sarà assegnato al tiratore che sui 3 bersagli da 25 visuali l'una e 16 visuali per la disciplina Diottra Air Rifle avrà ottenuto il punteggio più alto.

Premiazione:

- Campione Assoluto Italiano Individuale - Medaglia oro.
- Secondo classificato - Medaglia argento.
- Terzo classificato - Medaglia bronzo.

### **Nota**

L'organizzazione/sezione ospitante la Finale sarà responsabile di preparare e assegnare il diplomi per le prime tre posizioni.

## **27.4. Assegnazione del riconoscimento di "Tiratore dell'anno"**

Il riconoscimento del "Tiratore dell'anno 2024" è assegnato, per ognuna delle specialità RIMFIRE & AIR RIFLE a 25 m e 50 m, al tiratore primo nella classifica di ammissione ai Campionati Italiani.

### **Nota**

Il diplomi saranno inviati dal Settore Sportivo UITS ai tiratori attraverso le rispettive sezioni.

## **27.5. Assegnazione del riconoscimento di "Squadra dell'anno"**

Il riconoscimento del "Squadra dell'anno 2024" è assegnato, per ognuna delle specialità RIMFIRE & AIR RIFLE a 25 m e 50 m, alla squadra prima nella classifica di ammissione ai Campionati Italiani.



# Unione Italiana Tiro a Segno

**Ai fini dell'assegnazione del titolo sarà necessario che ai rispettivi Campionati Italiani di specialità partecipino e si qualifichino almeno tre squadre.**

## **Nota**

Il diplomi saranno inviati dal Settore Sportivo UITS ai tiratori attraverso le rispettive sezioni.

## **27.6. Assegnazione del riconoscimento di "Aggregato"**

Il riconoscimento dell'"AGGREGATO" è assegnato al tiratore che nei diversi raggruppamenti di specialità, riconosciute dalla WRABF, ha totalizzato un maggior numero di punti. Saranno considerati i 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica per specialità. Specialità riconosciute dalla WRABF:

**Rimfire (solo 50 m)**

**Air**

Light

Unlimited Air (50 m)

Heavy

Light

International Sporter

Heavy

## **Aggregati:**

2 GUN: Light air - Heavy Air.

2 GUN: Light rimfire - Heavy rimfire.

3 GUN: Light air - Heavy Air - Unlimited Air.

3 GUN: Light rimfire - Heavy rimfire - International Sporter.

5 GUN: Light rimfire - Heavy rimfire - International Sporter - Light air - Heavy Air.

6 GUN: Light rimfire - Heavy rimfire - International Sporter - Light air - Heavy Air - Unlimited Air.

## **Nota**

Il diplomi saranno inviati dal Settore Sportivo UITS ai tiratori attraverso le rispettive sezioni.

## **27.7. Assegnazione del Titolo di squadra Campione Italiana a 50 m**

Nel corso della finale, concorrono al punteggio della squadra sia i risultati ottenuti dai tiratori nella competizione individuale che i risultati dei tiratori esclusi dalla finale individuale appartenenti alla stessa squadra. Il punteggio valido per l'assegnazione del titolo di "Squadra Campione Italiana" di specialità viene determinato dalla somma dei tre migliori punteggi ottenuti sui 75 colpi di gara (3 bersagli) di ciascun



# Unione Italiana Tiro a Segno

componente della squadra. I componenti di una Squadra eventualmente non qualificati per i Campionati Individuali, durante la Finale Nazionale spariranno successivamente o in contemporanea, se vi sono le linee sufficienti, al turno individuale, purché abbiano fatto le 4 gare previste di qualifica.

**Premiazione:**

- **Squadra Campione Italiana** - Coppa e Medaglie oro ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.
- **Squadra Seconda classificata** - Coppa e Medaglie argento ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.
- **Squadra Terza classificata** - Coppa e Medaglie bronzo ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.

## **Nota**

L'organizzazione/sezione ospitante la Finale sarà responsabile di preparare e assegnare il diplomi per le prime tre posizioni. Saranno premiate le squadre solo se le squadre qualificate saranno almeno tre.

## **27.8. Assegnazione del Titolo di squadra Campione Italiana a 25 m**

Nel corso della finale, concorrono al punteggio della squadra sia i risultati ottenuti dai tiratori nella competizione individuale che i risultati dei tiratori esclusi dalla finale individuale appartenenti alla stessa squadra. Il punteggio valido per l'assegnazione del titolo di "Squadra Campione Italiana" di specialità viene determinato dalla somma dei tre migliori punteggi ottenuti da ciascun componente della squadra sui 75 colpi di gara (3 bersagli) o 48 (3 bersagli) colpi di gara per la disciplina Diottra Air Rifle. I componenti di una Squadra eventualmente non qualificati per i

Campionati Individuali, durante la Finale Nazionale tireranno successivamente o in contemporanea, se vi sono le linee sufficienti, al turno individuale, purché abbiano fatto le 4 gare previste di qualifica.

**Premiazione:**

- **Squadra Campione Italiana** - Coppa e Medaglie oro ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.
- **Squadra Seconda classificata** - Coppa e Medaglie argento ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.
- **Squadra Terza classificata** - Coppa e Medaglie bronzo ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.



# Unione Italiana Tiro a Segno

**Ai fini dell'assegnazione del titolo sarà necessario che ai rispettivi Campionati Italiani di specialità partecipino e si qualificano almeno tre squadre.**

## **Nota**

L'organizzazione/sezione ospitante la Finale sarà responsabile di preparare e assegnare il diplomi per le prime tre posizioni. Saranno premiate le squadre solo se le squadre qualificate saranno almeno tre.

## **27.9. PRIMATI ITALIANI DI CATEGORIA**

Il punteggio massimo ottenuto in gara nel corso del Campionato Italiano RIMFIRE & AIR RIFLE individuale e a squadra sia a 25 m che a 50m viene dichiarato Primato Italiano di Categoria. Le gare valevoli per il conseguimento di Primati Italiani individuali e a squadra di categoria sono:

- **Gare Ufficiali valevoli per l'ammissione alla Finale del Campionato Italiano RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 metri e 25 metri. Gara disputata su 2 bersagli.**
- **Finale del Campionato Italiano RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 metri e 25 metri. Gara disputata su 3 bersagli.**
- **Gare Internazionali indette dalla WRABF. Gara disputata su 3 bersagli (tabella di riferimento Finale del Campionato Italiano).**

**Si avranno i seguenti Primati Italiani:**

- **Discipline a 50 m:**
  - **International Sporter;**
  - **Light .22 Rimfire Rifle;**
  - **Heavy .22 Rimfire Rifle;**
  - **Unlimited Air Rifle;**
  
- **Discipline a 25 m:**
  - **Diottra Air Rifle;**
  - **Sporter Air Rifle;**
  - **Light Air Rifle;**
  - **Heavy Air Rifle**
  - **Sporter .22 Rimfire Rifle;**
  - **Light .22 Rimfire Rifle;**
  - **Heavy .22 Rimfire Rifle;**

## **Nota**

**Il diplomi saranno inviati dal Settore Sportivo UITS ai tiratori attraverso le rispettive sezioni.**



## 28. Composizione della commissione reclami

La Commissione Reclami sarà costituita dal Direttore di Gara e quattro tiratori esperti designati tra quelli iscritti. E' preferibile che i tiratori designati cambino quotidianamente durante il periodo della gara. Alternativamente, la Commissione Organizzatrice può designare una Commissione Tecnica composta da individui esperti per fungere da Commissione Reclami; tali individui possono essere tiratori e non, questi ultimi devono avere la capacità di agire indipendentemente dalle squadre in competizione.

Le decisioni della commissione reclami sono definitive e vincolanti e non è prevista la possibilità di impugnazione di tali decisioni.

### ***28.1.Reclami***

Solo gli iscritti alla competizione in atto, possono presentare un reclamo. Tutti i reclami hanno un costo di € 25,00 e devono essere presentati sul modulo prescritto (modulo pag.78). Per le gare di qualificazioni entro 30 minuti dalla conclusione di ogni turno di gara mentre per la finale i 30 minuti partono dalla fine pubblicazione del 3 bersaglio di gara.

Ad ogni reclamo accolto, la quota sarà interamente rimborsata; in caso contrario, tutte le quote saranno trattenute dal TSN.

## 29. Premiazioni

Le premiazioni per le singole gare di qualificazioni saranno a cura dei TSN organizzatori e le premiazioni per la finale sono a cura dell'UITS.

### ***29.1.Premiazioni gare di qualificazione***

Nelle gare di qualificazione, saranno premiati sempre i primi 3 atleti, purché i partecipanti in quella categoria siano almeno 5, altrimenti sarà premiato solo il primo classificato purché i partecipanti in quella categoria siano almeno 2. Nelle gare di qualificazione le premiazioni sono obbligatorie, attraverso la consegna di medaglie, coppe, targhe o similari. Non è permessa la premiazione con soli diplomi cartacei. E' possibile provvedere alla consegna dei premi a posteriori (esempio spedendo alle sezioni interessate dopo la personalizzazione) solo se specificato nel programma di gara.

### ***29.2. Premiazioni per la finale***

Le premiazioni delle finali nazionali sono organizzate dalla Sezione organizzatrice ed a carico dell'UITS.



## **29.3. DRESS CODE**

Quando partecipano alle competizioni gli atleti devono indossare un abbigliamento di tipo sportivo; i Gruppi Sportivi e le Sezioni TSN devono dotare i propri rappresentanti di capi di vestiario che riportino i simboli, il nome ed i colori del Gruppo Sportivo o Sezione TSN di appartenenza. Nell'abbigliamento sportivo sono incluse le tute sportive di vario genere e materiale. I componenti di una squadra che partecipano ad una gara a squadre devono indossare l'abbigliamento, che rappresenti il Gruppo Sportivo o la Sezione TSN di appartenenza. Durante le Cerimonie di Premiazione o altre cerimonie, gli atleti devono indossare l'abbigliamento sociale. Gli indumenti proibiti per tutte le fasi delle gare includono abbigliamento mimetico o con disegno mimetico, pantaloni con orli strappati o sfilacciati, pantaloni con pezze o buchi o scoloriti nonché indumenti con messaggi o disegni che non siano riconducibili alla Sezione TSN, Gruppo Sportivo, associazioni, alla stessa UITS o marchi del produttore o degli sponsor.

## **30. Svolgimento generale della Gara**

### **30.1. REGOLAMENTI E PROGRAMMI DI GARA**

Per tutte le Gare NON ISSF, le Sezioni organizzatrici delle Prove di Qualificazione e delle Finali, dovranno trasmettere all'Unione i Programmi di Gara per la necessaria preventiva approvazione, almeno 45 giorni antecedenti lo svolgimento della stessa. Dopo l'approvazione i Programmi di Gara devono essere trasmessi, dall'Organizzatore, a tutte le Sezioni, nonché al Comitato o Delegazione Regionale competente per territorio, almeno 30 giorni prima dello svolgimento della gara.

### **30.2. COMPITI DELLE SEZIONI ORGANIZZATRICI**

Per le Gare NON ISSF, le Sezioni organizzatrici delle Prove di Qualificazione devono provvedere:

- alla stesura del programma di gara;
- alla diramazione del programma;
- alla configurazione dei turni sul portale;
- all'assegnazione dei turni;
- al controllo dei partecipanti: identità, tesseramento ed altro;
- al controllo delle armi e degli equipaggiamenti;
- all'utilizzo del programma gestione gare della UITS;
- alla compilazione dei risultati di tutte le specialità di tiro;
- alla trasmissione dei risultati all'UITS, attraverso i protocolli previsti;
- alle premiazioni individuali e di squadra.



### **30.3. INSCRIZIONI**

Le iscrizioni potranno essere fatte direttamente dai partecipanti o dalle rispettive Sezioni sul sito Portale <http://portale.uits.it>. La Sezione di appartenenza si impegna a versare la quota d'iscrizione anche in caso di mancata partecipazione del tiratore. L'orario di apertura per tutte le gare sarà fissato alle ore 20:00 di 2 Venerdì antecedenti il weekend di gara. La chiusura delle iscrizioni per tutte le gare sarà fissata per le ore 20:00 del Venerdì antecedente il weekend di gara.

### **30.4. Registrazione all'arrivo nella sede di gara**

All'arrivo nella sede di gara i tiratori provvederanno al **CONTROLLO DELLE TESSERE UITS ED IDENTIFICAZIONE DEGLI ATLETI**. L'identificazione è obbligatoria ed è effettuata dall'ufficio segreteria di gara prima della consegna delle schede di gara. Il mancato controllo comporta un'assunzione di responsabilità da parte della Sezione organizzatrice in caso di incidenti (si ricorda che al tesseramento UITS è collegata la copertura assicurativa). La scheda di gara deve essere compilata dal tiratore prima del controllo armi ed equipaggiamenti.

### **30.5. Controllo armi ed equipaggiamento**

Preliminarmente alla gara sarà effettuato dall'apposito ufficio il "controllo armi ed equipaggiamento" (meglio descritto a paragrafo 14). L'arma, controllata ed ammessa alla gara, sarà munita di apposito contrassegno adesivo, di differente colorazione per ciascuna Categoria. L'Unione può nominare un esperto della disciplina specifica col compito di sovrintendere ovvero per coadiuvare l'Ufficio Controllo Armi ed Equipaggiamento.

### **30.6. Posizione di tiro sul bancone**

La corretta posizione di tiro, prevede che la volata della canna sporga oltre il limite anteriore del bancone e che l'azione dell'arma sia interamente dietro la linea di tiro.

### **30.7. Equipaggiamento e assetto di tiro sul bancone**

Il Direttore di tiro, prima di annunciare il "fuoco", ispezionerà le singole postazioni di tiro, al fine di verificare la regolarità di ogni elemento. E' altresì facoltà del Direttore di Tiro e della Giuria di verificare armi ed equipaggiamenti e quant'altro in ogni momento della Gara.



## 31. Sportività

Non dovrà esserci una condotta turbolenta sulla linea di tiro e nei pressi di essa durante lo svolgimento di qualsiasi gara. Ognuno dovrebbe comportarsi con gli altri tiratori così come vorrebbe che gli altri si comportassero nei suoi confronti se si trovassero nel momento di sparare. Se i tiratori provocano disturbo, può essere assegnata loro una squalifica attraverso un reclamo. I tiratori che hanno ricevuto un reclamo devono assicurarsi che sia stato informato il Commissario di Gara. Egli determinerà la linea d'azione da intraprendere.

Il disturbo può essere visto come:

- la suoneria di telefoni cellulari (non sono consentiti telefoni cellulari nel poligono);
- l'abbandono della linea di tiro quando il turno non è terminato;
- il conversare con persone sulla linea di tiro o nell'area riservata agli spettatori mentre i tiratori stanno sparando;
- la pulizia dei fucili durante la gara;
- nessun tiratore può entrare nello stand di tiro una volta che la gara ha avuto inizio. Qualora un tiratore avesse dimenticato l'inizio della gara/del turno, non potrà prendervi perdendo così il turno di gara, onde evitare di arrecare disturbo agli altri tiratori;
- le modifiche all'arma non consentite. Sono consentite solo da una posizione seduta ed il fucile resta puntato nella direzione del bersaglio;
- **Gli atleti e i giudici che partecipano ad una competizione non devono essere sotto l'influenza di sostanze stupefacenti (alcool incluso) di qualsiasi genere. L'uso di sostanze alcoliche e di droghe illegali, indipendentemente dalle modalità di assunzione, costituiscono infrazioni gravissime. Chiunque a giudizio del Giudice di Gara sia visibilmente sotto l'influenza di sostanze come quelle descritte sopra, dovrà essere squalificato dalla gara e potrà essere allontanato dal campo di tiro. Per quanto non scritto nel presente regolamento, valgono le Norme Sportive Antidoping adottate dal CONI.**

Questa lista non è esaustiva.

I tiratori devono restare seduti fino alla fine di ogni turno. Il tutto si applica anche agli spettatori ai quali sarà chiesto di ridurre i rumori al minimo e se dovessero perseverare saranno invitati a lasciare l'area mentre la gara continua. Gli spettatori non saranno nell'area tiro in alcune circostanze e non devono parlare con i tiratori sulla linea, mentre sparano e non.

## 32. Valutazione dei Bersagli

Sarà attribuito il punteggio migliore rispetto al foro di entrata della palla (Fig.1).

Il foro del proiettile che tocca l'anello più interno determinerà il punteggio (Fig.1).

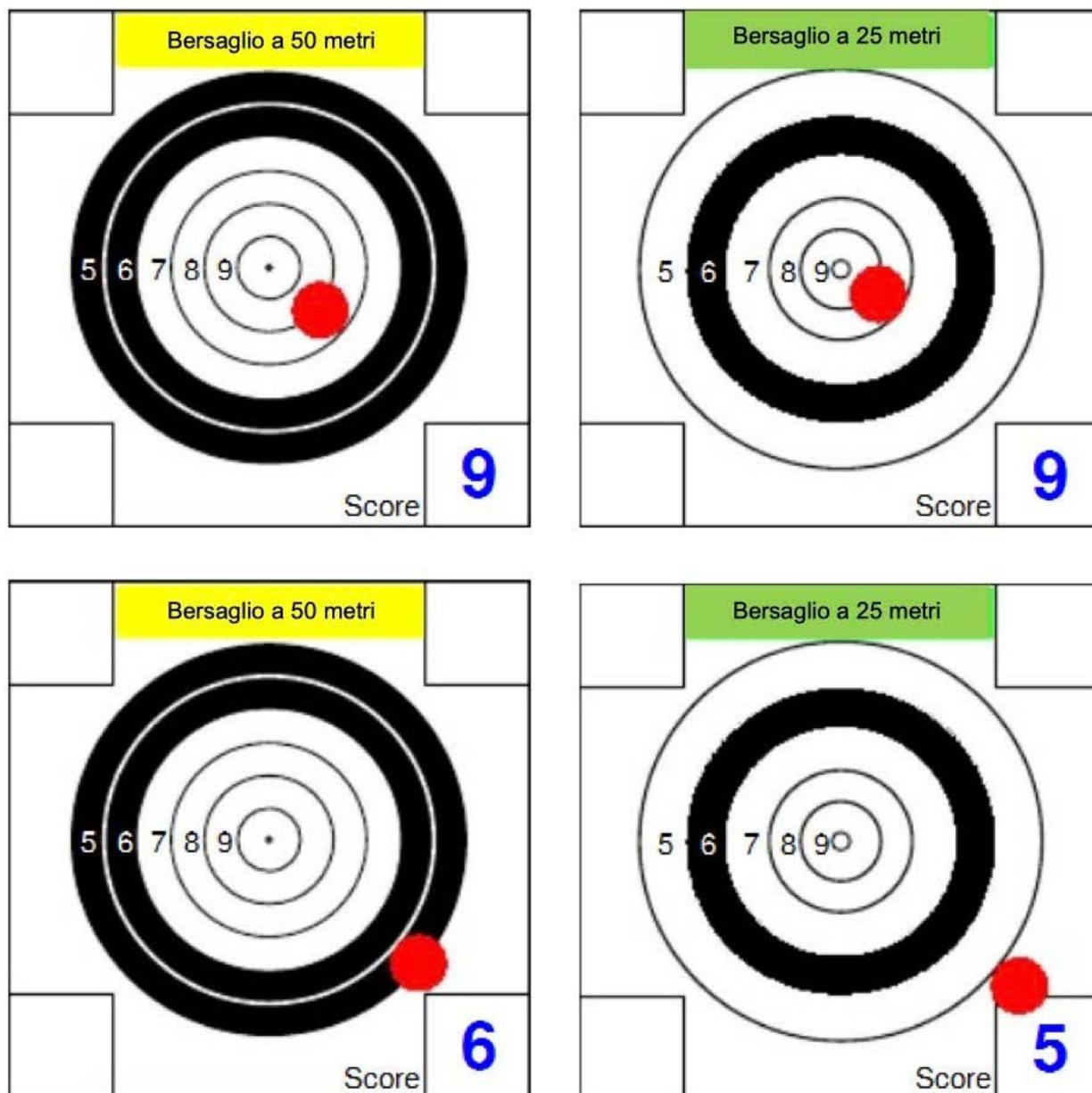


Fig.1

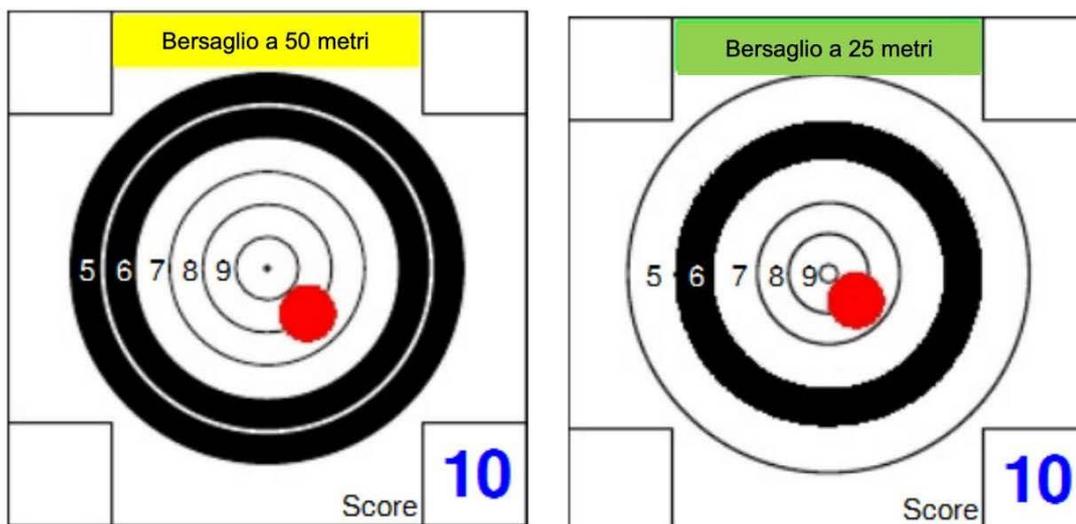
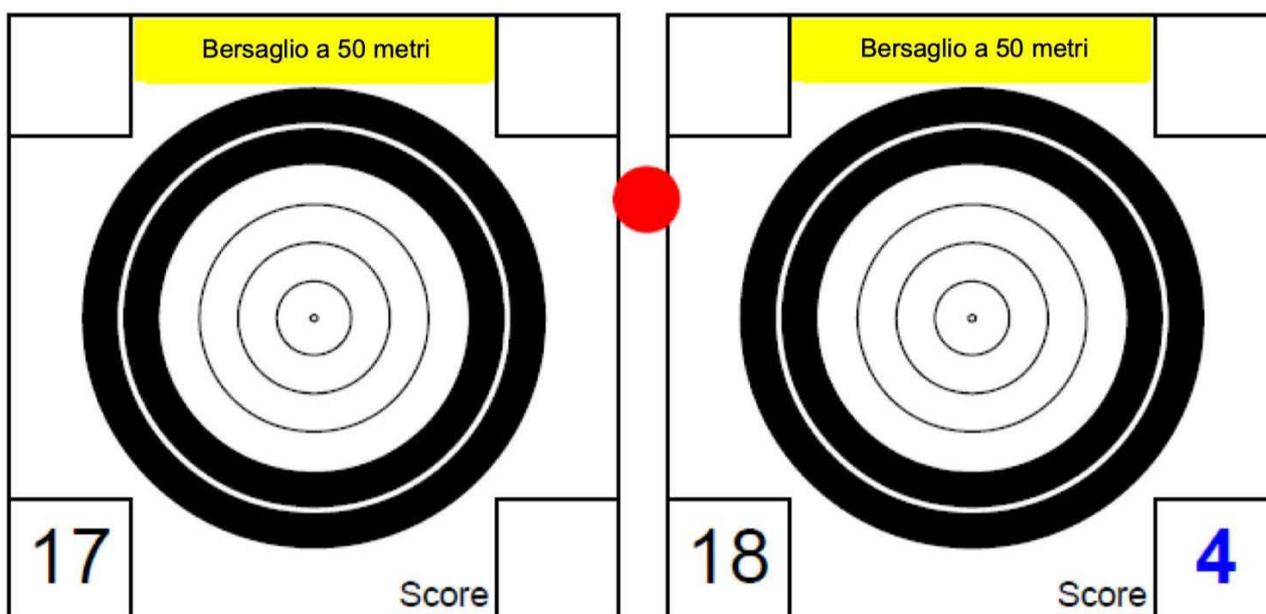


Fig. 1

### 32.1. Colpo tra le visuali del bersaglio

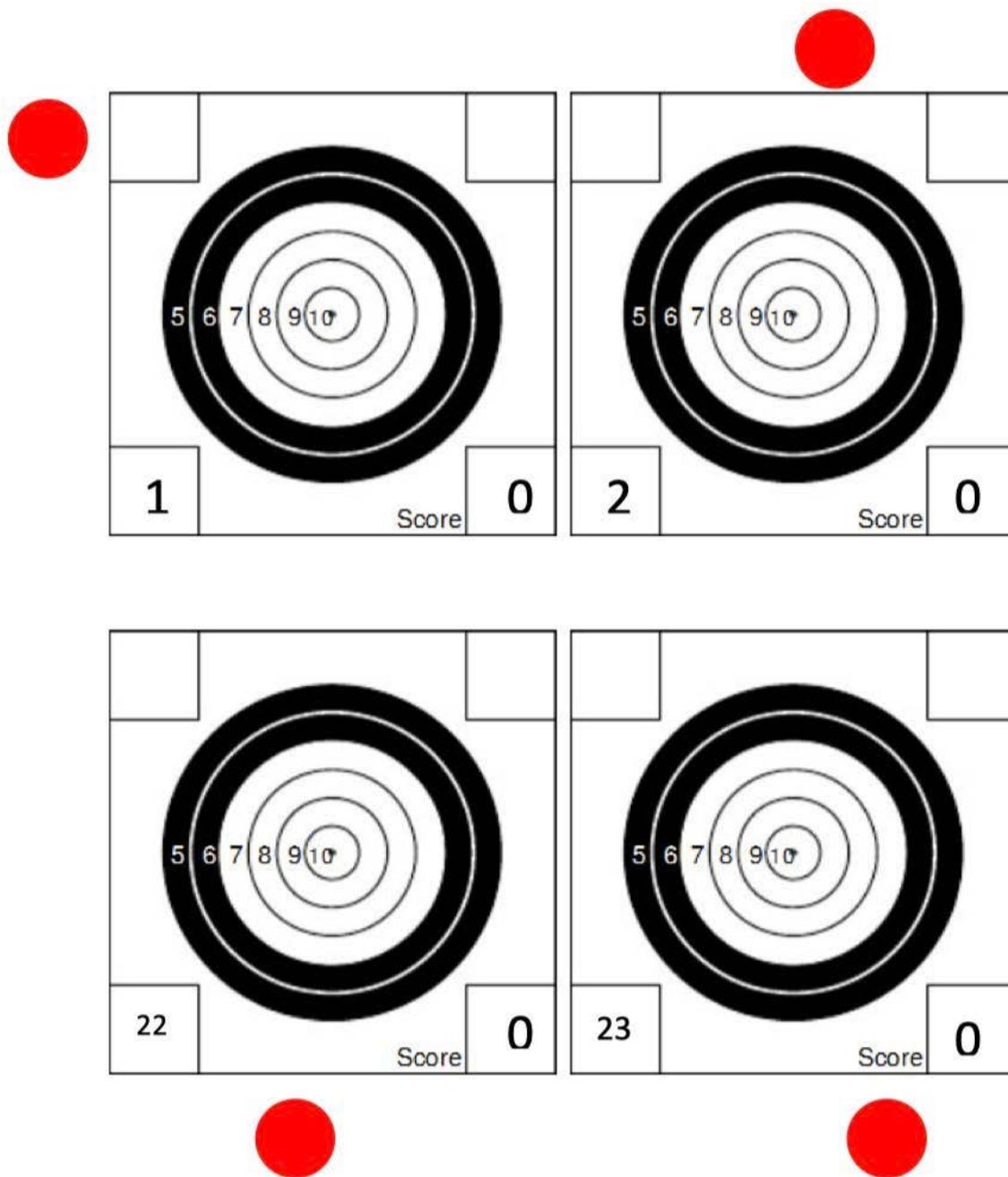
Potrebbe esserci un tiro tra le visuali, in tal caso il foro sarà calibrato. La valutazione sarà che nella visuale dove il foro impegna più superficie verrà dato un punteggio pari a 4.





# Unione Italiana Tiro a Segno

Tutti i tiri che non entrano o non toccano l'area dei punteggi saranno valutati come 0.

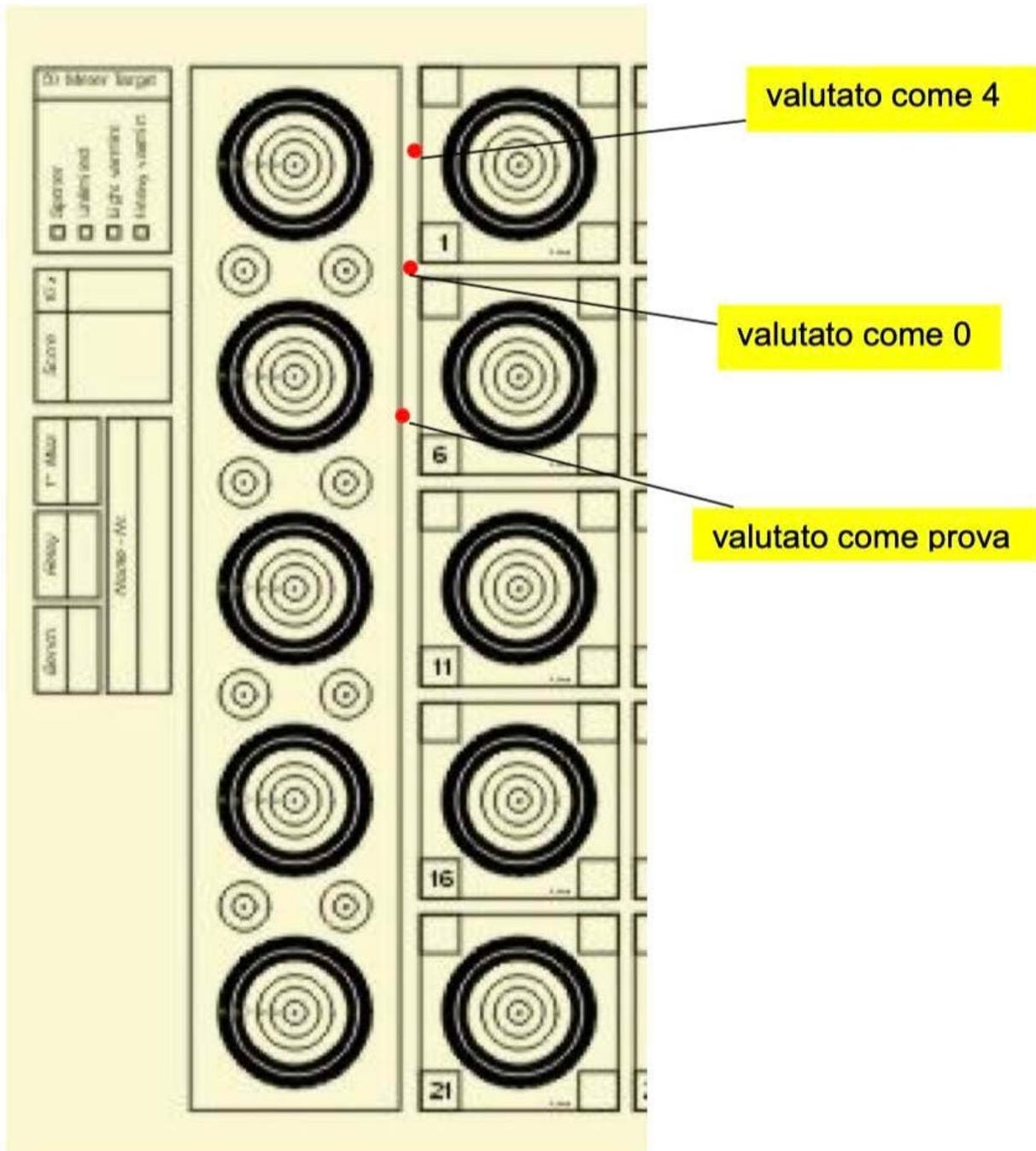


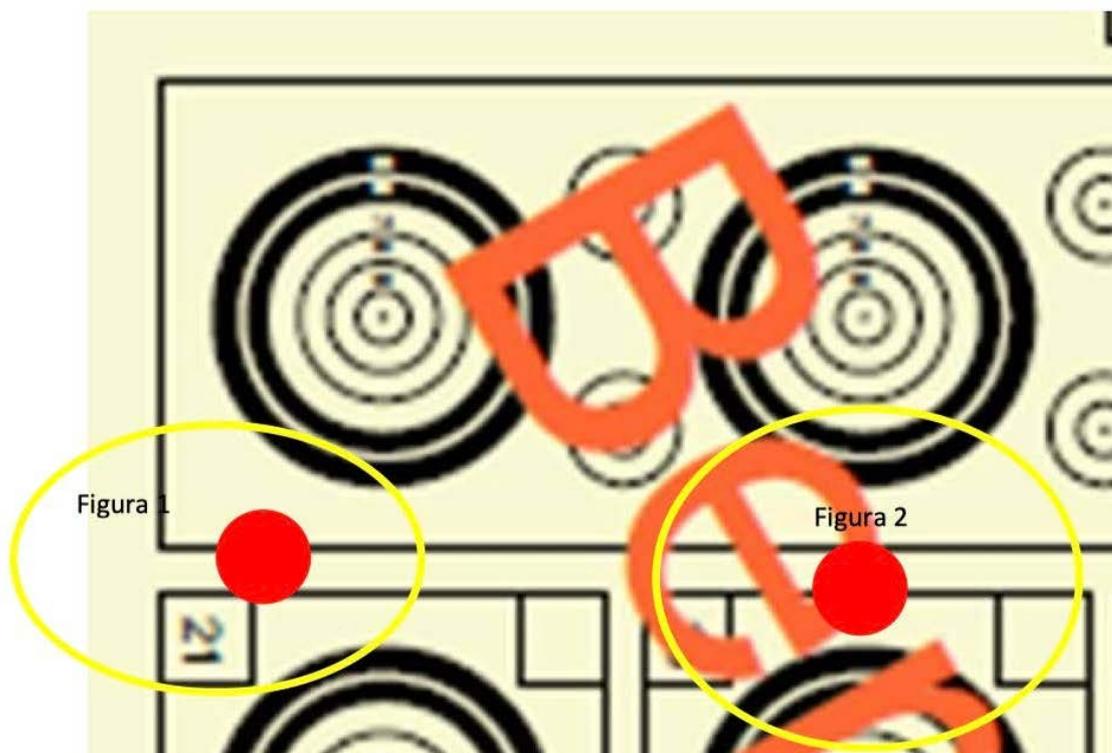


# Unione Italiana Tiro a Segno

Esempi di valutazione "0" sulle visuali del bersaglio

The image shows a target sheet for benchrest shooting. At the top, there is a header with fields for 'Bench rest', 'Relay', '1st Miss', 'Score', and '10 x'. Below this is a section for 'Name - Nr' and a legend with checkboxes for 'Spurrier', 'Unintended', 'Light variant', and 'Heavy variant'. The main part of the sheet is a grid of 30 targets arranged in 6 rows and 5 columns. Each target is a standard shooting target with a central bullseye and concentric rings. The targets are numbered 1 through 30. A large, stylized orange watermark 'BENCHREST' is written diagonally across the grid. Three yellow callout boxes with red dots pointing to specific targets contain the text 'valutati come 0'. The first box points to target 12, the second to target 17, and the third to target 20. A fourth yellow box labeled 'Prova' points to the bottom row of targets. The bottom row contains targets 21, 22, 23, 24, and 25.





**Figura 1**

Potrebbe esserci un tiro tra le visuali, in tal caso il foro sarà calibrato. La valutazione sarà che nella visuale dove il foro impegna più superficie verrà dato un tiro di prova.

**Figura 2**

Potrebbe esserci un tiro tra le visuali, in tal caso il foro sarà calibrato. La valutazione sarà che nella visuale dove il foro impegna più superficie verrà dato un punteggio pari a 4.

A 50 metri il foro di proiettile che tocca l'anello più interno sarà assegnato nel punteggio come mouche (Fig.2).

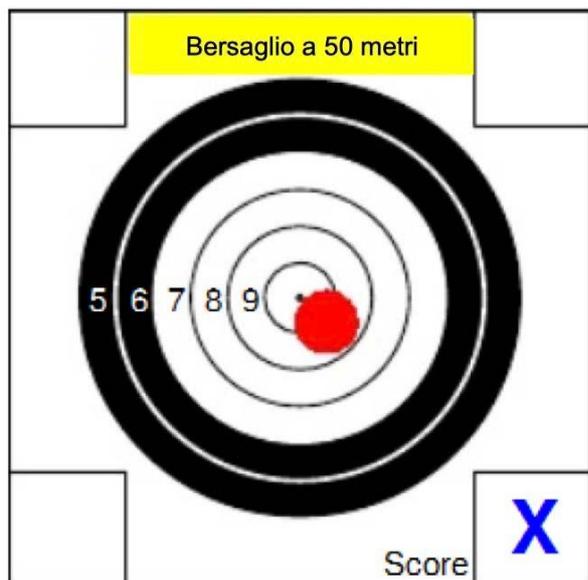


Fig. 2

A 25 metri (fig. 3) il foro di proiettile che tocca l'anello più interno sarà assegnato nel punteggio come 10, se elimina il cerchio interno viene valutato come mouche.

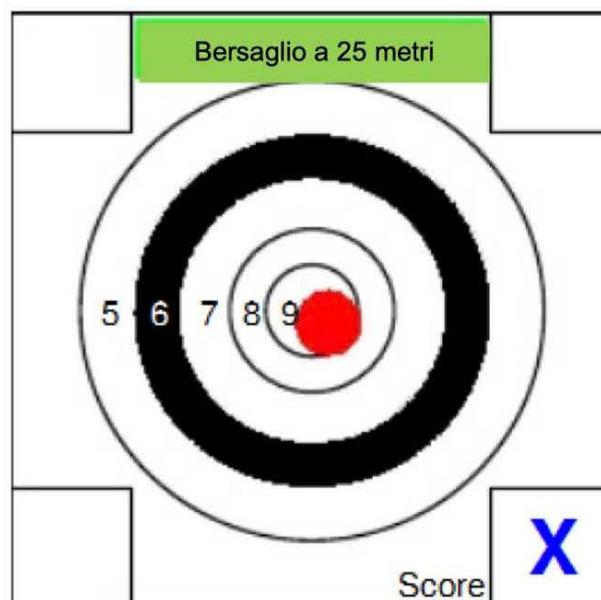


Fig. 3

Il punteggio deve esser scritto nello spazio apposito.

Un tiro nel bersaglio che manca gli anelli sarà conteggiato con 4 punti fig. 4.

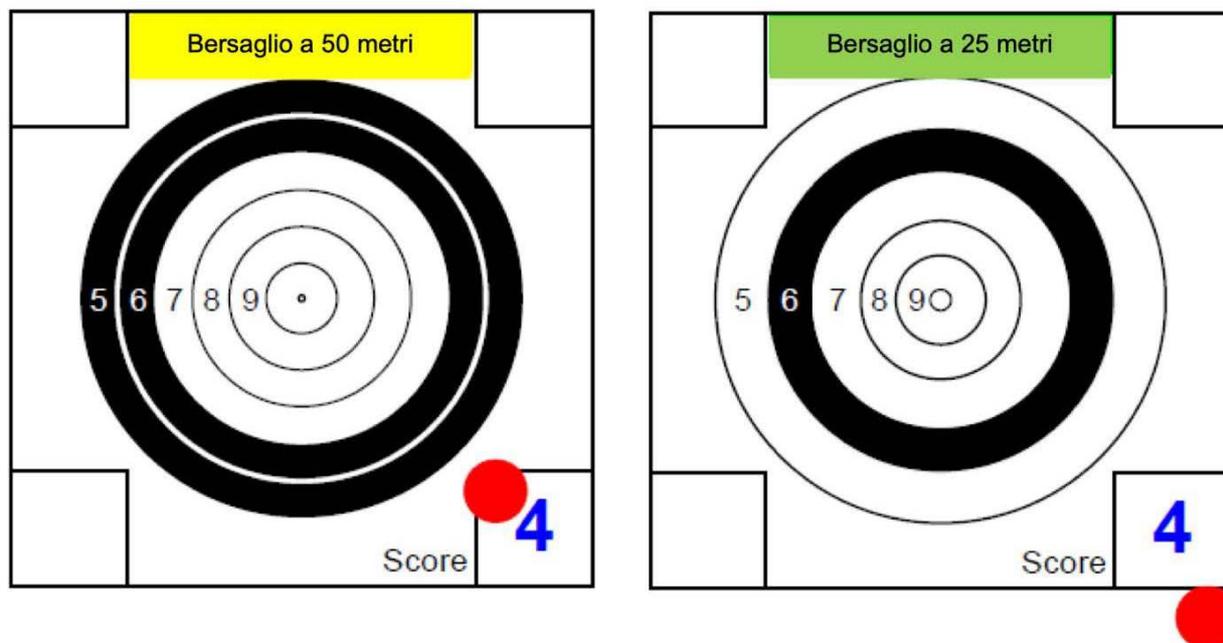


Fig. 4

### 32.2. Colpi multipli su una visuale

Se su una visuale sono presenti due colpi si considera il peggior punteggio meno un punto; se su una visuale sono presenti tre colpi si considera il peggior punteggio meno due punti; e così a seguire.

Fig. 5)

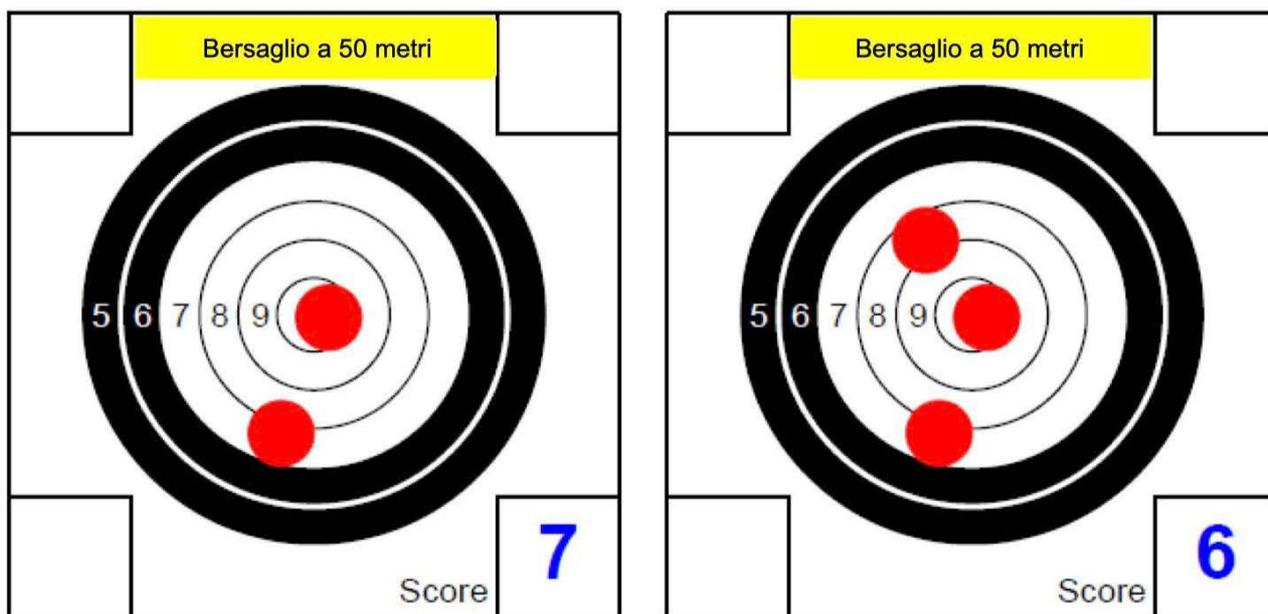


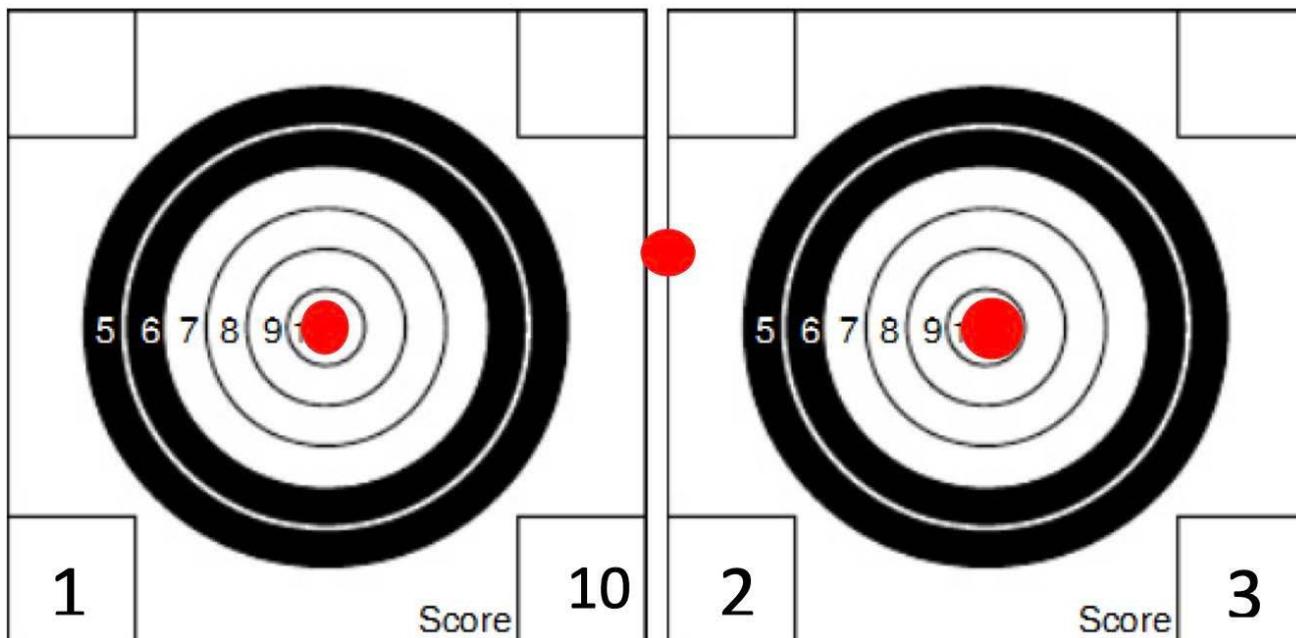
Fig. 5



# Unione Italiana Tiro a Segno

Nelle due visuali seguenti (Fig.6) abbiamo una circostanza che fonde due possibili casistiche: il colpo multiplo ed un colpo tra due visuali.

Sia nella visuale 1 che nella visuale 2 il tiratore ha realizzato una mouche, ma tra le due visuali c'è un colpo che, calibrato, impegnerà la visuale 2. A quest'ultima sarà assegnato il peggior punteggio meno un punto (3 nel caso specifico), mentre alla visuale 1 sarà assegnato un 10.



Se un partecipante è stato squalificato per un qualsiasi motivo, il punteggio verrà contrassegnato come squalificato. Il Responsabile della Gara riporterà la ragione della squalifica nei risultati della gara.

### 32.3. Errore nel primo tiro

Se il primo tiro sul bersaglio colpisce involontariamente l'area destinata al nome del tiratore, punteggio e logo della Federazione, il Direttore di Gara deve esser informato prima che il secondo tiro abbia luogo. Il Direttore di Gara deve controllare visivamente il bersaglio e prendere nota sul bersaglio quando lo stesso è stato recuperato. Il tiratore non incorrerà in alcuna penalità.

|             |  |      |  |       |       |  |            |       |     |
|-------------|--|------|--|-------|-------|--|------------|-------|-----|
| Shooter No. |  | Name |  | Bench | Relay | 25 Meter Target  |            | Score | 10X |
|             |  |      |  |       |       | <input type="checkbox"/> Sporter<br><input type="checkbox"/> Unlimited<br><input type="checkbox"/> Light Varmint<br><input type="checkbox"/> Heavy Varmint | First Miss |       |     |



# Unione Italiana Tiro a Segno

## **32.4. *First Miss***

Tutti i bersagli saranno conteggiati attraverso il First Miss. L'addetto all'assegnazione dei punti controllerà l'area del bersaglio iniziando dal primo bersaglio. Il primo bersaglio che non è un 10 verrà registrato come First Miss (letteralmente si traduce "primo mancato"). Se sul primo tabellone i 25 bersagli sono tutti da 10 punti (250 punteggio finale) si va sullo stesso per controllare le mouche. Il primo bersaglio che non ha la mouche sarà registrato come First Miss (tutti i First Miss vanno registrati nell'area apposita del bersaglio e non nell'area Score).

## 32.5. Valutazione dei colpi sui bersagli A.R. Diottra 25 metri

Esempio n.1



Esempio n.2



Esempio n.3



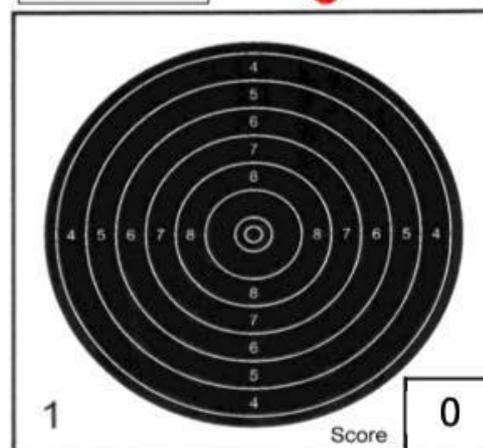
Esempio n.4



Esempio n.5



Esempio n.6





# Unione Italiana Tiro a Segno

Come si può notare dai vari esempi sopra illustrati, la valutazione del punto viene fatta considerando la parte più interna del foro del proiettile rispetto al centro del bersaglio.

Negli Esempi n.1 e n. 2 viene illustrata la corretta assegnazione del punteggio in base a quanto riscontrato in fase di calibrazione. Infatti, si può notare che il cerchio esterno del calibro tocca la riga dell'anello più interno, e quindi viene assegnato il punto più alto. Viene fatta eccezione per il bersaglio BR 25 metri dove, per l'assegnazione della mouche, l'anello del 10 deve essere completamente asportato.

Gli Esempi n.3 e n. 4 illustrano due situazioni nelle quali non può essere assegnato il punteggio più alto.

Nell'esempio n. 5 viene mostrato un caso limite: il colpo è finito fuori dagli anelli della visuale ma tocca comunque la linea del riquadro, per cui vengono assegnati 4 punti.

Stessa situazione si riscontra nell'esempio n. 6: in questo caso però il foro non tocca la linea del riquadro, per cui il punteggio assegnato sarà 0.

Il punteggio assegnato deve essere scritto nell'apposito riquadro situato in basso a sinistra all'interno della visuale di gara.

I colpi calibrati devono essere contrassegnati con la firma (o sigla) della persona addetta al controllo bersagli.

Altri casi limite che si possono riscontrare in corso di valutazione del bersaglio sono illustrati di seguito.

## **32.6. Casi di parità**

Se in una gara ci sono due o più casi di parità, si procederà verificando la classifica dei singoli bersagli.

### 1° Esempio

|   | Tiratore | Bersaglio 1° |    | Bersaglio 2° |    | Bersaglio 3° |    | totale |    |
|---|----------|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------|----|
| 1 | Giovanni | 248          | 14 | 249          | 11 | 247          | 7  | 744    | 32 |
| 2 | Fabio    | 248          | 13 | 246          | 7  | 250          | 12 | 744    | 32 |
| 3 | Antonio  | 248          | 12 | 250          | 13 | 246          | 7  | 744    | 32 |
| 4 | Stefano  | 246          | 15 | 248          | 10 | 249          | 10 | 743    | 35 |
| 5 | Giorgio  | 246          | 10 | 247          | 9  | 247          | 11 | 740    | 30 |
| 6 | Maurizio | 244          | 5  | 245          | 8  | 246          | 7  | 735    | 20 |

Nel 1° esempio abbiamo una situazione di parità. Si procede analizzando i singoli bersagli: sul 1° bersaglio Giovanni ha il punteggio migliore e quindi vince.



# Unione Italiana Tiro a Segno

## 2° Esempio

|   | Tiratore | Bersaglio 1° |    | Bersaglio 2° |    | Bersaglio 3° |    | totale |    |
|---|----------|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------|----|
| 1 | Giovanni | 248          | 14 | 250          | 14 | 248          | 6  | 746    | 34 |
| 2 | Fabio    | 248          | 14 | 250          | 13 | 248          | 12 | 746    | 34 |
| 3 | Antonio  | 248          | 14 | 250          | 12 | 248          | 8  | 746    | 34 |
| 4 | Stefano  | 246          | 15 | 248          | 10 | 249          | 10 | 743    | 35 |
| 5 | Giorgio  | 246          | 10 | 247          | 9  | 247          | 11 | 740    | 30 |
| 6 | Maurizio | 244          | 5  | 245          | 8  | 246          | 7  | 735    | 20 |

Nel 2° esempio abbiamo una situazione di parità. Si procede analizzando i singoli bersagli: sul 1° persiste la situazione di parità, si passa allora al 2°. Giovanni ha il bersaglio col punteggio migliore e quindi vince.

## 3° Esempio

|   | Tiratore | Bersaglio 1° |    | Bersaglio 2° |    | Bersaglio 3° |    | totale |    |
|---|----------|--------------|----|--------------|----|--------------|----|--------|----|
| 1 | Giovanni | 248          | 14 | 250          | 14 | 248          | 6  | 746    | 34 |
| 2 | Fabio    | 248          | 14 | 250          | 14 | 248          | 6  | 746    | 34 |
| 3 | Antonio  | 248          | 14 | 250          | 12 | 248          | 8  | 746    | 34 |
| 4 | Stefano  | 246          | 15 | 248          | 10 | 249          | 10 | 743    | 35 |
| 5 | Giorgio  | 246          | 10 | 247          | 9  | 247          | 11 | 740    | 30 |
| 6 | Maurizio | 244          | 5  | 245          | 8  | 246          | 7  | 735    | 20 |

Nel 3° esempio c'è una perfetta parità in tutti i bersagli: per determinare il vincitore si utilizzerà la regola del First Miss.

In una gara i pareggi saranno risolti comparando il punteggio del primo colpo. Vince il punteggio più alto e se persiste la situazione di parità si procederà con il secondo sparo fino ad un terzo che definirà definitivamente il vincitore. Se dovesse esistere una condizione di pareggio assoluto, in questo caso si continuerà a sparare fino alla definizione del vincitore.



## 33. ESPOSIZIONE BERSAGLI

I bersagli di gara verranno temporaneamente esposti (in sequenza dopo ogni sessione di tiro e la relativa valutazione dei colpi) in un'apposita bacheca che la Sezione di T.S.N. ospitante predisporrà a prova di qualsiasi manomissione (schermi di protezione). Nessun concorrente può toccare o rimuovere alcun bersaglio dall'area di esposizione dei bersagli; pena la squalifica. È necessario fornire ai concorrenti i risultati in modo tempestivo e accurato.

### **33.1. *Stampa dei risultati***

Successivamente tutti i risultati sono registrati per categoria e saranno stampati i Risultati Preliminari. L'addetto all'assegnazione dei punti poi revisionerà questa stampa per controllare potenziali errori e correggere gli stessi. Egli revisionerà nuovamente la stampa cercando eventuali risultati di parità. Se ne fossero stati trovati alcuni, egli li segnerà sulla stampa e informerà la Commissione Reclami dell'esistenza della situazione di parità. Infine, i risultati saranno esposti insieme con i bersagli e sarà inserita una legenda con i Risultati Preliminari. Se un concorrente viene squalificato per qualsiasi motivo, verrà riportato "squalificato". Sarà riportato il motivo della squalifica nei risultati.

### **33.2. *PROTOCOLLO DI GESTIONE GARA E TRASMISSIONE DEI RISULTATI***

La gestione informatica delle Gare NON ISSF deve essere effettuata esclusivamente con il software di Gestione Gare messo a disposizione dall'Unione all'indirizzo web <https://portale.uits.it>. La Sezione organizzatrice dovrà provvedere ad offrire la disponibilità del personale e di quanto altro occorre per la sollecita formulazione e compilazione delle classifiche. Al termine di ogni competizione, la Sezione organizzatrice dovrà provvedere alla chiusura della gara (tramite apposita funzione del portale), successivamente il GdG dovrà provvedere (tramite apposita funzione del portale), all'approvazione dei risultati pubblicati sullo stesso. Eventuali richieste di rettifica dovranno pervenire all'Unione non oltre 10 giorni dallo svolgimento della gara, corredate dalla firma del GdG.

### **33.3. *Errore nel punteggio***

Qualora un tiratore consideri sia stato fatto un errore palese, può essere effettuata una richiesta all'addetto controllo bersagli per vedere il bersaglio o il foglio del risultato e risolvere la questione. Se ci fosse un dubbio, il tiratore può sottoporre un reclamo formale in conformità con le procedure di reclamo.



## 34. SANZIONI

Ove non già puntualmente specificato, qualunque violazione al presente regolamento sarà sanzionata, con particolare riferimento alle indicazioni inerenti a:

- le caratteristiche delle armi -ARMA NON CONFORME PENA ESCLUSIONE DALLA ALLA GARA-;
- delle munizioni -MUNIZIONI NON CONFORME PENA ESCLUSIONE DALLA ALLA GARA-;
- delle attrezzature -ATTREZZATURA NON CONFORME PENA ESCLUSIONE DALLA ALLA GARA-;
- USO SCORRETTO DELL'ATTREZZATURA PENA ESCLUSIONE DALLA ALLA GARA-;
- Violazione del regolamento di sicurezza PENA ESCLUSIONE DALLA ALLA GARA-;
- Violazione della disciplina comportamentale in gara PENA ESCLUSIONE DALLA ALLA GARA-;
- Spari fuori dal bersaglio: se il Direttore di Tiro verifica che il tiratore stia sparando colpi sulla sagoma che sostiene il bersaglio, il tiratore sarà squalificato;

Altre casistiche eventuali verranno giudicate dall'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 dall'intera manifestazione.



## 35. Modulo Contestazioni

### Modulo contestazioni

Tiratore \_\_\_\_\_

Categoria \_\_\_\_\_

Bersaglio \_\_\_\_\_ Turno \_\_\_\_\_

Visuale/i \_\_\_\_\_

Motivo della contestazione:

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma del Tiratore \_\_\_\_\_ Ora \_\_\_\_\_

Decisione commissione reclami:

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma Direttore Gare \_\_\_\_\_

1 Membri Nome Cognome \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

2 Membri Nome Cognome \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

3 Membri Nome Cognome \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

4 Membri Nome Cognome \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_



## 36. Modulo verifica armi e accessori

### VERIFICA ARMI E ACCESSORI

**NOME E COGNOME DEL TIRATORE**

**DISCIPLINA**

**Numero di serie arma**

**Peso**

**Cannocchiale**

**Ingrandimenti**

**Larghezza anteriore calcio**

**Larghezza posteriore calcio**

**Cartucce**

**Slug diametro**

**Peso Pellet**

**Risultati Test**

**Nome e cognome del tiratore con cui si condivide l'arma**

**Firma del commissario**

**Firma del Tiratore**

## 37. Allegato "A" Rest Ammessi - Diottra Air

Esempi

