



U.I.T.S.

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO 2018

PRODUCTION - SUPER PRODUCTION- OPEN- DIOTTRA



INDICE

1. Carabine	pag. 4
1.1 Armi ammesse	pag. 4
1.2 Categoria Production e Super Production	pag. 4
1.3 Categoria Open	pag. 4
1.4 Categoria Diottra	pag. 5
2. Ottiche Production e Super production	pag. 5
3. Rest – Bancone – Sgabello regolabile	pag. 5
4. Bersaglio	pag. 6
5. Colpi di gara	pag. 6
6. Tempo di gara	pag. 6
7. Controllo attrezzatura	pag. 6
8. Norme Generali	pag. 7
9. Comandi di Gara	pag. 7
10. Iscrizioni individuali	pag. 8
11. Classifica individuale	pag. 8
12. Finale Nazionale	pag. 8
13. Squadre	pag. 8
13.1 Composizione	pag. 8
13.2 Iscrizione Squadre	pag. 8
13.3 Classifica Squadre	pag. 9
13.4 Finale a Squadre	pag. 9

14. Fuoco Incrociato “Attivo”	pag. 9
15. Fuoco Incrociato “Passivo”	pag. 10
16. Valutazione dei colpi	pag. 10
17. Determinazione e valutazione delle mouches	pag. 11
18. Casi di parità di punteggio	pag. 11
19. Valutazione con calibro dei colpi dubbi	pag. 11
20. Esposizione dei bersagli	pag. 11
21. Reclami	pag. 12
22. Sanzioni	pag. 12
23. Assegnazione Titoli	pag. 12
24. Premiazione Gare del Campionato	pag. 12
25. Premiazione Finale	pag. 12
25.1 Individuali	pag. 12
25.2 Squadre	pag. 13
26. Armi ammesse	pag. 13
26.1 Elenco armi ammesse	pag. 13

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO 2018

PRODUCTION - SUPER PRODUCTION- OPEN-DIOTTRA

1. CARABINE

- 1.1** Le armi ammesse sono quelle camerate per il calibro .22 long rifle e sono suddivise in quattro gruppi: Production - Super Production, Open e Diottra. La classificazione delle carabine nel gruppo Production sarà definita da un'apposita commissione che deciderà in base alle caratteristiche tecniche dell'arma e, non ultimo, allo spirito che ha dato origine alla specialità. Le carabine che non otterranno la classificazione nella production potranno essere impiegate nella Super production.

1.2 CATEGORIA PRODUCTION E SUPER PRODUCTION

Sono ammesse soltanto carabine dotate di caricatore. In gara potrà essere utilizzato un solo caricatore; è ammesso l'uso del falso caricatore. (caricare direttamente in canna)

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

In nessun caso potranno essere applicati accorgimenti o congegni atti a migliorare le prestazioni come sostituire azione e canna con altre non originali.

Le uniche modifiche ammesse sono:

- a.** l'asportazione delle magliette porta cinghia;
- b.** l'accuratizzazione o la sostituzione dello scatto;
- c.** l'accuratizzazione della calciatura con glass bedding (fatto con qualsiasi materiale)
- d.** l'accuratizzazione del sistema di giunzione fra calcio e azione (pillar bedding)con boccole coassiali alle viti.
- e.** la sostituzione delle viti, che dovranno essere di dimensione uguali a quelle originali (se la vite originale è un M5 anche le viti custom dovranno essere M5, potranno solo differire per tipologia d'inserito: croce-taglio-brugola).
- f.** Tutto quanto non esplicitamente ammesso è da considerarsi vietato.

Per le carabine dotate di calciolo regolabile in altezza, questo dovrà essere bloccato in modo che la sua estremità inferiore non oltrepassi il limite più basso della proiezione della calciatura.

1.3 CATEGORIA OPEN

- a.** Si possono apportare tutte le modifiche conformi alle norme vigenti del Regolamento Nazionale Armi PS. - Peso MAX Kg 8,500 Ottica e attacchi compresi, tolleranza 28 gr., l'arma può essere priva di caricatore (acolpo singolo), la parte di appoggio sul REST può essere piatta con una larghezza massima di 76,2 mm (3") può essere un adattatore aggiunto per raggiungere la larghezza di 76,2 mm-3" può essere di qualsiasi misura in lunghezza ma non deve mai sporgere alla estremità della parte anteriore del calcio, non deve mai formare punti di appoggio in avanti o indietro sul rest (per essere chiari non deve fare da fermo di appoggio della posizione in avanti o indietro), non deve essere a forma di Z ma solo diritta, la parte imbracciata del calcio può essere diritta (priva di angolatura).

- b. Il punto più basso dell'impugnatura dell'arma, qualunque essa sia, non deve superare i 190 mm misurati dal centro dell'asse della canna.
- c. La pala non può essere più alta di 180mm, Il calciolo, se presente, può essere regolato verso l'alto o verso il basso. La punta del calciolo, con il calciolo abbassato nella sua posizione massima, non deve eccedere la misura di 190 mm dall'asse della canna. Esso può essere spostato lateralmente a destra o sinistra rispetto al suo asse verticale e/o in obliquo fino ad un massimo di 30 mm. Lo sperone può avere le misure massime previste per la carabina libera UIT. Ne è vietato il posizionamento verso la volata della canna, ma deve sempre essere rivolto verso il tiratore.
- d. Appoggiando l'arma sul banco, Il vivo di volata, deve puntare sopra il bersaglio per tutta la durata della gara, con facoltà della direzione di gara di verifiche durante la gara stessa al fine di garantire la regolarità ed il rispetto dei regolamenti. L'arma deve essere imbracciata.

1.4 CATEGORIA DIOTTRA

- e. Carabine in tutte le configurazioni con Diottra. Per i portatori di occhiali è consentita una lente anteriore come da regolamento ISSF. Si possono apportare tutte le modifiche conformi alle norme vigenti del Regolamento Nazionale ArmiPS.
- f. Il punto più basso dell'impugnatura dell'arma, qualunque essa sia, non deve superare i 190 mm misurati dal centro dell'asse della canna.
- g. La pala non può essere più alta di 180 mm; il calciolo, se presente, non può essere regolato verso l'alto o verso il basso. La punta del calciolo può sporgere a sinistra o a destra per i mancini rispetto al suo asse verticale fino ad un massimo di 30 mm. Lo sperone può avere le misure massime previste per la carabina libera ISSF. Ne è vietato il posizionamento verso la volata della canna, ma deve sempre essere rivolto verso il tiratore; col calciolo abbassato nella sua posizione massima, non deve eccedere la misura di 200 mm dall'asse della canna. Esso può essere spostato lateralmente a destra non più di 30 millimetri. NB È vietata ogni forma di appoggio sul banco. L'arma deve essere imbracciata pena 5 punti di penalità.

2 OTTICHE PRODUCTION E SUPER PRODUCTION

2.1 Il cannocchiale dovrà:

- a. essere originale alla produzione di serie (faranno fede le caratteristiche descrittive del catalogo del produttore/importatore);
- b. avere ingrandimenti non superiori a 6,5X. I cannocchiali con ingrandimenti variabili saranno bloccati, dalla direzione di gara, tramite nastro adesivo dopo aver verificato che l'ottica sia effettivamente tarata a 6,5x.
- c. per la Cat. Open: ottica a ingrandimenti liberi;
- d. per le categorie Production e Super Production è possibile montare filtri colorati, ma non lenti d'ingrandimento aggiuntive.

3 REST – BANCONE – SGABELLO (REGOLABILE)

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

3.2 SOLO PER LE CATEGORIE Open Production e Diottra - Possono essere utilizzati tutti i REST, anche personali, regolabili solo in altezza. Il calcio non deve essere chiuso da

nessunlato(non sono ammessi rest con regolazioni laterali, fermi di appoggio in avanti e neppure indietro). Il piano di appoggio del rest deve essere costituito da un cuscinetto ripieno di sabbia, rivestito in pelle o panno (tessuto non tessuto) destinato ad accogliere la parte anteriore della calciatura dell'arma.

3.3 Non sono ammessi sacchi, cuscini, ciocchi di legno o altro materiale che non consente al tiratore di regolare il REST in altezza.

3.4 Il REST una volta regolato non può essere più toccato, pena 2 punti di penalità

3.5 L'arma deve essere esclusivamente imbracciata in tutte le categorie e non deve in alcun modo essere appoggiata sul bancone, pena 5 punti di penalità.

Le Sezioni organizzatrici la gara saranno responsabili nel garantire che le attrezzature fornite per lo svolgimento della gara (bancone, sgabello e REST) siano perfettamente efficienti e similari.

4 BERSAGLIO

4.1 Il bersaglio, per tutte le categorie, sarà quello messo a punto e approvato dalla UITSS.

4.2 Il nome del tiratore dovrà essere apposto sul bersaglio dopo che è stata effettuata la valutazione dei colpi.

5 COLPI DI GARA

5.1 Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 50 colpi (25 colpi per bersaglio). Illimitati i colpi di prova (da indirizzarsi sulle tre visuali di prova ed in altre parti del bersaglio senza che tocchino le visuali di gara) che potranno essere sparati in qualsiasi momento.

5.2 Diottra: Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 32 colpi (16 colpi per bersaglio). 2 colpi per ognuna delle 8 visuali (Prima visuale posta in alto a sinistra e numerata con il numero 1) per un totale di 16 colpi. Bersaglio di prova in basso a destra. I colpi sparati in prova sono illimitati.

6 TEMPO DI GARA

6.1 Il tempo per effettuare ogni serie di 25 colpi, compresi i colpi di prova, è di 20 minuti. Sarà cura della direzione di gara segnalare ai tiratori i cinque minuti finali. L'intervallo tra le due manche è di 5 minuti.

6.2 Il tempo di gara in categoria diottra è di 20 minuti per ogni serie di 16 colpi, compresi i colpi di prova. Sarà cura della direzione di gara segnalare ai tiratori i cinque minuti finali. L'intervallo tra le due manche è di 5 minuti.

7 CONTROLLO ATTREZZATURA

7.1 La direzione di gara si riserva il diritto di controllare in qualsiasi momento, carabina e accessori.

7.2 Prima di accedere alla linea di tiro, è OBBLIGATORIO sottoporre l'attrezzatura utilizzata a un PRIMO CONTROLLO da parte della direzione di gara.

7.3 terminate le estrazioni delle linee, fatta salva la prenotazione elettronica, prima dell'inizio della gara, il direttore di tiro procederà al sorteggio di ALMENO DUE linee. I tiratori che occuperanno tali linee, al termine del turno di gara, lasceranno l'arma in postazione per permettere un controllo più accurato dell'arma utilizzata, tale controllo implica lo

smontaggio dell'azione dalla calciatura. Lo smontaggio dell'arma sarà effettuato esclusivamente dal tiratore.

7.4 Al termine di questa procedura si proseguirà con il turno successivo utilizzando lo stesso procedimento.

8 NORME GENERALI

8.1 L'arma deve essere esclusivamente imbracciata in tutte le categorie e non deve in alcun modo essere appoggiata sul bancone, pena 5 punti di penalità

8.2 E' ammesso l'uso della gomitiere soltanto sul braccio forte, non è ammesso l'impiego di guanti sulla mano debole.

8.3 Gli indumenti indossati dal tiratore, dovranno presentare caratteristiche di completa flessibilità, per non creare nessun tipo di supporto per la carabina.

8.4 Non è ammesso l'impiego di GIACCHE da TIRO ACCADEMICO e GIUBBOTTI in PELLE.

8.5 A ogni colpo sparato fuori tempo massimo sarà assegnato il punteggio di valore zero.

8.6 Non è consentito sparare più di un colpo nella stessa visuale. Nel caso in cui nella stessa visuale sia verificata la presenza di più colpi nel corso del controllo bersagli, sarà conteggiato il colpo avente valore inferiore. Se, inoltre, sulle 25 visuali di gara sarà presente un numero di colpi superiore a 25, per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di due punti sul punteggio totale.

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

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

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

8.9 È consentito ai membri della Direzione di Gara di prendere parte alla competizione, escluso il Direttore e tutto il personale ufficio classifiche. Possono gareggiare le posizioni sotto elencate.

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

8.10 È fatto obbligo ai tiratori e agli organizzatori (Quadri di gara) la conoscenza del presente Regolamento

9. COMANDI DI GARA

9.1 La direzione di gara userà sempre i seguenti comandi:

- a. Tiratori 5 minuti all'inizio della gara.
- b. Tiratori pronti.

- c. Inserire gli otturatori, fuoco e contestualmente farà partire il cronometro. Chiunque spari, anche accidentalmente, un colpo prima del fuoco verrà squalificato immediatamente.
- d. Tiratori cinque minuti al termine della gara.
- e. Gara terminata, togliere gli otturatori.

10. ISCRIZIONI INDIVIDUALI

- 10.1** Le iscrizioni dovranno essere fatte direttamente dai partecipanti o chiedere alla sezione di appartenenza la prenotazione sul sito dell'U.I.T.S. La Sezione di appartenenza si impegnerà a versare la quota d'iscrizione anche in caso di mancata partecipazione del tiratore. Il sorteggio della linea di tiro verrà effettuato tramite software di gestione della gara.
- 10.2** Sarà possibile iscriversi alle gare, non prima di 30gg. solari dalla data prevista secondo il calendario ufficiale redatto da UITS.
- 10.3** L'iscrizione alla gara costa 21,00 € dei quali 3,00 a prestazione andranno alla AIBR 22

11. CLASSIFICA INDIVIDUALE

- 11.1** Al fine dell'ammissione alla finale, saranno presi in considerazione, per ogni tiratore, i QUATTRO migliori risultati ottenuti nelle OTTO prove valide del circuito. In caso di parità, sarà conteggiato il numero totale delle mouche. In caso di ulteriore parità sarà conteggiato il punteggio più basso sui QUATTRO realizzati.

12. FINALE NAZIONALE

- 12.1** Al termine delle gare di qualificazione, sarà disputata una Finale Nazionale. Saranno ammessi i primi 30 tiratori classificati nella specialità di Production, i primi 30 tiratori classificati nella specialità Super Production, i primi 30 nella specialità Open e i primi 30 nella specialità Diottra. La gara sarà disputata su 50 colpi; solo nella specialità Diottra i colpi saranno 32. Nella finale i tiratori non dovranno necessariamente gareggiare nello stesso turno, ma possono essere suddivisi in batterie con un minimo di 10 tiratori per batteria.
- 12.2** Lascaletta dei turni e il sorteggio (**obbligatorio**) delle linee saranno fatti dalla Sezione organizzatrice con il sistema che ritiene più opportuno
- 12.3** Dopo aver sparato i 50 colpi o i 32 colpi, i migliori dieci tiratori classificati disputeranno la finale su 25 o 16 colpi. La classifica sarà stilata sommando il risultato dei 50 colpi a quello dei 25 o quello dei 32 a quello dei 16. Terminata la finale, la direzione di gara dovrà controllare le armi dei 10 finalisti e delle prime 3 squadre classificate procedendo, se il direttore controllo attrezzature lo riterrà opportuno, allo smontaggio dell'azione dal calcio.
- 12.4 Costo iscrizione alla Finale:** Sarà a cura dell'Unione Italiana Tiro a Segno.

13. SQUADRE

- 13.1** Le squadre saranno composte da 3 tiratori più 1 di riserva che dovranno gareggiare nella stessa sede di gara o, comunque, nella data dei 2 giorni previsti della gara di qualifica.
- 13.2 Iscrizione Squadre:**

- a. Da effettuare presso l'ufficio sportivo della UITIS, dandone contestuale conoscenza all'AIBR22, costo € 40,00 da versare all'UITIS.

13.3 Classifica Squadre:

- a. Verranno presi in considerazione i 3 risultati migliori di tutti i tiratori componenti la squadra.
- b. In caso di parità di punteggio finale, viene valutata la somma delle mouches delle prestazioni considerate.
- c. Se la parità persiste, verrà considerato il primo dei punteggi di scarto. In caso di ulteriore parità verrà preso il successivo risultato di scarto e così via fino a quando non sia sciolta la parità.

13.4 Finale a Squadre:

- a. Saranno ammesse alla finale le prime 6 squadre per specialità, che si sono qualificate sui migliori 4 risultati di squadra, ottenuti sulle otto gare di qualifica.
- b. I componenti la squadra devono appartenere alla stessa Sezione (TSN). Qualora i componenti la squadra non si siano qualificati individualmente, gareggeranno comunque per la squadra, purché abbiano disputato almeno le 4 gare di qualifica.
- c **Costo iscrizione alla Finale:** Sarà a cura dell'Unione Italiana Tiro a Segno.

14. FUOCO INCROCIATO ATTIVO

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

- a. Procedere alle immediate ricerche, prendendo nota dell'orario esatto dell'evento in caso di ritenuta necessaria interruzione, al fine del conseguente recupero.
- b. Successivamente, procederà all'ispezione del bersaglio colpito:
 - nell'ipotesi si riscontri un doppio o plurimo impatto su una stessa visuale, prenderà nota del numero della visuale in questione in modo che, in sede di controllo bersagli, sia attribuito il punteggio più alto a chi ha subito l'irregolarità ed il punteggio più basso a chi ha effettuato il tiro incrociato;
 - nell'ipotesi che il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenta altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiari non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro dovrà, dopo aver valutato i fatti:
 - prendere nota del numero della visuale colpita;
 - autorizzare il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando 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.
- c. In sede di controllo bersagli, il punto più alto che sarà riscontrato sulla visuale colpita due volte sarà assegnato al concorrente che ha subito il tiro incrociato ed il più basso al tiratore responsabile dell'irregolarità.
- d. **NOTA:** Il fuoco incrociato costituisce in ogni caso una turbativa alla gara.

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

- 1° tiro incrociato dichiarato = non viene penalizzato
 - 2° tiro incrociato dichiarato = - 2 punti sul punteggio finale conseguito.
 - 3° tiro incrociato dichiarato = squalifica.
- e. La squalifica si adotterà anche in caso di primo tiro incrociato nell'ipotesi che non sia dichiarato dal concorrente, ma il Direttore di Tiro possa identificare l'autore dell'irregolarità per visione diretta od altri elementi oggettivi.
- f. Il tiratore squalificato non potrà proseguire nella gara ove è successo l'evento e dovrà essere immediatamente allontanato dal Direttore di Tiro lasciando la propria arma ed attrezzatura sul banco di gara.

15. FUOCO INCROCIATO "PASSIVO"

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

- a. Alla verifica del bersaglio e a individuare la visuale che, secondo il tiratore che reclama, è stata oggetto di fuoco incrociato;
- b. Ad interpellare 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 del paragrafo precedente 15.1. Se nessun concorrente si attribuirà l'irregolarità, potrà procedere a verifiche in ogni direzione. Se riterrà di aver individuato l'autore del tiro incrociato, sulla base di elementi oggettivi, dovrà squalificarlo. Se invece, non gli sarà possibile attribuire a nessun tiratore la responsabilità dell'accaduto, dovrà dichiarare la ripresa del fuoco.

15.2 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.

16. VALUTAZIONE DEI COLPI

16.1 Tutti i fori dei colpi sono conteggiati secondo il valore della zona concentrica del bersaglio che viene colpita secondo il criterio della tangenza.

16.2 Ogni foro sulla singola visuale in zona non corrispondente a punteggio sarà considerato ZERO.

16.3 La zona colpita è quella che presenta la propria linea esterna di demarcazione interessata dal foro di impatto, sia nell'ipotesi che il foro abbia intaccato la linea di demarcazione sia nell'ipotesi che il foro od il calibro a perno siano tangenti alla linea di demarcazione della zona concentrica stessa (metodo a tangenza).

16.4 Nell'ipotesi di più fori in una stessa visuale, sarà conteggiato il foro corrispondente al punteggio inferiore. Al termine della prova, ove gli impatti sul bersaglio di gara siano in numero superiore a 25, sarà assegnata una penalità di 2 punti per ogni colpo in eccedenza rispetto al numero consentito (25).

16.5 Tutte le Sezioni Organizzatrici dovranno adottare il calibro .22 privo di lentino.

16.6 Ogni colpo dubbio va calibrato.

- 16.7** Ogni colpo calibrato non può essere ricalibrato e non potrà essere oggetto di reclamo.
- 16.8** Divieto di usare lenti con ingrandimenti digitali, visori, monitor, computer. È ammessa la tradizionale lente a mano, con Max. 10 ingrandimenti, per valutare i colpi con il calibro inserito.

17. DETERMINAZIONE E VALUTAZIONE DELLE MOUCHES

- 17.1** La mouche è rappresentata dal minuscolo cerchio nero stampato al centro della zona del 10 ed avente un diametro di 1/32 di pollice (0.794mm).
- 17.2** La mouche verrà assegnata nel caso che il colpo abbia asportato completamente il punto nero.
- 17.3** Nella verifica con il calibro a perno, la flangia del calibro stesso dovrà coprire interamente la circonferenza della mouche.

18. CASI DI PARITÀ DI PUNTEGGIO

- 18.1** Nell'ipotesi che due o più concorrenti abbiano totalizzato lo stesso punteggio si procederà ad attribuire loro le relative posizioni di classifica in base al numero di mouches realizzato con l'ovvio criterio che ad un numero maggiore di mouches corrisponde una posizione migliore in classifica.
- 18.2** In caso di ulteriore parità si procederà a confrontare il punteggio dell'ultima serie convenzionale (visuali dal n. 21 al n. 25), poi della penultima serie (visuali dal n. 16 al n. 20) e così via, fintanto che non si rileverà la prima disparità di punteggio per riga che determinerà la relativa posizione in classifica a favore del punteggio di riga più alto.
- 18.3** In caso di ulteriore parità sarà assegnata una posizione migliore in classifica al concorrente il cui colpo peggiore abbia la minore distanza dal centro; in caso di ulteriore parità, si considereranno con gli stessi criteri i secondi colpi peggiori, e così via.
- 18.4** La misurazione verrà presa con calibro idoneo fra i bordi esterni prospicienti della mouche e del colpo peggiore in esame. Per le classifiche basate sul punteggio di più bersagli, l'eventuale situazione di parità di punteggio sarà analizzata applicando le regole di cui sopra ai bersagli dell'ultima gara.

19. VALUTAZIONE CON CALIBRO DEI COLPI DUBBI

- 19.1** I colpi dubbi saranno valutati con il calibro a perno. Il valore del colpo viene determinato da 3 componenti dell'Ufficio Classifiche, il Direttore ed i suoi incaricati esamineranno in rapida successione il colpo dubbio senza comunicare il loro parere agli altri. Ad un segnale del Direttore dell'Ufficio Classifiche, tutti mostreranno contemporaneamente un cartoncino recante un segno + (valore del colpo più alto) od un segno - (valore del colpo più basso).
- 19.2** Le decisioni sul valore dei colpi attribuiti con l'uso collegiale del calibro, sono definitive ed inappellabili. NON È AMMESSO L'INSERIMENTO DEL CALIBRO SU UNA VISUALE GIÀ CALIBRATA.
- 19.3** I reclami sui risultati possono essere presentati soltanto sui punti che sono stati decisi senza l'uso del calibro o per gli errori commessi nella trascrizione dei dati in classifica o sulla scheda di tiro.

19.4 Deve essere corrisposta la tassa per i reclami.

20. ESPOSIZIONE BERSAGLI

20.1 I bersagli di gara verranno temporaneamente esposti (in sequenza dopo ogni sessione di tiro e la relativa valutazione dei colpi) in apposita bacheca che la Sezione di T.S.N. ospitante predisporrà a prova di qualsiasi manomissione (schermi di protezione).

21. RECLAMI

21.1 Avverso le decisioni della Giuria di gara, premesso l'obbligo per la Sezione organizzatrice di esporre il bersaglio e comunicare il risultato al tiratore entro il tempo massimo di 75 minuti dalla fine della gara è ammessa facoltà di reclamo scritto o verbale entro 20 minuti dal verificarsi dell'evento contestato e previo versamento di deposito cauzionale di € 30,(TRENTA) restituibili in caso di favorevole accoglimento.

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

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

22. SANZIONI

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

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

23. ASSEGNAZIONE TITOLI

23.1 INDIVIDUALE:

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

23.2 SQUADRE:

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

24. PREMIAZIONE GARE DEL CAMPIONATO

24.1 Saranno premiati con medaglia, a cura della Sezione Organizzatrice, il 1°, 2° e 3° classificato, individuale, di ciascuna specialità.

25. PREMIAZIONE FINALE

25.1 Individuali:

a. In ciascuna delle 3 specialità:

- Campione Italiano di specialità: medaglia d'oro
- 2° classificato: medaglia d'argento;
- 3° classificato: medaglia di bronzo.

25.2 Squadre:

- a. in ciascuna delle 3 specialità saranno premiate con medaglie le prime 3 squadre classificate composte da 4 tiratori.

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

25.4 Verranno inoltre premiati a cura di AIBR 22:

- a. i primi 10 tiratori che avranno ottenuto il miglior punteggio calcolato su i 4 migliori risultati delle gare effettuate;
- b. Aggregato: verrà premiato con targa il tiratore aggregato. Quest'ultimo sarà individuato in base alla classifica unica formata dai migliori risultati ottenuti nella production e dai 4 migliori risultati ottenuti nella super production, sulle 8 gare complessive del Campionato.

26. ARMI AMMESSE

26.1 L'elenco delle armi ammesse nella categoria Production .22 è stato aggiornato. Aggiunte, in particolare, la **Anschutz 1416 D HB Walnut Thumbhole** L'elenco "resta aperto" nel senso che produttori, importatori e gli stessi tiratori possono sottoporre alla commissione tecnica di UITSS- Armi e Tiro e Armi e Tiro la richiesta per nuovi inserimenti. Le carabine non ammesse potranno sparare nella categoria Super production.

26.2 ELENCO ARMI AMMESSE:

- a. **Anschutz:** 1451 R Sporter target, 1451 R Sporter target beavertail, 1418 Mannlicher, 1416 D klclassic, 1416 D kl Montecarlo, 1416 D hbclassic, 1416 D hbclassicbeavertail, Anschutz 1416 D HB Walnut Thumbhole;
- b. **Beretta:** Olimpia, Weatherby XXII, Sport, Super sport, Super sport X;
- c. **Browning:** T-bolt (nuova e vecchia versione);
- d. **Cz:** Zkm 452 Standard, 452 Zkm de Lux, 452 ZkmVarmint, 452 ZkmFs, 452 Zkm Scout, 452 Zkm Style silhouette, 452 Zkm American, 452 Anniversary (canna fluted), 453 Lux, 453 American, 453 Varmint, 452 Supermatch, 452 Classic, 512, 455 Standard, 455 American, 455 lux, 455 Stutzen, 455 Supermatch, 455 Synthetic, 455 Evolution, 455 Evolution Varmint, 455 Varmint e 455 Thumbhole
- e. **Izhmash:** Sobol; **Mauser:** 201; **Remington:** 504;
- f. **Ruger:** K77/22-Rp, K77/22-R, K77/22-Vbz, 10/22 Target, K10/22 inox, 10/22 Tactical, 10/22 SporterDsp; **Sabatti:** Sporter, Sporterheavybarrel;
- g. **Sako:** Finnfire hunter, Quad hunter, SakoQuadSynthetic;
- h. **Savage:** Mark II Btvs, Mark II Makoshark, Mark II-Bv con calciatura in multistrato, Mark II-Bv con calciatura in polimeri, Mark II-F con calciatura in polimeri;

- i. **Thompson Center:** R55 Benckmark, R55 Classic;
- j. **Walther:** Kkj;
- k. **Weihrauch:** 60J;HW 66 Production TH;
- l. **Winchester:** 52;