ESTRATTO DEL REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA FEDERAZIONE MONDIALE DI BENCH REST

SEZIONE B Regolamento delle gare

B.1 DEFINIZIONI

B.2 Campionato:

Il Campionato è lo svolgimento di tutto il programma (Aggregati e allenamenti ufficiali).

B.3 Evento:

La lista dei singoli eventi dipende dal tipo di competizione, sono eventi il Light Varmint, l'Heavy Varmint, i 10 tiri a 200 etc..

B.4 Aggregato:

Un *Aggregato* è la classifica della media dei match di una singola distanza o di più distanze (*Grande Aggregato*).

B.5 Match:

Un *Match* è composto dai singoli *Relay* e prevede il tiro ad un cartello da parte di ogni singolo tiratore.

B.5a Relay:

Un *Relay* è un turno di tiro all'interno di un match.

B.6 Specifiche delle carabine:

B.6.1 Light Varmint:

Rientrano nella categoria *Light Varmint* tutte le carabine a percussione centrale dotate di un meccanismo di sparo meccanico e sicuro, che pesino non più di 10,5 Libbre/ 4,7638 Chilogrammi compresi i sistemi di mira (ottica), con un calcio ad astina piatta convessa con una larghezza non superiore a tre (3) Pollici/76,2 Millimetri e canna di lunghezza non inferiore diciotto(18) Pollici/457 Millimetri.

B.6.2 Heavy Varmuint

Rientrano nella categoria *Heavy Varmint* le carabine con le stesse specifiche delle LV ma con peso non superiore a 13,5 Libbre/ 6,1236 Chilogrammi inclusi i sistemi di mira (Ottica).

B.7 Rest:

Un Rest anteriore può solamente sostenere la parte anteriore della carabina, quello posteriore può sostenere solamente la parte posteriore. Entrambi non possono essere fissati al banco o alla carabina o tra loro: Tutte le parti devono essere amovibili indipendentemente tra loro.

B.7.1 Front Rest:

Il Rest anteriore deve includere un sacchetto morbido contenete sabbia. La parte anteriore del calcio può essere in contatto con il solo sacchetto e nessun'altra parte del rest (fatta eccezione per il blocco anteriore che può essere usato per riposizionare la carabina in avanti dopo il tiro). La parte inferiore dell'astina deve aderire al 100% con la parte superiore del sacchetto. Il rest può includere regolazioni orizzontali e verticali.

B.7.2 Rear Rest:

Può essere un sacchetto o una combinazione di sacchetti contenenti sabbia. Il rest posteriore può includere uno "spaziatore verticale" (spessore) per alzare il sacchetto, ma non può contenere sistemi di regolazione. Lo spessore non può contenere nessun sistema che lo leghi al banco o al sacchetto di sabbia. Il sacchetto posteriore (o i

sacchetti) non possono essere contenuti in nessun caso.

B.8 Sacchetti di sabbia:

I sacchetti anteriore e posteriore devono essere sacchetti senza nessuna aggiunta o accessorio, contenenti solo sabbia e di spessore minimo di ½ pollice/ 12,7 millimetri sull'intera superficie. Il sacchetto deve poter essere schiacciato con un dito per almeno ¼ di pollice/6,4 millimetri in ogni punto diverso dalla base.

B.9 Limitazione sulle carabine

Si spara con carabine appoggiate su sostegni che possono essere supportati da un piedistallo, il tutto non può interagire con il sacchetto di sabbia per limitare il rinculo o formare una guida, ed un appoggio posteriore comprendente un sacchetto di sabbia che sostiene la carabina nella parte compresa tra l'impugnatura a pistola e la fine del calcio. La carabina deve poter essere sollevata verticalmente dai sacchetti di sabbia senza sollevare alcun altro supporto. E' permesso il nastro sui sacchetti.

B.10 Sistemi di guida:

Non è ammesso alcun apparecchio, aggiunta, profilo o dimensionamento della carabina, designati per interagire con gli altri sistemi di sostegno per riallineare la carabina al punto di sparo senza dover mirare tramite l'ottica ad ogni colpo.

B.11 Linea di fuoco:

La linea di fuoco deve preferibilmente coincidere con il limite anteriore del banco, altrimenti deve essere chiaramente indicata sul banco.

B.12 Banco:

Il banco deve essere un tavolo solido alto circa 32 Pollici/812 Millimetri, al quale il tiratore possa sedere. Il tiratore deve essere in grado di regolare l'altezza di seduta tramite sgabello o sedia regolabile. I banchi devono essere in grado di accogliere tiratori destri e mancini.

B.13 Posizionamento:

La carabina deve essere posizionata in modo che la volata sia oltre la fine del banco (o della linea di fuoco) e tutto il resto sia dietro tale linea.

B.14 Banchi inutilizzati:

Nessun tiratore, direttore di tiro, organizzatore od altri può occupare i banchi inutilizzati durante un match.

SEZIONE C Condotta di Gara

C.1 Bersagli:

I bersagli da utilizzare devono essere quelli ufficiali del WBSF come individuato nell'appendice B del regolamento internazionale.

C.2 Set di bersagli:

Un set di bersagli deve essere fornito ad ogni tiratore, ogni bersaglio deve essere contraddistinto dal "Numero di gara del tiratore" che deve essere ben visibile.

C.3 Rimozione del bersaglio

Se un bersaglio cade dal supporto durante il match, il match continuerà senza interruzioni. Alla fine del match il Direttore di tiro valuterà ed assegnerà ulteriore tempo al tiratore per permettergli di completare il match.

C.4 Bersagli persi:

Se un bersaglio viene smarrito (a causa dell'organizzazione o del maltempo) ed il tiratore ha almeno quattro bersagli validi, il risultato mancante verrà determinato dalla media tra il migliore ed il peggiore dei quattro rimanenti. E' cura dell'organizzazione fornire adeguata protezione ai bersagli, fissandoli se necessario.

C.6 Consegna dei bersagli:

I bersagli completi devono essere affissi in un area comune (Muro del Pianto) a disposizione di chiunque voglia guardarli. Nessun tiratore può rimuovere i bersagli fino a quando non è stato completato l'aggregato ed il tempo limite per le proteste non è scaduto (Vedi C.18). Per la rimisurazione di un bersaglio, vedi E.11. Per diatribe riguardo un aggregato, la Giuria può richiedere un bersaglio, tuttavia nessun bersaglio può essere rimisurato dopo la fine del tempo limite di protesta del Two Gun.

C.7 Rimozione dei bersagli:

Se un tiratore rimuove i bersagli prima del tempo previsto perde ogni diritto a protestare. L'organizzazione può prevedere un posto adeguato per i bersagli di quei tiratori che non intendono rimuoverli fino alla fine dell'intera gara.

C.10 Condizioni di parità:

Si considera parità quando uno o più tiratori hanno lo stesso punteggio per un match o un aggregato.

C.10a Parità per un gruppo:

Nel caso di pareggio per la small group, prevarrà il tiratore con il miglior piazzamento nell'aggregato di quella distanza.

C.10b Parità per un aggregato:

Nel caso di parità in un aggregato, prevarrà il tiratore con il gruppo migliore in quella distanza.

C.10c Parità nel grande aggregato:

In caso di parità nel grande aggregato (o two gun), varrà la media dei due gruppi più piccoli nei due aggregati.

C.13 Comandi al poligono – Istruzioni generali al primo match:

Prima di ogni relay del primo match il Direttore di Tiro deve dare le "Istruzioni generali", queste potranno essere simili alle seguenti ed adattate alle esigenze del poligono in cui si svolge la gara.

"*Durante il match, se capita un emergenza che richiede un immediato cessare il fuoco, comanderò:*

Emergenza – cessare il fuoco – aprire gli otturatori

Questo permetterà a tutti i fucili di essere in sicurezza senza estrarre il colpo dalla canna; questo comando verrà dato solo nel caso di una emergenza che non permette di poter sparare per scaricare le carabina.

Se invece devo sospendere temporaneamente il fuoco il comando sarà:

Cessate la mira – scaricate le carabine sparando o rimuovendo gli otturatori

Non inserite il colpo prima che il "Commence firing" sia stato annunciato"

C.14 Comandi generali – ogni match:

Per evitare confusione devono essere usati i seguenti comandi:

1) Questo è il Relay…. Match…..
2) Tiratori pronti
3) Avete…….minuti per completare il tiro
4) Inserite gli otturatori
5) Commence fire (Fuoco)
6) Half Time (metà tempo)
7) You have two minutes left to complete your firing (Due minuti alla fine del match)
8) You have one minute left to complete your firing (Un minuto alla fine del match)

9) You have 30 seconds to complete your firing.(30 secondi alla fine del match)
10) Five seconds (cinque secondi)
11) Cease fire remove your bolt from rifle (cessare il fuoco rimuovere gli otturatori.

Spiegazioni:

a) Non è permesso inserire cartucce nelle carabine prima che il comando di Fuoco sia stato dato.
b) Il tempo comincia all'inizio della parola Commence (o fuoco a seconda del sistema usato).
c) Il tempo termina al comando di cessare il fuoco.
d) Ogni colpo sparato al di fuori del periodo sopradescritto determina la squalifica del tiratore e l'inibizione a partecipare ai restanti match di quel giorno.

C.15 Comandi di emergenza:

In caso di emergenza il direttore di tiro darà il cessate il fuoco come descritto in C.13; questo comando va obbedito immediatamente e non si possono successivamente sparare altri colpi. Prima di ricominciare il fuoco il direttore di tiro darà 2 minuti di tempo di preparazione, tuttavia il tempo totale di gara, somma delle 2 interruzioni, non potrà superare il tempo originale del match di 7 minuti.

C.16 Giuria:

E' compito dell'organizzazione nominare una giuria che provveda ad accogliere le proteste dei tiratori per ogni fatto correlato allo svolgimento della gara.

C.17 Composizione della giuria:

La giuria è formata dal direttore di gara e due tiratori esperti scelti tra quelli iscritti. E' preferibile che i membri della giuria siano sostituiti ogni giorno. In alternativa l'organizzazione può nominare un Comitato tecnico che opera come la giuria ed è composto da persone qualificate che non sono iscritte alla gara e sono sufficientemente esperti e neutrali.

C.18 Proteste:

Tutte le proteste devono essere presentate per iscritto su eventuali moduli messi a disposizione dall'organizzazione accompagnati da una tassa di protesta di USD 25 o equivalenti. La tassa viene restituita in caso di accettazione della protesta, altrimenti viene trattenuta dal comitato organizzatore. Le proteste devono essere presentate entro trenta minuti dall'accadimento o dall'affissione della classifica dell'aggregato.

C.19 Decisioni della giuria:

Le decisioni della giuria sono definitive, vincolanti ed inappellabili.

SEZIONE D Match e limiti di tempo

D.5 Warm up:

Il warm up è obbligatorio per ogni distanza di LV ed HV. In caso di mancanza di tempo, il primo match può essere esteso a dieci minuti.

D.6 Limiti di tempo:

Per tutti i match, incluso il warm up, il limite di tempo è di 7 minuti per i 5-colpi e 12 minuti per i 10-colpi. Nessuna eccezione è ammessa ai tiratori per completare la propria serie.

D.7 Relay seguenti:

Non possono passare meno di 30 minuti tra la fine di un match o aggregato e l'inizio dello stesso Relay nel match successivo.

SEZIONE E Provvedimenti tecnici:

E.6 Aggregati incompleti:

Nel caso un aggregato non venga completato nel giorno previsto, si continuerà il giorno seguente dallo stesso punto dove era stato interrotto.

E.9.5 Ispezione obbligatoria:

Tutti i tiratori devono presentare le armi che intendono usare per la gara all'ora prevista per il controllo armi. La mancanza del controllo implica la squalifica per quella gara.

E.9.6 Carabine fuori regolamento:

Le carabine che non passano il controllo possono essere ricontrollate dopo le eventuali modifiche ma prima dell'inizio della competizione.

E.9.7 Tolleranza di peso:

E' concessa una tolleranza sul peso della carabina di ½ oncia/ 15 grammi.

E.9.8 Ispezioni casuali:

A discrezione del Direttore di gara, al tiratore può essere richiesta un ulteriore ispezione dell'arma in qualunque momento. Il Direttore di gara non è tenuto a dare preventiva comunicazione di ciò.

E.11 Rimisurazione di un gruppo:

Quando c'è un errore evidente nella valutazione, il tiratore può richiedere ai misuratori ufficiali di guardare il bersaglio ed avere così la controversia risolta. In caso di dubbio lieve nella misurazione, il tiratore deve presentare una protesta ufficiale secondo la procedura; il punteggio viene cambiato se c'è una differenza di almeno .010 Pollici/.25 Millimetri.

E.13 Numero di colpi richiesto:

Il bersaglio che presenta un numero di colpi inferiore a quelli richiesti o che presenta qualche colpo (eccetto il primo di prova) fuori (senza toccare) della linea di delimitazione del bersaglio di gara, sarà penalizzato con un MOA (minuto d'angolo) per ogni colpo mancante o fuori dalle linee di delimitazione del bersaglio.
Vedi l'appendice B per le penalità.

E.14 Posizione dei colpi:

Un colpo sopra la linea superiore del bersaglio di prova (su tutta la larghezza), sarà considerato un colpo di gara, a meno che non sia il primo e che sia stato dichiarato al direttore di tiro.

E.15 Rimozione degli otturatori:

Gli otturatori devono essere tenuti sempre fuori dalle carabine, eccetto durante il comando del Direttore di Tiro. L'obbligo va ottemperato anche dietro la linea di tiro ed in tutte le aree del poligono, inclusi luoghi di ricarica, parcheggi etc. La mancata osservanza di quanto sopra comporta la squalifica dalla gara a discrezione del Direttore di Gara.

E.16 Comportamento in caso di Cross Fire (tiro incrociato):

E' dovere del tiratore che compie il Cross Fire dare immediata comunicazione al Direttore di Tiro e quindi sparare i colpi mancanti nel proprio bersaglio. Un tiratore che compie un cross fire e non avverte il direttore di tiro non viene squalificato se il numero di colpi richiesto viene dalla somma dei colpi nel proprio bersaglio sommati a quello del bersaglio sbagliato, in quanto si ritiene che abbia inavvertitamente compiuto il cross fire. Viene comunque penalizzato come descritto in E.16.2.

E.16.1 Trasferimento dei colpi incrociati:

I colpi nel bersaglio sbagliato verranno trasferiti in quello giusto e verranno calcolati come sparati in quella posizione

E.16.2 Penalità:

Al punteggio della rosata verrà aggiunto un MOA per ogni colpo sparato fuori dal proprio bersaglio.

E.16.3 Tiratore che subisce il cross fire:

Il tiratore che riceve un colpo estraneo sul proprio bersaglio è tenuto ad avvertire il Direttore di Tiro.

E.16.4 Mancata segnalazione:

Il tiratore che ha compiuto il cross fire senza notificarlo al direttore di tiro, il quale ha un numero di colpi superiore a quello richiesto (somma dei suoi più quelli del bersaglio errato) sarà squalificato dal match per aver tentato di occultare l'errore.

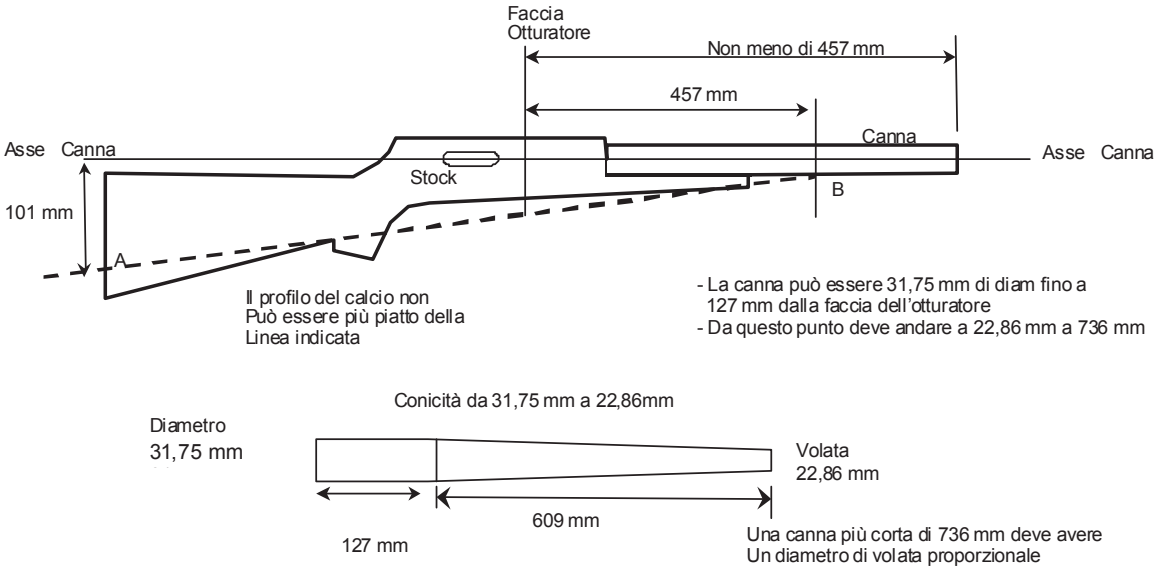
E.16.5 Tempo aggiuntivo:

Non può essere concesso tempo aggiuntivo al tiratore che ha compiuto un cross fire.

E.16.6 Bersagli con cross fire:

Nel caso che il cross fire venga ravvisato dal Direttore di Tiro o da chi sostituisce i bersagli (Target Crew), tutti i bersagli e backer, fissi o mobili devono restare al loro posto. Sarà compito della Giuria valutare il caso prima di riprendere qualunque attività.

E.17 Bandiere:

Ogni tiratore può mettere le bandiere che desidera, tuttavia queste devono essere poste sotto la linea immaginaria tra la parte superiore del banco e il limite inferiore del bersaglio di prova e devono stare all'interno delle proprie linee di tiro. Una volta iniziata la gara le bandiere non possono essere spostate fino alla fine dell'aggregato. Il direttore di tiro ha facoltà di abbassare o rimuovere le bandiere che interferiscano con il tiro.

ALLEGATO A: