



REGOLAMENTO DI TIRO NAZIONALE AVANCARICA

- 200 - Regole Generali
- 300 - Regolamento di Tiro - Gare di precisione a palla
- 400 - Regolamento di Tiro - Tiro a Volo
- 500 - Norme di sicurezza
- 600 - Regolamento per il Tiro Storico
- 700 - Regolamento Tiro a cartuccia metallica
- 800 - Norme per l'organizzazione delle Gare Nazionali

200 - REGOLE GENERALI

- 216 - Tutte le specialità sono divise in due categorie: **O**, armi originali - **R**, repliche. Tali lettere indicative possono essere sostituite con **O** (originali) e **R** (repliche)
- 217 - Ogni concorrente può gareggiare in entrambe le categorie **O** e **R**.
- 222 - Perché una competizione a squadre sia valida vi devono partecipare almeno 4 squadre.
- 223 - Perché un Titolo Italiano possa essere assegnato in una disciplina devono esserci almeno 4 concorrenti. Se sono tre o due il titolo viene assegnato sulla media dei tre migliori risultati. Se il concorrente è uno solo il titolo viene assegnato se il punteggio medio conseguito nelle gare di qualificazione è uguale o maggiore della medaglia di bronzo dell'ultima edizione dei campionati europei o mondiali.
- 224 - Nelle discipline in cui gareggiano 3 concorrenti o meno, il risultato è valido a tutti gli effetti, ma la premiazione è facoltativa e a discrezione della Sezione organizzatrice
- 231 - La premiazione avviene a cura e spese della Sezione TSN organizzatrice, che stabilisce la natura dei premi senza vincolo alcuno.
- 235 - TASSA D'ISCRIZIONE ALLE GARE: per ogni disciplina ha dovuto una tassa d'iscrizione, con quota fissata annualmente dalla UITS, per le gare d'ammissione alla finale del titolo italiano. La finale è esente dal pagamento.

250 - ARBITRAGGIO

- 251 - La Commissione d'Arbitraggio è composta da tre membri titolari e da un supplente.
- 252 - Un membro sarà sostituito da un supplente quando il problema in esame coinvolge:
 - a) Un concorrente della sua Sezione
 - b) Una Specialità in cui sia a sua volta concorrente
- 253 - La commissione d'Arbitraggio ha i seguenti compiti e responsabilità:
 - A) Comporre tutte le divergenze e i ricorsi avverso squalifiche e provvedimenti del genere
 - B) Controllare i primi quattro bersagli di ciascuna specialità
 - C) Controllare le armi dei primi quattro classificati in ciascuna specialità nel caso ci sia una protesta.
 - D) Controllare il bersaglio in caso di reclamo del Tiratore.
- 254 - Tutte le decisioni della Commissione d'Arbitraggio sono definitive.
- 255 - Reclami: i ricorsi per reclamo alla Commissione d'Arbitraggio devono essere rivolti per iscritto. I reclami riguardanti l'assegnazione di punti saranno ricevuti dal Direttore di Gara entro un'ora dall'esposizione dei risultati provvisori. Nel caso di contestazione di un punteggio, il bersaglio è esaminato da tre membri della Commissione d'Arbitraggio il quale si pronuncia in via definitiva controfirmando il punteggio deciso sul bersaglio stesso. Nel caso non sia presente nessun membro della Commissione d'Arbitraggio (Titolari o Supplenti), la Direzione di Gara costituisce una commissione composta da tre membri di tre Sezioni diverse, con esclusione di quella del tiratore interessato, la quale si pronuncia in via definitiva controfirmando il punteggio deciso sul bersaglio stesso. Nel locale dove avviene l'esame del bersaglio sopra descritto non, può essere ammesse per nessun motivo persone diverse dal Direttore di Gara e dalla Commissione esaminante.

- 256 - La squalifica di un tiratore può essere pronunciata dal Direttore di Tiro durante la gara ma solo per infrazione alle norme di sicurezza o per condotta. Dopo la gara, il Direttore di Tiro trasmetterà il caso alla Commissione di Arbitraggio per la decisione finale.
- 257 - Le sanzioni e le penalizzazioni previste sono:
Richiamo (cartellino bianco) inflitto dal Direttore di Tiro
Ammonizione (cartellino giallo) con penalizzazione di due punti, inflitta dal Direttore di Gara
Squalifica (cartellino rosso) inflitta dalla Giuria di Gara su segnalazione del Direttore di Tiro
 Per le infrazioni più gravi alle norme di sicurezza il Direttore di Tiro ha potere, specie in caso di recidiva su richiamo o ammonizione, di squalifica immediata con allontanamento del Tiratore dalla linea di tiro. Si precisa che la Giuria di Gara è composta da TRE membri della Commissione d'Arbitraggio presenti, non importa se titolari o supplenti. In difetto, è completata o composta dalla Sezione organizzatrice con Tiratori di provata esperienza presenti alla gara.
- 258 - E' obbligatoria la presenza del Direttore di gara in seno alla Commissione d'Arbitraggio con compiti di collegamento e senza diritto di voto.

260 - CONTROLLO ARMI

- 261 - Il Controllo armi può essere: prima della gara a tutti i concorrenti con l'apposizione di etichette autoadesive che dovranno essere verificate sulle linee dai Direttori di Tiro direttamente sulle linee immediatamente prima dell'inizio del turno di tiro, sia a tutti i tiratori concorrenti che a campione ad insindacabile giudizio del Controllo Armi
- 262 - Le persone abilitate al Controllo Armi vengono designate dalla UITS.
- 263 - La Direzione di gara può chiedere l'aiuto di controllori di Sezione diversa da quella organizzatrice.
- 264 - Il Direttore di Gara sceglierà fra quelli disponibili al momento per comporre la Commissione di Controllo Armi.
- 265 - Il controllo di tutte le armi è obbligatorio.
- 266 - Le armi dubbie devono essere presentate al controllo con un'attendibile documentazione della loro regolarità e potranno essere accettate con le normali riserve o respinte. La prova resta sempre a carico del tiratore.
 NB: Normali Riserve significano che la Commissione accetta l'arma come corrispondente al regolamento ma senza nessuna garanzia d'autenticità.
- 267 - Nel caso un'arma sia trovata irregolare o dubbia, tale giudizio viene comunicato al tiratore e annotato sulla sua scheda di tiro. Il tiratore potrà disputare la gara in ogni modo, ma potrà essere squalificato dalla Direzione di Gara prima della classifica finale. Contro la squalifica potrà essere presentato ricorso, a cura del tiratore, alla Commissione d'Arbitraggio, che giudicherà in via definitiva sulla base delle ragioni esposte dal ricorrente ed esaminata la motivazione della squalifica presentata dalla Direzione di Gara. Nel caso la squalifica sia annullata, il punteggio ottenuto viene immesso nella classifica.
- 268 - I proiettili dubbi devono essere presentati al controllo armi prima della gara accompagnati da un'attendibile documentazione delle loro originalità e potranno essere accettati o respinti. In caso d'accettazione un proiettile di campione sarà lasciato al controllo armi.
 NB: Per proiettili dubbi s'intendono tutti quelli non ben conosciuti come di modello originale ed antico.
- 269 - Il tiratore piazzatosi entro il 4° posto che, richiesto dalla Commissione d'Arbitraggio o Direzione di Gara, non presenterà la propria arma per il controllo perchè allontanatosi dal Poligono prima che sia trascorso un'ora dalla proclamazione dei risultati definitivi o per qualsiasi altra ragione, sarà squalificato. Tuttavia ha la facoltà di richiedere l'esame dell'arma alla fine della sua prova. Qualora questa richiesta non sia accolta entro 60', è libero di allontanarsi senza incorrere in alcun provvedimento di squalifica.

300 - REGOLAMENTO DI TIRO - GARE DI PRECISIONE A PALLA

- 301 - Tutti i concorrenti devono conoscere il regolamento UITS ed il programma della competizione. Durante ogni gara una copia del presente Regolamento deve essere presente nel Poligono perchè possa essere consultata in caso di necessità.
 La Sezione TSN che organizza una gara ha l'obbligo di assicurarsi che siano presenti almeno TRE membri della Commissione d'Arbitraggio, Titolari o Supplenti, che formeranno la Giuria di Gara. Qualora ciò non sia possibile, la Giuria di Gara sarà formata scegliendo il numero necessario di Membri fra i presenti avendo cura che sarà di provenienza diversa.
- 302 - ufficiali di Gara: gli ufficiali di gara saranno forniti dalla Sezione TSN Organizzatrice, la quale ha tuttavia la facoltà di chiedere all'UITs l'assegnazione di personale idoneo qualora quello disponibile localmente non fosse sufficiente
- A) - Il Direttore di Gara assumerà la direzione delle operazioni di tiro e curerà il corretto svolgimento di tutte le operazioni durante le gare in poligono.
- B) - I Direttori di tiro verificheranno che i tiratori siano al posto assegnato prima dell'inizio d'ogni turno e vigileranno contro le infrazioni al regolamento durante le gare. Risolveranno direttamente tutti quei

problemi che non richiedono il deferimento alla Commissione d'arbitraggio

- C) - Contacolpi: verificheranno l'esatto numero di colpi sparato in ciascun bersaglio contrassegnandoli negli appositi spazi della scheda di tiro, certificheranno i colpi in bianco, i problemi di caricamento, i guasti alle armi ed i fuochi incrociati ed ogni altra anomalia che verrà tuttavia giudicata dal Direttore di tiro e dalla Direzione di gara. I contacolpi sono indispensabili. Tale servizio sarà svolto dai tiratori momentaneamente liberi che sono tenuti, a richiesta del Direttore di gara, a prestare un turno di contacolpi per ogni turno di gara effettuato.
- D) - Il Direttore di Tiro non deve disturbare il Tiratore, dopo il segnale d'inizio, salvo che per ragioni di sicurezza. Qualunque comportamento contrario al Regolamento sarà registrato sulla scheda e giudicato successivamente.
- 303 - Nessuno, eccetto gli Ufficiali di gara, sarà ammesso oltre il limite degli spettatori. Nessuno, eccetto gli Ufficiali di gara, può parlare ai tiratori, il pubblico deve rimanere in silenzio durante il tiro.
- 304 - I cannocchiali sono permessi per verificare il tiro da parte dei tiratori, non è ammessa alcuna forma di assistenza da parte di terze persone.
- 305 - Segnali di Gara:
- A) - Inizio Gara: due fischi
 - B) - Sospensione temporanea del fuoco: serie di brevi fischi
 - C) - Termine Gara: un fischio lungo
- 306 - Nessuna arma deve essere caricata prima del segnale d'inizio Gara.
- 307 - Vietato sparare capsule o provare l'accensione delle armi a pietra prima del segnale d'inizio Gara.
- 308 - Tutte le armi devono essere private dell'innesco al segnale di sospensione temporanea del fuoco.
- 309 - Tutte le armi devono essere scaricate al segnale di Fine Gara. Chi avesse l'arma carica dopo tale segnale, deve comunicarlo al Direttore di Tiro che autorizzerà lo sparo nel terrapieno.
Al fine di migliorare l'udibilità dei segnali acustici, gli organizzatori delle gare possono optare per mezzi più efficaci del fischietto.

310 - BERSAGLI

- 311 A) - Specialità: n° 1,9,14,16 e 19 bersaglio militare francese per tiro a m 200, diametro del 10 cm 8, visuale nera comprendente il 6 diametro cm 40, diametro dell'1 cm 80.
- B) - Specialità: n° 2,3,4,5,6,7,8,10,12,13,15,17,18,20,24,25,40,41 e 42 bersaglio UITS di PL diametro del 10 cm 5, visuale nera comprendente il 7 diametro cm 20, diametro dell'1 cm 50.
- C) - La carta utilizzata per i bersagli deve avere una consistenza minima di 230 grammi per metro quadro, salvo venga incollata sul cartone.
- 312 - Marcatura dei bersagli: in alto a sinistra n° del turno - in alto a destra n° della linea di tiro -in basso a sinistra nome del tiratore - in basso a destra la disciplina di tiro
il valore di ciascun colpo ed il punteggio attribuito devono essere marcati in modo chiaro nell'angolo basso a destra con le iniziali dei controllori.
- 313 A) Nelle gare in cui si usa il bersaglio per pistola a 50 metri ISSF (C50) ciascun concorrente tira a 2 bersagli uno accanto all'altro, posti sullo stesso livello. Sei colpi devono essere sparati al primo bersaglio e sette colpi al secondo. Se si utilizzano bersagli elettronici, verrà usato un solo bersaglio per eseguire i 13 tiri.
- B) Nelle gare in cui si utilizza il bersaglio militare francese a 200 metri (C200) verrà usato un bersaglio unico per il 13 colpi sparati da ogni concorrente.

320 - ALLENAMENTI Non è ammesso tiro di prova né di allenamento durante le gare.

330 - REGOLE DI TIRO: GARE DI PRECISIONE A PALLA

- 331 - Le posizioni: a terra, in ginocchio ed in piedi si intendono come definite dalle norme ISSF, ma l'uso di una bretella da trasporto è consentito in tutte le posizioni.
- 332 - Si sparano tredici (13) colpi in trenta (30) minuti primi, i dieci colpi migliori vengono conteggiati per il risultato. Un colpo di riscaldamento (colpo in bianco) può essere sparato in direzione del fermapalle terminale previo avviso al Contacolpi. Capsule, inneschi di prova e colpo di riscaldamento devono essere sparati nei trenta minuti assegnati per la gara. Il colpo di riscaldamento, o colpo in bianco, deve essere segnalato al Contacolpi.
- 333 - Incidenti di caricamento: come palla senza polvere, due palle, ecc.: il Tiratore deve chiamare il Direttore di Tiro alla cui presenza può sparare, non in direzione del bersaglio, per vuotare l'arma; tale colpo non viene conteggiato nei 13 di gara.
- 334 - Se un turno viene interrotto per pioggia fortissima, tempesta o simili cause meteorologiche, il conteggio del tempo viene ripreso da dove era stato interrotto e per il tempo restante. Se tuttavia i bersagli saranno deteriorati dal maltempo e non più in buone condizioni, essi saranno cambiati e il turno di gara sarà rifatto dal principio.
- 335 - Guasti: ogni malfunzionamento di arma che richieda l'assistenza di un'altra persona per essere risolto provoca la fine della gara per il tiratore interessato. Ogni necessaria riparazione alle armi durante la

gara deve essere eseguita dal solo tiratore e durante i 30 minuti assegnati per la gara. Per nessuna ragione sarà permesso di sostituire l'arma o accordato ulteriore tempo per la riparazione.

336 - Doveri e responsabilità del Tiratore:

- Avere una completa conoscenza ed una perfetta comprensione di tutti i regolamenti di tiro e comportarsi conseguentemente in ogni occasione.
- Sottoporre le proprie armi al controllo come stabilito.
- Fornire, se necessario, al Controllo armi le prove della regolarità delle proprie armi.
- Trovarsi al giusto posto di tiro al momento stabilito per la gara.
- Comportarsi con spirito sportivo in ogni occasione e promuovere gli scopi dell'UITS.
- Mantenere con cura armi ed attrezzature.

340 - CONTROLLO PUNTEGGI

- 341 - Nelle gare in cui viene usato il doppio bersaglio appaiato è consentito un massimo di 7 colpi su uno o sull'altro dei due bersagli. Se in un bersaglio ci sono più di 7 colpi, quelli eccedenti col punteggio più alto verranno annullati.
- 342 - Se il centro del foro tocca la riga di separazione fra un anello e l'altro, si conteggia il punto superiore. Nel controllo dei colpi su bersaglio C200 (Miquelet, Tanegashima, Hizadai) va considerato l'esterno della linea a cerchio del punteggio.
- 343 - Un colpo sparato nel bersaglio di un altro concorrente deve essere segnalato al contacolpi e verrà contato 0 (zero).
- 343.Bis - Quando, avendo accertato un colpo estraneo sul bersaglio, non si riesce a determinare quale, si elimina il colpo peggiore. La contestazione deve essere fatta durante il tempo del turno di gara e va riportata sulla scheda di gara del tiratore.
- 344 - Al controllo bersagli devono partecipare rappresentanti di altre Sezioni diverse da quella che organizza la gara. Nei locali del controllo bersagli non sono ammessi i tiratori ma solo, in caso di reclamo o verifica del bersaglio, il Responsabile della Sezione TSN a cui appartiene il tiratore interessato alla verifica o un suo rappresentante qualificato, che comunque non hanno diritto di voto.
- 345 - Nelle gare individuali, in caso di parità il vincitore sarà quello che ha il maggior numero di colpi col valore più alto, considerati in ordine decrescente. Se, considerando i colpi validi, c'è parità, il perdente è quello col colpo valido più lontano dal centro. Se la parità risulterà irrisolta saranno usati i successivi colpi validi. Se necessario, i tre colpi non validi saranno considerati solo nel caso improbabile di persistenza della parità.
- 346 - Nelle gare a squadre, in caso di parità la squadra vincente sarà quella col maggior numero di colpi di valore più alto considerati in ordine decrescente. Se questi saranno uguali per tutti i colpi validi, la squadra perdente sarà quella col colpo valido più lontano dal centro. Se la parità sarà irrisolta, si considereranno i colpi validi più vicini e così via.

350-ARMI

351-Informationi generali:

- Ciascuna arma può essere usata una sola volta nella stessa gara. E' ammesso quindi che la stessa arma possa partecipare a più specialità in discipline diverse. Es. Withworth e Vetterli- Withworth e Walkyrie, eccetera.
- Nella categoria Repliche e Originali la stessa arma può essere usata nella stessa disciplina da più tiratori purché appartenenti alla stessa Sezione TSN.
- Non è ammessa la colorazione dei mirini in colori diversi dal bianco o dal nero.
- La mezza monta di sicurezza, se esistente, deve essere in sicure condizioni di funzionamento.

352 - ORIGINALI

- Ogni alterazione apportata ad un'originale che la spogli del suo valore storico ne causa la squalifica ai fini delle gare MLAIC e UITIS.
- E' tuttavia ammesso togliere gli organi di mira che possano essere levati senza alterare l'arma (montate a coda di rondine e simili) e sostituirli con altre dell'altezza necessaria perché riproduca lo stesso profilo dell'originale.

A - FUCILI MILITARI

- Fucili d'ordinanza usati nelle Specialità: 1,3,9,10,40,42 e 43: armi fabbricate secondo modelli militari, non alterate e provviste di mire dell'originale modello militare. Le seguenti modificazioni e restrizioni si applicano alle armi militari:
 - 1 - Limitate e minori alterazioni sono permesse al mirino o alla tacca di mira dei fucili militari per adattarli alle distanze di tiro. Le modificazioni devono essere eseguite su un pezzo sostituito, non sull'originale, la forma dell'organo di mira modificato deve rimanere la stessa.
 - 2 - I fucili militari a pietra provvisti di tacca di mira non sono ammessi nelle Specialità 1 e 9, né è

ammesso rimuovere le tacche esistenti.

- 3 - Scatti sensibilizzati, calcioli addizionali e poggia guancia, la pulizia della canna tra un colpo e l'altro, l'uso del tubo di caricamento sono vietati.
- 4 - Il calibro della canna deve essere superiore a m/m 13,5.
- 5 - Le canne delle armi originali non devono essere piegate per adattarle alle distanze di tiro.
- 6 - E' vietato l'uso di canne di replica o ritubate nelle armi originali. Queste armi potranno essere ammesse nella categoria repliche purché dichiarate prima della gara. Lo stesso per il calcio; se sostituito deve essere denunciato prima della gara e l'arma verrà accettata come replica.

B - ARMI LIBERE

- Ogni fucile ad avancarica non avente le caratteristiche per rientrare nella classe A Fucili Militari, dotata di mire contemporanee (non telescopiche od ottiche) usato nelle Specialità 2,4,8,14,15,16,17,19,20,24 e 41. Le seguenti modifiche e restrizioni si applicano ai fucili liberi.
- 1 - Diottrici e mirini ad anello sono permessi (anche se repliche di nuova costruzione) solo se di tipo contemporaneo e pertinente al modello dell'arma (si intendono contemporanei i modelli di concezione anteriore al 1750 per le armi a miccia, al 1850 per quelle a pietra ed al 1890 per quelle a percussione).
 - 2 - Fucili militari di calibro inferiore a 13,5 mm possono essere usati nella Specialità n° 4 e n° 20 e quelli di qualsiasi calibro nella n° 2, 8, 15, 17, 24 e 41.
 - 3 - Le canne delle armi originali non possono essere piegate per adattarle alle distanze di tiro.
 - 4 - E' vietato l'uso di canne di replica o ritubate nelle armi originali. Queste armi potranno essere ammesse nella categoria repliche purché dichiarate prima della gara. Lo stesso per il calcio; se sostituito, deve essere denunciato prima della gara e l'arma verrà accettata come replica.

C - PISTOLE E REVOLVER

- Ogni pistola o revolver originale inalterato con mire contemporanee usato nelle Specialità 5, 6, 7,18 e 25. Le seguenti modifiche e restrizioni si applicano alle pistole e revolver.
- 1 - Le pistole rigate monocolpo (n° 6) devono avere le mire del 19° secolo cioè: testa di chiodo, lama stretta (larghezza max mm 2,03), piramide stretta ma non mire a lama larga tipo Partridge. La tacca deve essere a V o ad U a fondo arrotondato.
 - 2 - Il mirino dei revolver può essere di qualsiasi altezza necessaria al tiro a 25 mt ma il suo profilo deve essere come l'originale.
 - 3 - Le canne delle armi originali non devono essere piegate per adattarle alle distanze di tiro
 - 4 - E' vietato l'uso di canne di replica o ritubate nelle armi originali. Queste armi potranno essere ammesse nella categoria repliche purché dichiarate prima della gara. Lo stesso per il calcio; se sostituito, deve essere denunciato prima della gara e l'arma verrà accettata come replica.

353 - REPLICHE

Una replica è la riproduzione, di fabbricazione attuale, di un'arma antica dotata di: calcio, canna, acciarino ed organi di mira del disegno dell'originale. Per le gare che si svolgono in Italia, le Repliche devono tassativamente recare i punzoni di un Banco di Prova riconosciuto.

A - REPLICHE DI FUCILI MILITARI

Fucili d'ordinanza usati nelle Specialità 1,3 e 42.

Le repliche di fucili militari devono corrispondere alle originali specifiche militari ed avere approssimativamente le stesse caratteristiche e tolleranze. Il passo di rigatura e il numero delle righe deve essere lo stesso dell'originale mentre la profondità della rigatura può essere diversa.

Le seguenti varianti e restrizioni si applicano alle repliche di fucili militari:

Limitate minori alterazioni sono permesse al mirino o alla tacca di mira per renderli adatti alla distanza di tiro, la forma degli organi di mira deve essere quella degli originali.

Repliche di fucili militari a pietra dotate di tacca di mira non sono ammesse nella Specialità 1.

I commi A3) A4) A5) dell'articolo 372 valgono anche per le repliche militari.

B - REPLICHE DI FUCILI LIBERI

Qualunque arma che non rientri nella categoria **O** (Repliche di fucili militari) dotata di organi di mira di modello dell'epoca (non telescopiche od ottiche) che venga usata nelle Specialità n°2, 4, 8,14, 15, 16, 17, 19, 20, 24 e 41.

Il passo di rigatura ed il numero delle righe deve essere lo stesso dell'originale ma la profondità può essere diversa.

Le seguenti varianti e restrizioni si applicano alle repliche di Fucili Liberi:

- 1 - Diottrici e mirini ad anello sono permessi se compatibili con il periodo di fabbricazione dell'originale. 2 - Le repliche di fucili militari di calibro inferiore a mm 13,5 possono essere usate nella

Specialità n° 4 e 20 e, quelle di qualsiasi calibro, nelle Specialità n° 2, 8, 15, 17, 24 e 41.

C - REPLICHE DI PISTOLE E REVOLVER

Qualsiasi replica di una pistola o revolver originale non alterato con mire d'epoca che venga usata nelle Specialità n° 5, 6, 12, 13 e 25.

Le seguenti varianti e restrizioni si applicano alle repliche di pistole e revolver:

- 1 - Le repliche usate nella Specialità n°6 (pistole a percussione rigate monocolpo), devono avere organi di mira di modello del 19° secolo cioè: Testa di chiodo, lama stretta (larghezza max mm 2,03), piramide stretta, ma non lama larga tipo Partridge, e tacca di mira a V o ad U arrotondata sul fondo.
- 2 - Il mirino delle repliche di revolver, usate nella Specialità 12, può essere di qualsiasi altezza necessaria al tiro a 25 m ma il suo profilo deve essere lo stesso dell'originale. Sono sempre ammessi mirini montati a coda di rondine a condizione che siano a filo della parete.
La rigatura dei revolver libera.

N.B.: Il comma A5 dell'art. 372 è valido anche per i punti B e C di questo articolo.

354 - ARMI A MICCIA (originali e Repliche)

- A) - Moschetti a miccia: moschetti originali a miccia a canna liscia idonei alle Specialità n° 14, 15, 16, 19, e 27 categoria O che rispondano ai seguenti criteri: devono essere:
- 1 - del primo stile Portoghese o Giapponese, con calcio esile, simile a quello da pistola, progettato per essere appoggiato alla guancia e non alla spalla; tacca di mira provvista di un sottile spacco, il mirino è una piramide o cuneo verticale. Eventuali restauri di tali mire devono seguire queste specifiche.
 - 2 - di stile Europeo, con calciatura da spalla, nella foggia militare originale, spesso usato con un sostegno a forcella. Questo appoggio non è ammesso nelle gare MLAIC/UITs. Mirini a diottra regolabile non sono ammessi, mentre lo sono congegni quali tacche di mira o ponticelli, nella foggia originale dell'epoca e applicati direttamente sulla canna.
- B) - Moschetti a miccia: repliche di moschetti a miccia a canna liscia idonei alle gare n° 14, 15, 16, 19 e 27 categoria R che rispondano ai seguenti criteri:
- 1 - del primo stile Portoghese o Giapponese, con il calcio esile simile a quello di una pistola, progettato per essere appoggiato alla guancia (calcio da guancia) e non alla spalla. Il blocchetto per la tacca di mira deve avere una sottile scanalatura e il mirino deve essere a forma di piramide o cuneo verticale.
 - 2 - di stile Europeo, con calciatura da spalla, nella foggia militare originale, spesso usato con un sostegno a forcella. Questo appoggio non è ammesso nelle gare MLAIC/UITs. Mirini a diottra regolabile non sono ammessi mentre lo sono congegni quali tacche di mira o ponticelli, nella foggia originale dell'epoca e applicati direttamente sulla canna.
 - 3 - nelle armi lunghe a miccia è vietata la cinghia di trasporto.
- C) - Pistole a miccia: saranno della stessa forma del moschetto Giapponese, con il calcio più corto.
- D) - Micce:
- 1 - durante le operazioni di caricamento la porzione accesa della miccia dovrà essere tenuta in un contenitore di sicurezza.
 - 2 - al momento dello sparo la miccia dovrà essere saldamente vincolata all'arma in modo da non poter essere proiettata lontano da essa.
- E) - Ritubazione: per motivi di sicurezza è ammessa la ritubatura delle canne lisce dei moschetti originali Giapponesi, sempre che non ne venga compromesso l'aspetto esterno o le caratteristiche storiche.
I fucili ritubati saranno ammessi solo nelle gare per le repliche.
- F) - Nel caso che nella categoria originali fossero iscritti meno di 4 concorrenti, sarà loro consentito di sparare nella Categoria **R** (repliche).
- G) - Nelle gare per pistole della cat. N°5 (Cominazzo) non sono ammesse le repliche di pistole a miccia.
- H) - Nella disciplina Tanzutsu sono vietate le pistole a miccia di tipo europeo di grosso calibro.

355 - VARIE

- 1 - Le pistole a pietra, originali e repliche, usate nella Specialità 5 (Cominazzo) devono avere un calibro minimo di mm 11 (0.433").
- 2 - Caricamento dei revolver: per prevenire l'uso dei revolver come pistole a colpo singolo, i Tiratori devono caricare almeno 5 camere per le prime due serie, l'ultima quanto occorre per concludere. Il tamburo può essere rimosso dall'arma per qualsiasi scopo eccettuato il caricamento.
- 3 - E' ammesso l'uso di acciaio inox per la realizzazione delle parti principali delle repliche (canne, acciarini, tamburi, ecc.).
- 4 - Le pistole a ruota sono ammesse nella cat. Cominazzo (Originali o Repliche).
- 5 - Le repliche dei fucili per il tiro a volo possono avere le canne cromate.

356 - MUNIZIONAMENTO

A - POLVERE

- 1 - E' ammessa solo polvere nera di fabbricazione industriale.
- 2 - E' obbligatorio caricare da contenitori monodose con cariche pre-definite.
- 3 - Sono vietate le fiasche da innesco contenenti più di 16 grammi di polvere (250 grains).

B - BORRE

Le borre di plastica sono vietate in tutte le Specialità, le borre devono essere di carta, feltro, tessuto, fibra naturale, ecc.

C - PROIETTILI

Devono essere conformi a quelli d'epoca e più precisamente:

- 1 - Armi a pietra ed a miccia: solamente palla sferica
- 2 - Pistole rigate a percussione (n° 6): solamente palla sferica
- 3 - Revolver a percussione: palla sferica o proiettile conico originale
- 4 - Fucili militari a percussione: palla Minié o a Compressione
- 5 - Armi libere a percussione: palla sferica o cilindrica libera
- 6 - Non possono essere usate palle pre-rigate in armi che non le prevedevano originariamente.

357 - ACCESSORI

A - BRETELLA deve essere originale o la riproduzione di un'originale. Non sono permesse le moderne cinghie regolabili da tiro comprese quelle a punto singolo. Sulle armi prive di maglietta è vietato installarle mentre è permesso fissare la bretella con stringhe o lacci.

Per le Specialità 1, 3, 9 e 10 sono obbligatorie cinghie di tipo militare.

Nelle armi della disciplina Minié e Lamarmora la bretella è ammessa ma deve essere assicurata alle apposite magliette previste dal modello dell'arma.

B - POMOLI per la mano sinistra: devono essere originali o repliche di un tipo originale e possono essere usate solo con le armi concepite per tale accessorio.

C - IMBUTI e tubi di caricamento - possono essere usati in tutte le Specialità eccetto 1, 3, 9 e 10. Imbuti a tubo corto, max cm10, sono permessi nelle Specialità 1, 3, 9 e 10 per evitare spargimento di polvere.

D - STARTER è ammesso in tutte le discipline l'uso di una corta bacchetta onde dare il primo avvio al calcamento della palla

E - SCOVOLAMENTO della canna tra un colpo e l'altro può essere fatto in tutte le Specialità eccetto le n° 1, 3, 9 e 10.

E.Bis » definitivamente ammesso il caricamento introducendo farina (semolino, polenta o altro del genere) e/o grasso tra la polvere e la palla.

F - ABBIGLIAMENTO sono tassativamente vietati i pantaloni da tiro ISSF e assimilati.

Sono ammessi pantaloni leggeri di materiale flessibile come il cotone, senza rinforzi che possano dare un sostegno artificiale. I pantaloni possono avere un'imbottitura per la protezione del ginocchio. Nessun'altra limitazione nell'abbigliamento. E' obbligatorio l'uso degli occhiali, anche solo protettivi, durante il tiro.

358 - RIPARAZIONI

- 1 - Devono essere eseguite come veniva fatto in antico ed essere compatibili col periodo di fabbricazione dell'arma.
- 2 - Tutte le martelline ed i materiali di risuolatura delle stesse devono essere di materiale ferroso.
- 3 - Per l'alloggiamento della canna nel calcio non possono essere impiegati materiali moderni quali fibre di vetro o resine epossidiche. Possono essere invece usati prodotti impiegati anticamente quali: colla animale, colla da falegname e segatura.

360 - SPECIALITA' ARMI LUNGHE

361-N° 1 MIQUELET Individuale Categorie **O** e **R** - a squadre N° 9 Gustaf Adolph (**O**)

- A - Arma Fucile militare a pietra liscio
- B - Mire Tipo originale militare, senza tacca di mira
- C - Bersaglio per tiro militare di tipo francese a m 200
- D - Posizione In piedi
- E - Distanza Mt 50

362 - N° 2 MAXIMILIAN Individuale Categorie **O** e **R** - a squadre N°26 Wedgnock (**O**)

- A - Arma Carabina libera rigata a pietra focaia calibro libero
- B - Mire di tipo d'epoca incluse riproduzioni in stile originale
- C - Bersaglio UITS per PL50 doppio affiancato orizzontale
- D - Posizione a terra

E - Distanza Mt 100

363 - N° 3 MINIE' Individuale Categorie **O** e **R** - a squadre n° 10 Pauly (**O**)

- A - Arma Fucile militare rigato a percussione calibro min mm 13,5 (.5315")
- B - Mire d'epoca, incluse riproduzioni in stile originale
- C - Bersaglio UITTS per PL50 doppio affiancato orizzontale
- D - Posizione a terra
- E - Distanza Mt 100

364 - N° 4 WHITWORTH Individuale Categorie **O** e **R** - a squadre n° 20 Rigby (misto **O** e **R**)

- A - Arma Fucile libero a percussione rigato non qualificabile per il N°3 Minié
- B - Mire d'epoca, incluse riproduzioni in stile originale. Mirini aperti sono ammessi se conformi all'epoca
- C - Bersaglio UITTS per PL50 doppio affiancato orizzontale
- D - Posizione a terra
- E - Distanza Mt 100

364 B - N° 5 WHITWORTH LONG RANGE Individuale Categoria unica **O / R**

- A - Arma Fucile libero a percussione rigato non qualificabile per il N°3 Minié
- B - Mire d'epoca, incluse riproduzioni in stile originale. Mirini aperti sono ammessi se conformi all'epoca
- C - Bersaglio UITTS per 300 metri
- D - Posizione a terra
- E - Distanza Mt 300

Regole di tiro: nei 30' di gara il concorrente può tirare un numero di colpi nel bersaglio di prova. A sua discrezione chiederà il bersaglio di gara nel quale tirare i 10 colpi di gara. Ferme tutte le altre disposizioni.

365 - N° 8 WALKYRIE Individuale Cat. **O** e **R** per Signore - a squadre di 3 n° 17 Amazons (**O** e **R**)

- A - Arma Fucile a percussione libero o militare
- B - Mire Secondo le regole per fucili liberi o militari
- C - Bersaglio UITTS per PL50 doppio affiancato orizzontale
- D - Posizione a terra
- E - Distanza Mt 100

366 - N°14 TANEGASHIMA Individuale Categorie **O** e **R** - a squadre di 3 n° 19 Nagashino (**O** e **R**) e N°27 Nobunaga (solo A di 3 elementi)

- A - Arma
Originale: Fucile libero a miccia canna liscia, calciatura da guancia, di qualsiasi calibro
Replica: moschetto a miccia, canna liscia, calciatura da guancia o spalla, calibro libero
- B - Mire originali o repliche di mire originali
- C - Bersaglio Militare tipo per tiro francese a m 200
- D - Posizione In piedi
- E - Distanza Mt 50

367 - N°15 VETTERLI Individuale Categorie **O** e **R** - a squadre n° 24 Pforzheim (misto **O** e **R**)

- A - Arma Qualsiasi fucile a miccia, pietra o percussione liscio o rigato
- B - Mire In accordo al regolamento di categoria
- C - Bersaglio UITTS per PL50 doppio affiancato orizzontale
- D - Posizione In piedi
- E - Distanza Mt 50

368 - N°16 HIZADAI Individuale Categorie **O** e **R** - non a squadre

- A - Arma:
Originale: Fucile libero a miccia canna liscia, calciatura da guancia, calibro libero
Replica: moschetto a miccia, canna liscia, calciatura da guancia o spalla, calibro libero
- B - Mire: Originali o repliche di mire originali
- C - Bersaglio Militare di tipo francese per tiro a m 200
- D - Posizione in ginocchio
- E - Distanza Mt 50

368.Bis - N°36 PENNSYLVANIA Individuale Categorie **O** e **R** non a squadre.

- A - Arma: Libera a pietra, rigata, di qualsiasi calibro

- B - Mire: Originali o repliche di mire originali.
- C - Bersaglio UIT5 per PL50 doppio affiancato orizzontale
- D - Posizione in piedi
- E - Distanza Mt 50

368.Ter - N°37 LAMARMORA Individuale Categorie **O** e **R** non a squadre .

- A - Arma: Fucile militare rigato a percussione cal. min. mm 13,5 (.5315").
- B - Mire: Mire d'epoca, incluse riproduzioni in stile originale.
- C - Bersaglio UIT5 per PL50 doppio affiancato orizzontale.
- D - Posizione in piedi
- E - Distanza Mt 50

369 - SPECIALITA' A SQUADRE PER ARMI LUNGHE

- | | | |
|--------------------|---|---------------------------------|
| n° 9 GUSTAF ADOLPH | Squadra di 3 tiratori, regole della n° 1 | Miquelet, solo O |
| n°10 PAULY | Squadra di 3 tiratori, regole della n° 3 | Miniè, solo O |
| n°11 VERSAILLES | Aggregato della n° 9 + n° 10 | |
| n°17 AMAZONS | Squadra di 3 tiratrici, regole della n° 8 | Walkyrie O e R |
| n°19 NAGASHINO | Squadra di 3 tiratori, regole della n° 14 | Tanegashima O e R |
| n°20 RIGBY | Squadra di 3 tiratori, regole della n° 4 | Withworth O e R |
| n°24 PFORZHEIM | Squadra di 3 tiratori, regole della n° 15 | Vetterli O e R |
| n°26 WEDGNOCK | Squadra di 3 tiratori, regole della n° 2 | Maximilian solo O |
| n°29 LUCCA | Squadra di 3 tiratori, regole della n°2 | Maximilian solo R |
| n°32 MAGENTA | Squadra di 3 tiratori, regole della n°3 | Miniè, solo R |
| n°31 HALIKKO | Squadra di 3 tiratori, regole della n°1 | Miquelet, solo R |

370 - SPECIALITA' PISTOLE

371 - N° 5 COMINAZZO Individuale Categorie **O** e **R** - a squadre n° 25 Wogdon (mista **O** e **R**)

- A - Arma Pistola libera a pietra focaia o a miccia o a ruota, canna liscia, calibro min. mm 11
- B - Mire dell'epoca
- C - Bersaglio UIT5 per PL50 doppio affiancato orizzontale
- D - Posizione in piedi
- E - Distanza Mt 25

372 - N° 6 KUCHENREUTER

- Individuale **O** e **R** - a squadre n° 18 Boutet (solo **O**)
- A - Arma Pistola libera monocolpo a percussione rigata calibro libero
- B - Mire in stile del 1800
- C - Bersaglio UIT5 per PL50 doppio affiancato orizzontale
- D - Posizione in piedi
- E - Distanza Mt 25

373 - N° 7 COLT Individuale solo **O**

- A - Arma Revolver libero a percussione originale
- B - Mire Modello contemporaneo all'arma, permessa qualsiasi altezza di mirino ma il profilo deve essere quello originale
- C - Bersaglio UIT5 per PL50 doppio affiancato orizzontale
- D - Posizione in piedi
- E - Distanza Mt 25

374 - N°12 MARIETTE Individuale solo **R** - a squadre n° 13 Peterlongo (solo **R**)

- A - Arma Revolver libero a percussione replica
- B - Mire di modello contemporaneo all'originale, è permessa qualsiasi altezza di mirino ma il profilo deve essere quello originale
- C - Bersaglio UIT5 per PL50 doppio affiancato orizzontale
- D - Posizione in piedi
- E - Distanza Mt 25

374 bis - N° 28 TANZUTSU Individuale **O** e **R** – a squadre n° 39 Kunimoto (**O** e/o **R**)

- A - Arma Pistola a miccia
- B - Mire Contemporanee
- C - Bersaglio per PL50 doppio affiancato orizzontale
- D - Posizione in piedi

E - Distanza Mt 25

375 - SPECIALITA' A SQUADRE, PISTOLE

N°13 PETERLONGO	Squadra di 3 tiratori della n° 12	Mariette
N°18 BOUTET	Squadra di 3 tiratori della n° 6	Kuchenreuter, solo O
N°25 WOGDON	Squadra di 3 tiratori della n° 5	Cominazzo, O e R
N°30 ADAMS	Squadra di 3 tiratori nella n° 7	Colt solo O
N°33 FORSYTH	Squadra di 3 tiratori nella n° 6	Kuchenreuter, solo R
N° 39 KUNIMOTO	Squadre di 3 tiratori della n° 28	Tanzutsu (O e/o R)

376 - SPECIALITA' SOLO NAZIONALI

377 - N°40 GUARDIA NAZIONALE Individuale solo armi originali

A - Arma Fucile militare a percussione canna liscia calibro minimo mm 13,5

B - Mire Regolamentari del modello

C - Bersaglio UIT5 per PL50

D - Posizione in piedi

E - Distanza Mt 50

F - Proiettile palla sferica o palla Nessler

380 - N°43 GARIBALDI Squadra di 3 tiratori della n° 40

400 - REGOLAMENTO DI TIRO AL PIATTELLO

402 - N°21 MANTON Individuale **O** e **R**

A - Arma Fucile libero a pietra focaia, di ogni calibro

Modalità: 50 piattelli da 5 piazzole in due riprese da 25 piattelli di 60', la seconda nel pomeriggio dello stesso giorno. Il 25° piattello verrà tirato dalla piazzola centrale

403 - N°22 LORENZONI Individuale **O** e **R**

A - Arma Fucile libero a percussione, di ogni calibro

Modalità: 50 piattelli da 5 piazzole in due riprese da 25 piattelli di 60', la seconda nel pomeriggio dello stesso giorno

404 - N°23 HAWKER Squadra di 3 tiratori della n° 21 Manton, mista **O** e **R**

405 - N° ? BATESVILLE Squadra di 3 tiratori della n° 22 Lorenzoni, mista **O** e **R**

410 - REGOLE

411 - PIAZZOLE:

1 - La pedana di tiro dovrà essere al livello superiore della fossa di lancio

2 - La pedana dovrà essere delimitata da un quadrato o cerchio di 70 cm. circa

3 - Le piazzole saranno 5, a 8 metri dal punto d'intersezione della traiettoria del piattello col livello del terreno, la prima angolata di 70° a sinistra, la seconda angolata di 35° a sinistra, la centrale sul prolungamento posteriore della traiettoria del piattello, la quarta angolata di 35° a destra e la quinta angolata di 70° a destra.

4 - Tavole di caricamento, una per piazzola, devono essere qualche metro dietro le piazzole stesse.

5 - Phono-pul: quando possibile il sistema di sgancio automatico phono-pull dovrà essere usato.

412 - MACCHINA LANCIPIATTELLI:

1 - La posizione d'uscita del piattello dalla fossa deve essere segnalata chiaramente a livello del terreno in modo visibile da tutte le piazzole.

2 - La macchina deve essere regolata in modo da lanciare in posizione centrale, ad una distanza di 60 metri, più o meno 5 metri; dal punto d'intersezione della traiettoria col terreno e a 10 metri da detto punto, il piattello deve trovarsi a 2 metri dal livello delle piazzole. I malfunzionamenti della macchina saranno segnalati al Direttore di tiro che deciderà se cambiare macchina, proseguire o fermare la gara.

413 - PIATTELLI: Debbono essere del tipo standard usato per il Piattello Fossa Olimpica.

414 - SPETTATORI:

Devono stare ad almeno 3 metri dietro le tavole di caricamento.

Non devono parlare ai tiratori né aiutarli in alcun modo.

415 - DIRETTORE DI TIRO ED ARBITRI:

Il Direttore di Tiro controlla lo svolgimento della gara, con l'aiuto di 3 Arbitri che si occupano del punteggio. Queste sono le sole persone autorizzate ad aiutare i tiratori in difficoltà. Gli Arbitri segnalano il piattello mancato alzando un braccio o, meglio, una bandierina rossa. E' consigliato l'ausilio di un segnale acustico tipo fischiotto. Il Direttore di Tiro osserva i segnali degli Arbitri e dalla loro maggioranza dichiara in modo chiaro e udibile da tutti il risultato del tiro.

416 - REGOLE DI TIRO:

- 1 - Ogni serie sarà di 25 piattelli da tirare in 60'.
- 2 - Si spara un solo colpo per piattello; i fucili a 2 canne possono essere usati caricando una sola canna alla volta.
- 3 - Senza causare penalità per ogni serie sono ammesse le seguenti cilecche:
 - 3 cilecche per serie per le armi a pietra focaia
 - 1 cilecca per serie per le armi a percussione
 - 1 cilecca per ogni serie aggiuntiva di spareggio sia a pietra che a percussionePer ogni cilecca consentita sarà lanciato un nuovo piattello dalla stessa piazzola.
Tutte le altre cilecche saranno conteggiate 0.
Se una cilecca è dovuta ad un difetto meccanico, diverso da problemi di innesco, sarà considerata cilecca ammessa extra.
- 4 - Se il Tiratore spara prima del comando "pull", gli sarà contato 0.
- 5 - Prima dell'inizio di ogni serie sarà lanciato un piattello di prova in piena vista di tutti i Tiratori di quella serie.
- 6 - In caso di riparazione della macchina sarà lanciato un altro piattello di prova.
- 7 - Se un piattello non viene lanciato immediatamente al comando "pull", il Tiratore può rifiutare di sparare, ma deve rendere chiara questa decisione alzando il fucile.
- 8 - In ogni serie le piazzole di partenza saranno tirate a sorte tra i Tiratori. Dopo che i Tiratori avranno sparato il primo piattello nell'ordine di sorteggio, proseguiranno a sparare nell'ordine in cui verranno a trovarsi pronti a farlo.
- 9 - Dopo ogni colpo i tiratori passeranno alla postazione successiva seguendo il senso antiorario
- 10 - Il Tiratore deve avere l'autorizzazione del Direttore di Tiro prima di dare il "pull".
- 11 - Il tiro procederà senza interruzione a meno che non sopravvengano difficoltà tecniche, ma il Direttore di Tiro può fermare il fuoco per forte pioggia o tempesta e riprendere da dove si era interrotto, appena possibile.
- 12 - Se un Tiratore non è presente alla chiamata della sua serie, il Direttore di Tiro chiamerà il suo nome per 3 volte ad alta voce in un minuto, se non ci sarà risposta, il tiro procederà senza di lui ed al Tiratore sarà permesso di sparare solo se gli verrà trovato un posto in un'altra serie.
- 13 - In caso di grave guasto dell'arma non prontamente riparabile, il Tiratore potrà continuare la gara con altra arma della stessa specialità e categoria, anche se già usata o usabile da altro tiratore per la stessa competizione.
- 14 - Dopo una cilecca, il fucile può essere scaricato anche sparando a terra dietro autorizzazione del Direttore di Tiro.
- 15 - Normalmente il numero massimo di Tiratori per turno è fissato in 4 per la n° 21 Manton ed in 6 per la n° 22 Lorenzoni. Se fosse assolutamente necessario si potrà portare il numero rispettivamente a 6 per la n° 21 e a 8 per la n° 22; il tempo di gara sarà aumentato di 10' per ogni Tiratore in più rispetto ai limiti normali.

417 - SPAREGGI:

- 1 - In caso di parità entro i primi 3 posti in classifica, verrà disputato uno spareggio a 5 piattelli, seguito dalla pronta eliminazione al primo piattello mancato. I tiri di spareggio saranno:
 - Pietra focaia, un piattello da ognuna delle cinque pedane
 - Luminello, un piattello da ognuna delle cinque pedaneSe entrambi i tiratori sbagliano il piattello, lo spareggio continua dalla pedana successiva.
- 2 - Le parità tra i punteggi per le gare a squadre saranno risolte con un "conto alla rovescia". La squadra vincente sarà quella che ha la serie più lunga di piattelli rotti analizzando dall'ultima serie, via via verso le precedenti. Es.: per prima la penultima serie, poi la terzultima serie, ecc...

418 - ARMI:

- 1 - Fucili a pietra o a percussione, militari o civili, ad una o due canne lisce, calibro libero.
Non sono ammesse repliche con le canne strozzate.
- 2 - sono consentiti calcioli e guanciali di cuoio o altri materiali contemporanei, non di gomma. Ogni altra aggiunta al calcio è vietata.

- 3 - Si definisce Originale, qualsiasi fucile ad avancarica che sia in condizioni inalterate. Si definisce replica, una riproduzione di fabbricazione attuale di un'originale antica.

419 - CARICHE:

- 1 - E' ammessa solo polvere nera di fabbricazione industriale.
- 2 - I pallini di piombo devono avere un diametro non superiore a 2,5 m/m (N°7)
- 3 - Negli eventi disputati in Paesi che vietano i pallini di piombo, è ammesso l'uso di quelli di acciaio.
- 4 - Le cariche non devono eccedere quelle definite dal Banco di Prova del calibro del fucile, con un max di grammi 6,2 (97,7 grains) di polvere nera e gr 35 (1,25 onces) di pallini.
- 5 - Le cariche di polvere devono essere predeterminate in contenitori monodose.
- 6 - Fiaschini da innesco con meno di gr 16,2 (250 grains USA) di polvere sono permessi solo per innescare le armi a pietra.
- 7 - I pallini devono essere in contenitori monodose in quantità predeterminata.
- 8 - Il caricamento deve essere in accordo con i metodi ed i materiali d'epoca, sono vietate le borre di plastica.

420 - REGOLE DI TIRO:

- 1 - Il caricamento deve essere effettuato esclusivamente agli appositi tavoli.
- 2 - Negli spostamenti di andata e ritorno tra i tavoli di caricamento e le piazzole di tiro, il fucile deve essere tenuto in posizione verticale con la bocca in alto.
- 3 - E' permesso innescare l'arma solo sulla piazzola di tiro e tenendo l'arma puntata al di là della macchina lanciapiattelli.
- 4 - Se possibile deve essere usato un distributore di capsule per le armi a percussione.
- 5 - I fucili devono essere armati a tutta monta solo sulla piazzola di tiro e quando si è pronti a sparare.
- 6 - E' vietata la bretella.
- 7 - La massima attenzione deve essere sempre osservata nel maneggio delle armi.
- 8 - Quando non si stanno usando i fucili devono essere lasciati nelle apposite rastrelliere e non devono essere toccati senza il permesso del proprietario.
- 9 - Il Tiratore può sparare solo al proprio turno e quando il piattello è stato lanciato.
- 10 - Mirare o tirare al piattello di un altro concorrente è strettamente vietato.
- 11 - Il fucile può essere imbracciato o meno prima dell'ordine "pull".
- 12 - Il Tiratore deve restare entro i limiti della piazzola.
- 13 - Quando si spara devono essere portati occhiali di sicurezza e protezioni auricolari.
- 14 - Quando il Tiratore è pronto a sparare, col permesso del Direttore di Tiro, può dare l'ordine "pull", può anche dire "ready?", ma null'altro.
- 15 - Un piattello sarà giudicato rotto quando, dopo essere stato correttamente lanciato integro e dopo che gli si sia tirato secondo le regole, ne voli via almeno una parte visibile.
- 16 - Un piattello sarà giudicato mancato e contato 0 quando: non sia stato rotto durante il volo, il Tiratore non abbia potuto sparare perché il fucile era in sicura o in mezza monta, si sia dimenticato di caricarlo, di innescarlo, di armare il cane, si sia perso l'innescato, il Tiratore non abbia visto il piattello, sia avvenuta un'ulteriore cilecca oltre quelle ammesse, il Tiratore abbia toccato l'acciarino del fucile prima che il Direttore di Tiro abbia controllato il fucile dopo una cilecca o un mancato funzionamento.
- 17 - Un piattello verrà dichiarato "no bird" e ne sarà lanciato un altro per lo stesso tiratore, abbia egli sparato o meno, se:
 - il piattello si rompe nel lanciarlo,
 - il volo del piattello non sia rettilineo o sia irregolare o troppo lento,
 - due o più piattelli vengono lanciati contemporaneamente,
 - il piattello è di colore diverso,
 - il piattello viene lanciato prima del comando "pull",
 - il piattello non viene lanciato immediatamente al comando "pull" ed il Tiratore lo rifiuta alzando il fucile, la cilecca o il difetto sia dovuto a rottura del fucile, del cane o dell'acciarino,
 - il Tiratore sia stato disturbato da una terza persona.

421 - RECLAMI:

- 1 - Se il Tiratore non è d'accordo con una decisione del Direttore di Tiro, può immediatamente presentare reclamo alzando un braccio e gridando "protest". Il Direttore di Tiro sospenderà il tiro, si consulterà con gli Arbitri e darà quindi la sua decisione definitiva; la protesta deve essere registrata nel rapporto di gara.
- 2 - Non sarà permesso recuperare un piattello per vedere se sia rotto o meno.
- 3 - Se un Tiratore non è d'accordo sul punteggio attribuito, deve presentare immediatamente reclamo al Direttore di Tiro che, consultati gli Arbitri, comunicherà una chiara e definitiva decisione.
- 4 - Un appello contro le decisioni del Direttore di Tiro può essere presentato al Comitato di Arbitraggio per iscritto. Tale appello non potrà riferirsi al fatto che un piattello fosse stato o meno rotto o che

fosse difettoso, su questi argomenti la decisione del Direttore di Tiro è comunque definitiva.

- 5 - Se un Tiratore o un Ufficiale di Gara, vede qualcosa di contrario al Regolamento, deve immediatamente farlo presente al Direttore di Tiro che prenderà immediatamente le misure necessarie e potrà terminare alla violazione del Regolamento. Se ciò non fosse possibile, un reclamo potrà essere presentato con la procedura di cui sopra.

422 - PENALITA':

- 1 - Si dà per scontato che tutti i Tiratori conoscano il Regolamento e debbano perciò accettare tutte le penalità conseguenti alle violazioni del suddetto o a disubbidienze agli ordini del Direttore di Tiro.
- 2 - Se un Tiratore usa un'arma o munizionamento non permessi dal Regolamento, tutti i piattelli tirati con tale arma o munizioni verranno considerati mancati.
- 3 - Se la violazione risulterà deliberata, il Tiratore verrà squalificato.
- 4 - Se un Tiratore ne ostacola un altro col proprio atteggiamento, condotta o parole, verrà richiamato dal Direttore di Tiro, in caso di recidiva verrà penalizzato con uno o due zeri in accordo col Comitato di Arbitraggio.
- 5 - Se un Tiratore spara prima di aver raggiunto la piazzola di tiro, potrà essere squalificato per questa grave infrazione al Regolamento.

423 – SICUREZZA:

Per motivi di sicurezza le armi a pietra focaia e quelle a percussione non possono essere usate nella stessa serie.

430 – ASSEGNAZIONE TITOLO DI CAMPIONE ITALIANO DI TIRO A VOLO

Per il tiro a piattello si prende in considerazione la media dei 3 migliori punteggi sulle 5 gare programmate.

500 - NORME DI SICUREZZA

- 501 - E' assolutamente proibito fumare sulle linee di tiro.
- 502 - Durante le gare è vietato provare l'accensione con capsule o innesco o caricare le armi prima del segnale di Aprire il Fuoco. Le armi devono essere innescate solo dopo essere state puntate al bersaglio.
- 503 - Tutte le armi devono essere private dell'innesco e poste in posizione di sicurezza durante le sospensioni temporanee del fuoco.
- 504 - Tutte le armi devono essere scaricate al segnale di Fine Gara e prima di allontanarsi dalla linea di tiro.
- 505 - E' vietato tenere polvere sfusa o in contenitori, in poligono; tutte le cariche devono essere confezionate in contenitori monodose.
I fiaschini d'innesco non devono contenere più di gr 16 di polvere.
Tenere le cariche e gli inneschi al riparo dal sole.
- 506 - Le capsule sono molto sensibili, tenetele in scatole chiuse e portatene, sulle linee, solo la quantità necessaria in una scatola chiusa.
- 507 - Il proiettile deve essere spinto bene contro la polvere, senza comprimerla, per evitare danni alle canne.
- 508 - l'uso di occhiali di sicurezza, colorati o meno, è obbligatorio, sono ammessi gli occhiali da tiro.
- 509 - Le protezioni auricolari sono obbligatorie per i Tiratori e gli Ufficiali di Gara.
- 510 - Le Armi Originali devono essere in condizioni di sicuro impiego.
- 511 - Le repliche devono essere di buona e sicura costruzione.
- 512 - Non eccedere le normali tabelle di caricamento per la moderna Polvere Nera.
- 513 - In caso di mancata accensione, l'arma deve essere mantenuta puntata al bersaglio per almeno 10", ogni operazione successiva deve essere compiuta tenendo la bocca rivolta al campo di tiro.
- 514 - Se un malfunzionamento non può essere immediatamente risolto dal Tiratore stesso, questi deve informare il Direttore di Tiro prima di intraprendere qualsiasi ulteriore azione.
- 515 - Nelle gare per armi a miccia o a pietra focaia, gli organizzatori devono assicurare ai tiratori protezione dalle scorie dei foconi con l'uso di paratie
- 516 - Armi a miccia: - durante il caricamento la parte accesa della miccia dovrà essere tenuta in un contenitore di sicurezza - al momento dello sparo la miccia dovrà essere saldamente vincolata all'arma in modo da non poter essere proiettata lontano da essa
- 517 - Durante il tiro gli spettatori devono rimanere almeno tre metri dietro la linea di tiro e restare in silenzio. Solo il Commissario di tiro può parlare al concorrente durante lo svolgersi della gara.
- 518 - Nel caso di errore di caricamento il tiratore, prima di scaricare l'arma, dovrà chiedere l'autorizzazione del Direttore di tiro.
- 519 - Ogni tiratore è responsabile del corretto funzionamento della sua arma e della sua attrezzatura.
- 520 - Potrà essere usata solo polvere nera di fabbricazione industriale. Non sono ammesse polveri alternative.

521 - E' obbligatorio sigillare le camere del tamburo dei revolver, sopra i proiettili, con grasso.

600 - REGOLAMENTO PER IL TIRO STORICO

601 - ORIGINALI

Qualsiasi intervento o alterazione apportato ad un'originale che la spogli del suo valore storico o che modifichi il significato storico di testimonianza di tecniche costruttive d'epoca, provoca la squalifica dell'arma. In particolare sono strettamente vietati:

- 1 - il barrel bedding comunque eseguito
- 2 - la ritubatura della canna
- 3 - l'alleggerimento delle molle dell'acciarino mediante: limatura, snervamento, rinvenimento o qualsiasi altra tecnica
- 4 - l'alleggerimento del peso di scatto mediante limatura o qualsiasi altra operazione che comporti asportazione di materiale o cambiamento di profilo di noce o leva di scatto
- 5 - la sostituzione integrale di canna o acciarino
- 6 - l'installazione di: diottrici, pomi o altri accessori su singole armi che ne fossero originariamente sprovviste (se l'arma era originariamente dotata di tali accessori che sono stati successivamente persi, ne è permessa la sostituzione seguendo le regole per il restauro (art. 378). N.B. Allo scopo di ridurre la corsa di scatto, è consentito unicamente applicare alla noce, in corrispondenza della tacca di scatto, una piastrina metallica rimovibile, senza alterare in alcun modo il profilo della noce stessa. Il peso di scatto minimo ammesso è comunque di Kg. 2 (posto sul cane).

A - ARMI LUNGHE MILITARI

Fucili d'ordinanza di ogni modello e calibro usati nelle Categorie "O" delle Specialità di Tiro Storico. Armi costruite secondo modelli d'ordinanza, non modificati, dotati di mire militari d'ordinanza ed in condizioni di normale impiego militare.

- 1 - Gli scatti sensibilizzati (stecker) sono permessi se di normale dotazione militare per il modello (es. Federale 51).
- 2 - Sono vietati: calcioli e guancioli aggiuntivi, la pulizia della canna tra un colpo e l'altro e l'uso dell'imbuto, anche corto, di caricamento.
- 3 - Le canne non devono essere piegate per adattarle alla distanza di tiro.
- 4 - E' vietato modificare il profilo e le misure degli organi di mira.

B - CARABINE LIBERE

Fucili e carabine di produzione civile o militare di ogni modello e calibro dotati di sistemi di mira d'epoca, non telescopici od ottici, usati nella Specialità Wimbledon "O".

Diottre e mirini ad anello, anche se repliche di nuova costruzione, sono permessi se di tipo compatibile con il periodo e la zona geografica di produzione dell'arma.

C - PISTOLE E REVOLVER

Resta invariato quanto stabilito dal Regolamento per il Tiro Sportivo

602 - REPLICHE

Sono ammesse solo le repliche che siano riproduzioni fedeli di specifiche armi originali esistenti e di cui sia dimostrata l'esistenza.

A - REPLICHE DI ARMI LUNGHE MILITARI

Fucili d'ordinanza usati nelle Categorie "R" delle Specialità di Tiro Storico.

- 1 - Le repliche di fucili militari devono corrispondere alle originali specifiche militari ed avere approssimativamente le stesse tolleranze. Il passo di rigatura ed il numero delle righe devono essere gli stessi dell'originale mentre la profondità delle righe può essere diversa.
- 2 - Gli organi di mira devono avere esattamente lo stesso profilo misure e collocazione degli originali.
- 3 - Il peso di scatto delle armi, non dotate di scatto sensibilizzato, non deve essere inferiore a Kg. 2 (posto sul cane). Gli scatti sensibilizzati sono permessi solo se di normale dotazione militare per il modello (es. Federale 51).
- 4 - Sono vietati: calcioli e guancioli aggiuntivi, la pulizia della canna tra un colpo e l'altro e l'uso dell'imbuto, anche corto, di caricamento.
- 5 - Le canne non devono essere piegate per adattarle alla distanza di tiro.

B - REPLICHE DI CARABINE LIBERE

Repliche di fucili e carabine di produzione civile o militare di ogni modello e calibro dotati di sistemi di mira d'epoca, non telescopici od ottici, usati nella Specialità Wimbledon "R".

Diottre e mirini ad anello sono permessi se di tipo compatibile con il periodo e la zona geografica

di produzione dell'arma originale replicata.

C - REPLICHE DI PISTOLE E REVOLVER

Resta invariato quanto stabilito dal Regolamento per il Tiro Sportivo.

603 - MUNIZIONAMENTO E CARICAMENTO

- 1 - E' ammesso solo l'uso di polvere nera di produzione industriale; è vietato l'uso di qualsiasi sostanza, materiale o prodotto che non fosse già noto ed utilizzato per il caricamento delle armi all'epoca di costruzione dell'arma originale.
- 2 - Per motivi di sicurezza, durante le operazioni di caricamento delle armi a pietra focaia, il cane deve essere abbattuto, la martellina deve essere tenuta in posizione aperta ed il focone otturato con l'apposito spillone. Tali armi devono essere innescate solo dopo aver caricato la canna e tenendole con la bocca rivolta al campo di tiro.
- 3 - In alternativa è consentito caricare l'arma tenendo il cane a mezza monta, a condizione che sulla martellina, chiusa, sia calzata un'adeguata protezione di cuoio di sufficiente spessore; in questo caso è consentito innescare il bacinetto con la cartuccia prima di caricare la canna secondo la procedura d'epoca.

604 - ARMI D'ORDINANZA

- 1 - Il caricamento deve sempre essere eseguito secondo le originali procedure militari previste per il modello di arma usato (cartuccia di carta ecc.) e servendosi della bacchetta originale o di una replica fedele.
- 2 - Quando la procedura originale prevede l'uso della fiaschetta, questa può essere usata per riempire un piccolo contenitore monodose che sarà a sua volta usato per caricare la canna.
- 3 - La cartuccia deve essere strettamente di modello adottato per l'arma nel suo paese d'origine.
- 4 - Il proiettile deve essere il più possibile simile a quello originale e deve comunque funzionare sul principio originale (Minié, compressione, stelo, ecc.).
- 5 - La giberna ed, eventualmente, il gibernino portacapsule devono sempre essere usati in gara.

605 - ARMI CIVILI

- 1 - Il caricamento deve sempre essere eseguito secondo le procedure normalmente usate alla loro epoca; il proiettile deve essere del tipo originale dell'epoca.
- 2 - Quando la procedura originale prevede l'uso della fiaschetta, questa può essere usata per riempire un piccolo contenitore monodose che sarà a sua volta usato per caricare la canna.
- 3 - Il Direttore di Tiro preleverà a caso immediatamente prima della gara una cartuccia, o tutti gli elementi componenti una carica, che verrà posta in un contenitore sigillato e, la cui aderenza alle presenti norme, sarà controllata a fine gara dalla Giuria. Tale controllo è obbligatorio per tutti.

606 - RIPARAZIONI

Ogni e qualunque restauro deve essere eseguito usando tecniche e materiali già conosciuti ed usati all'epoca e nella zona di costruzione dell'arma. E' ammesso l'uso di parti minori di repliche a condizione che abbiano esattamente lo stesso disegno dell'originale.

607 - ABBIGLIAMENTO

Durante le gare di Tiro Storico è vietato indossare capi appositamente studiati per il Tiro come: giacca da tiro, scarpe da tiro, guanti o berretti da tiro ecc. Sono invece permessi gli occhiali da tiro e qualsiasi altra protesi finalizzata a ripristinare la perfetta efficienza visiva o sensoriale del tiratore.

608 - UNIFORMI

L'uso di uniformi o costumi storici, durante il tiro, è fortemente raccomandato ma non obbligatorio. In caso di parità di punteggio, il tiratore in uniforme o costume storico sarà considerato vincente su quello che ne fosse privo.

609 - SPECIALITA'

610 - N°51 LEIPZIG Individuale Categoria O e R

- A - Arma Fucile militare a pietra focaia canna liscia
- B - Distanza Mt 50
- C - Posizione in piedi "Offhand" (gomito che sostiene l'arma lontano dal corpo)
- D - Bersaglio CNDA 1/1993 HS (54 cm x 84 cm)
- E - Colpi 13 in 30' classifica sui 10 migliori

613 - N°54 GETTYSBURG Individuale Categoria O e R

- A - Arma Fucile militare di qualsiasi calibro caricato a palla nuda o avvolta in pezzuola di stoffa o pelle

- B - Distanza Mt 100
- C - Posizione in piedi
- D - Bersaglio CNDA 1/1993 HS (54 cm x 84 cm)
- E - Colpi 13 in 30' classifica sui 10 migliori

619 - N°61 AUSTERLITZ Squadra di 4 tiratori come per LEIPZIG 10 colpi

- A - Arma come la Leipzig
- B - Distanza Mt 50
- C - Posizione In piedi
- D - Tempo
- E - Bersaglio come per LEIPZIG, un bersaglio per ciascun tiratore

Modalità: Fuoco a comando. Il Direttore di Tiro ordina "Load!"(caricate!) quando tutti hanno caricato assumono la posizione di "pronti" e il Direttore ordina "Aie!"(puntate!) ed entro 30" "Aim!"(Fuoco!), da questo ordine i tiratori hanno 10' per far partire il maggior numero di colpi. Le cilecche contano per zero. Spareggi decisi secondo le regole MLAIC. Per motivi di sicurezza, durante il caricamento, la martellina deve essere in posizione aperta ed il focone otturato con l'apposito spillone. Il bacinetto deve essere innescato dopo aver caricato.

622 - N°64 INKERMANN Squadra di 4 tiratori come per Gettysburg

Modalità: come per Austerlitz

700 - REGOLAMENTO PER IL TIRO CON ARMI ANTICHE A CARTUCCIA METALLICA

701 - CONSIDERAZIONI GENERALI.

- 1 - Le armi lunghe devono sparare alla distanza di 100 mt a terra. Dove tale distanza non sia disponibile, la stessa specialità potrà sparare a 50 mt in piedi ma in questo caso il risultato è valido solo ai fini della classifica della gara e non per il Titolo Italiano o i Records.
- 2 - Le armi più corte del fucile (moschetti e carabine) non devono comportare differenti distanze di tiro in quanto non ci sono grandi differenze di prestazioni fra le diverse tipologie.

702 - PRINCIPI GENERALI.

- 1 - Si considerano le armi il cui modello è anteriore al 1890 purché progettate per la polvere nera. Sono ammesse le armi del modello considerato anche se costruite dopo l'anno in oggetto a condizione che ne abbiano le stesse caratteristiche.
- 2 - La cartuccia deve essere metallica caricata a polvere nera. La palla deve essere in piombo, anche se in lega. E' vietato ogni tipo di blindatura e gas check. E' ammessa la palla incartata. Può essere ammessa anche la cartuccia di carta retrocarica col vincolo temporale massimo del 1885.
- 3 - Se richiesto, una cartuccia deve essere consegnata per l'eventuale controllo ma il bossolo deve essere reso non danneggiato.
- 4 - La munizione deve essere del tipo in uso all'epoca e nei calibri per i quali l'arma è stata camerata. In nessun caso è ammesso il cal. 22 e le armi per il tiro da sala a cartuccia Flobert. La cartuccia deve tassativamente contenere polvere nera. E' ammessa l'aggiunta di un inerte, tipo farina di polenta o semolino, per ottenere il riempimento del bossolo.
- 5 - Nelle armi a percussione anulare è ammessa la trasformazione a percussione centrale purché sia possibile farlo senza danneggiare l'arma irreversibilmente.
- 6 - Come da Regolamento MLAIC, è ammesso sostituire gli organi di mira per adattarli alla distanza di tiro attuale purché ciò sia possibile senza alterare irreversibilmente l'arma e i nuovi organi di mira siano della stessa foggia di quelli originali.
- 7 - E' ammesso l'uso di una bretella di trasporto per tenere più saldamente l'arma come nelle discipline Minié e Withworth, purché in pelle o materiale del tipo in uso all'epoca. E' vietata la plastica e il sintetico.
- 8 - Le armi a ripetizione devono essere usate caricando almeno 5 colpi alla volta (o meno, se il serbatoio non lo consente) e facendo uso del meccanismo di ripetizione.
- 9 - La gara viene disputata su 15 colpi tutti validi in 30' su bersaglio tipo PL50.
- 10 - Sono ammessi strumenti ottici solo per il controllo dei colpi nel bersaglio. Sono obbligatori gli occhiali protettivi o da vista.
- 11 - Il Tiratore ha la responsabilità di produrre la documentazione per l'ammissibilità di un'arma o cartuccia dubbia. L'Associazione Organizzatrice può tuttavia agevolarlo mettendo a disposizione i testi di cui dispone che trattano l'argomento.

703 - N°70 CARCANO

- A - Arma: Fucile militare con scatto semplice non sensibilizzato. Divieto di stecker e simili
- B - Mire: Militari, tacca e mirino con alzo anche regolabile. Divieto di diottra o simili
- C - Bersaglio: da PL50 a 50 mt

- D - Distanza: 100 metri - ammissibile ma non valida per la finale 50 mt
 - E - Posizione: Prona se a 100 mt, in piedi se a 50 mt
- Categoria unica, originali e repliche

704 - N°71 SHARPSHOOTER

- A - Arma: Fucili liberi con scatto sensibilizzato non qualificabili per il N°70
 - B - Mire: Libere purché del tipo d'epoca
 - C - Bersaglio: da PL50 a 50 mt
 - D - Distanza: 100 mt - ammissibile ma non valida per la finale 50 mt
 - E - Posizione: Prona se a 100 mt, in piedi se a 50 mt
- Categoria unica, originali e repliche. Vengono incluse in questa disciplina tutte quelle armi militari di cui al N°70 in cui gli organi di mira sono stati sostituiti con la diottra o altro e lo scatto è stato sensibilizzato con o senza stecker e per questo non possono essere ammesse in tale disciplina.

706 - N°73 SMITH & WESSON

- A - Arma: Revolver e pistole del calibro in cui vennero camerate in origine, militari e civili
 - B - Mire: originali o comunque compatibili con la tipologia dell'arma
 - C - Bersaglio: da PL50
 - D - Distanza: 25 mt
- Categoria unica, originali e repliche

800 - NORME PER L'ORGANIZZAZIONE DELLE GARE NAZIONALI

804 - QUOTA D' ISCRIZIONE

La quota di iscrizione alle Gare UITS è fissata annualmente dalla UITS, la quota di iscrizione alle altre Gare, sia nazionali che ad estensione limitata, sarà fissata dalla Sezione TSN organizzatrice.

805 - SERVIZIO ISCRIZIONI

- 1 - Il servizio iscrizioni deve essere predisposto dalla Sezione organizzatrice.
- 2 - I tiratori potranno inviare alla Sezione organizzatrice, direttamente o tramite la propria Sezione, le iscrizioni con l'indicazione dei turni di tiro desiderati. Le iscrizioni devono essere inviate per Posta o Fax o e-mail e devono pervenire alla Sezione organizzatrice almeno 10 giorni prima della gara.
- 3 - Le iscrizioni vengono accettate per posta o fax o e-mail e vengono confermate con l'intesa che il Responsabile della Sezione di appartenenza del tiratore si renda garante per il versamento delle quote relative ai turni richiesti.
- 4 - L'assegnazione dei turni e delle linee di tiro avverrà ad insindacabile giudizio della Sezione organizzatrice sino al completamento del Planning di gara. In caso d'insufficiente capacità del poligono, il Servizio Iscrizioni potrà accettare un massimo di 4 iscrizioni da ciascun tiratore, eventuali ulteriori iscrizioni saranno accettate con riserva e soddisfatte solo se vi saranno linee e turni di tiro sufficienti.
- 5 - Qualora il Tiratore non si presentasse al Servizio Iscrizioni almeno 30' prima dell'inizio del turno assegnatogli, questo potrà essere assegnato ad altro Tiratore e al ritardatario verrà assegnato un altro turno solo se disponibile.
- 6 - E' facoltà della Sezione organizzatrice di accettare anche le iscrizioni sul campo nel giorno di gara a condizione che siano comunque garantite le iscrizioni inviate per iscritto in precedenza.
- 7 - I Tiratori devono presentarsi al Servizio iscrizioni con la scheda iscrizione gare debitamente compilata in tutta la sua parte superiore riguardante i dati personali ed i dati dell'arma. Non saranno accettate schede di diverso formato, con diversa disposizione dei dati, illeggibili, incomplete o errate. Il tiratore che si firma sulla scheda di gara per una Sezione diversa da quella risultante dal tesseramento per l'anno in corso verrà attribuito d'ufficio a questa.
- 8 - La Sezione organizzatrice ha facoltà di decidere se organizzare turni suppletivi nella giornata di sabato, in tali turni hanno la precedenza i membri dello staff organizzativo di gara.
- 9 - Il Servizio Iscrizioni deve controllare l'iscrizione alla U.I.T.S. dei Tiratori anche chiedendo l'esibizione della tessera federale o della ricevuta provvisoria. Sulla scheda di iscrizione dovrà essere apposto il n° della tessera UITS.

806 - CONTROLLO ARMI

- 1 - Il controllo armi è regolato dagli artt. 260/269 del presente Regolamento
- 2 - Il controllo viene effettuato prima della gara; vengono fermate e scartate prima della gara solo quelle che vengono giudicate palesemente NON SICURE.
- 3 - il controllo segnala al tiratore l'irregolarità riscontrata: se riguarda la sicurezza, l'arma non potrà venire ammessa alla gara. Se riguarda altri problemi, il tiratore potrà disputare la gara con riserva di squalifica; l'irregolarità riscontrata viene annotata sulla scheda.
- 4 - al termine delle gare, il Direttore di Gara ed eventualmente il Responsabile Sportivo controllano l'arma in questione e, nel caso l'irregolarità non sia accettabile, procedono alla squalifica

del tiratore.

Questi ha la facoltà di ricorrere alla Commissione di Arbitraggio: se il ricorso è accolto, la gara è tenuta valida, diversamente la squalifica resta confermata.

5 - in caso di recidiva il tiratore potrà essere squalificato per la durata stabilita dalla UITS

807 - UFFICIALI DI GARA

- 1 - Il Direttore di Gara, oltre a quanto disposto dagli artt. 257/302, non ha, salve le infrazioni alle norme di sicurezza, potere di sanzioni disciplinari, egli segnalerà tutte le infrazioni al Regolamento di Tiro e all'etica sportiva alla Commissione di Arbitraggio per i provvedimenti del caso.
- 2 - Il Direttore di Gara è nominato dalla Sezione organizzatrice e può appartenere anche ad altra Sezione.
- 3 - Il Direttore di Tiro, oltre a quanto disposto dall'art. 302, ha il dovere d'intervenire immediatamente con tutti i passi necessari, ivi compresi la sospensione della gara o l'allontanamento del Tiratore, in caso di infrazioni alle norme di sicurezza; inoltre segnalerà l'accaduto al Direttore di Gara.
- 4 - I Direttori di Tiro dovranno essere forniti dalla Sezione TSN.

NEL POLIGONO DEVE ESSERE ESPOSTO IN LUOGO BEN VISIBILE UN CARTELLO CON BENE EVIDENZIATI I NOMI DEL DIRETTORE DI GARA, DEI DIRETTORI DI TIRO E DELLA GIURIA.

808 - COMMISSIONE DI ARBITRAGGIO

La Commissione di Arbitraggio, oltre a quanto disposto dall'art. 252 e 253 (viene sostituito il membro quando la controversia riguarda un concorrente della sua stessa Sezione oppure una gara nella quale lo stesso è concorrente), può comminare al Tiratore la squalifica per la gara in oggetto in caso di comportamento gravemente irregolare.

In caso di recidiva o di fatti di particolare gravità, la Commissione può deferire il Tiratore al Consiglio Federale, nella veste di Commissione di Disciplina, per le eventuali sanzioni che possono andare dalla sospensione per un anno alla squalifica a vita.

E' compito della Sezione Organizzatrice verificare che nei giorni di gara siano presenti tre membri della Commissione di Arbitraggio, che costituiranno la Giuria di gara. Qualora manchino in tutto o in parte, la Direzione di Gara comporrà una Giuria scelta fra i Tiratori più esperti presenti, che ne esplicherà le funzioni. I membri della Giuria devono appartenere a diverse Sezioni e vanno sostituiti qualora si presentino le condizioni di cui agli artt. 252/253 del Regolamento di Tiro.

809 - CONTROLLO BERSAGLI

- 1 - Si invitano le Sezioni organizzatrici a tenere a disposizione calibratoi adatti o le apposite mascherine trasparenti.
- 2 - Nel locale dove avviene il controllo dei bersagli sono ammessi solo gli addetti al controllo, il Direttore di Gara, i Direttori di tiro. I tiratori sono tassativamente esclusi.
- 3 - Qualora un tiratore constati che gli è stato attribuito un punteggio diverso da quello a lui risultante, potrà richiedere un controllo, versando una cauzione di euro 10,00.= che verrà resa solo nel caso il reclamo sia accolto. Il bersaglio contestato verrà controllato dalla Commissione di Arbitraggio o dalla Giuria di cui al precedente N°808. Questo giudizio è definitivo ed inappellabile. La verifica va richiesta e il reclamo va sporto entro un'ora dalla pubblicazione del risultato. Qualora la Sezione Organizzatrice non abbia curato la pubblicazione periodica dei risultati, tale termine decorre dalla pubblicazione della classifica finale.

810 - BERSAGLI

- 1 - Dovranno essere di carta di adeguato peso e resistenza, si raccomanda l'uso di bersagli in cartoncino e, quando possibile, dei doppi bersagli.
- 2 - Nel caso non siano disponibili bersagli in cartoncino ma solo in carta, si dovrà porre dietro il bersaglio un supporto rigido come legno compensato o cartone da imballaggio o simili.
- 3 - Il supporto portabersagli deve avere le stesse dimensioni del bersaglio su di esso applicato.

811 - CAMPIONATO NAZIONALE

- 1 - La formula per il Campionato di Tiro Sportivo si articola in due fasi: di Qualificazione e Finale. Al termine della fase di qualificazione, costituita dalle gare di calendario, si stilerà, per ogni Specialità e Categoria con un minimo di tre tiratori, una classifica dei qualificati per la finale.
- 2 - Avranno accesso alla fase Finale, costituita dalla sola Gara Finale stabilita sempre in calendario, i primi 8 Tiratori risultanti dalla media dei risultati migliori, . I Tiratori eccedenti l'ottavo, ma con uguale media di questi, saranno parimenti ammessi. Le gare valide per l'ammissione alla finale sono quelle stabilite dal calendario UITS e l'ammissione alla finale è data dai tre migliori risultati nelle suddette gare.
- 3 - Il Vincitore della Gara Finale sarà proclamato Campione Nazionale indipendentemente dalla sua media di ammissione alla Finale.

4 - I turni di tiro della Finale vengono assegnati dall'Organizzazione del Campionato italiano.

812 - PREMIAZIONI GARE UITS.

A cura, spese e a discrezione della Sezione Organizzatrice.

813 - PREMIAZIONI GARA FINALE

A cura, spese e a discrezione della UITS.

Premio specifico ai Campioni Nazionali per Specialità e Categoria, nonché ai secondi e terzi classificati. Medaglia di partecipazione a tutti i Tiratori ammessi alla Finale.

UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO



REGOLAMENTO DI TIRO INTERNAZIONALE AD AVANCARICA

361 - N° 1 MIQUELET Individuale Categorie (O) originale e (R) replica - a squadre specialità
N° 9 Gustaf Adolph (O)
Halikko (R)

- A - Arma Fucile militare a pietra canna liscia
- B - Mire Tipo originale militare, senza tacca di mira
- C - Bersaglio Per tiro militare di tipo francese a m 200 (in cartoncino)
- D - Posizione In piedi
- E - Distanza Mt 50
- F - Palla sferica avvolta in pezzuola di cotone



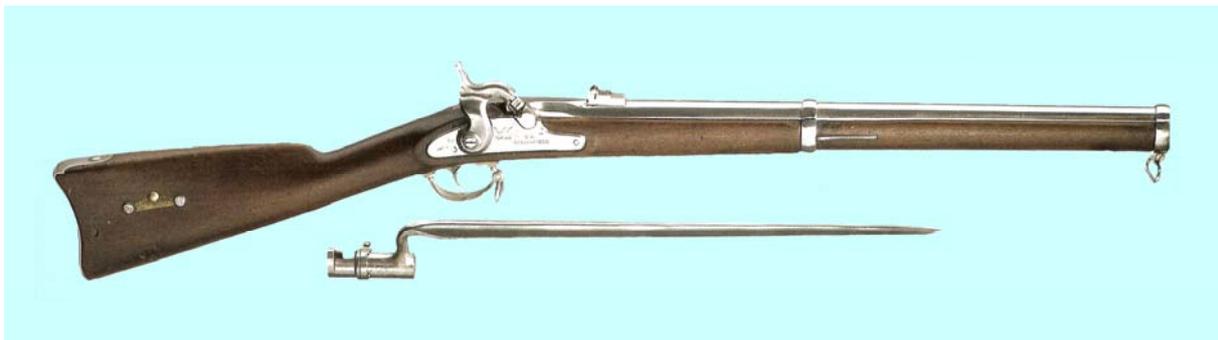
362 - N° 2 MAXIMILIAN Individuale Categorie (O) originale e (R) replica-a squadre
N°26 Wedgnoock (O)
Lucca (R)

- A - Arma Carabina libera rigata a pietra focaia calibro libero
- B - Mire Di tipo d'epoca incluse riproduzioni in stile originale
- C - Bersaglio UIT5 mod. PL 50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)
- D - Posizione a terra
- E - Distanza Mt 100
- F - Palla sferica avvolta in pezzuola di cotone



363 - N° 3 MINIE' Individuale Categorie (O) ORIGINALE e (R) REPLICA - a squadre
N°10 Pauly (O)
Magenta (R)

- A - Arma Fucile militare rigato a percussione cal min mm 13,5 (.5315")
- B - Mire Mire d'epoca, incluse riproduzioni in stile originale
- C - Bersaglio UIT5 per PL 50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)
- D - Posizione a terra
- E - Distanza Mt 100
- F - Palla ogivale



364 - N° 4 WHITWORTH Individuale Categorie (O) ORIGINALE e (R) REPLICA - O e R - a squadre
N° 20 Rigby (misto O e R)

- A - Arma Fucile libero a percussione rigato non qualificabile per il N°3 Minié
- B - Mire d'epoca, incluse riproduzioni in stile originale. Mirini aperti sono ammessi se conformi all'epoca
- C - Bersaglio UIT5 per PL 50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)
- D - Posizione a terra
- E - Distanza Mt 100
- F - Palla ogivale



364.bis - N° 5 WHITWORTH LONG RANGE Individuale Categoria unica Originali e Repliche

- A - Arma Fucile libero a percussione rigato non qualificabile per il N°3 Minié
- B - Mire d'epoca, incluse riproduzioni in stile originale. Mirini aperti sono ammessi se conformi all'epoca
- C - Bersaglio UIT5 per 300 metri (in cartoncino)
- D - Posizione a terra
- E - Distanza Mt 300

Regole di tiro: nei 30' di gara il concorrente può tirare un numero di colpi nel bersaglio di prova. A sua discrezione chiederà il bersaglio di gara nel quale tirare i 10 colpi di gara. Ferme tutte le altre disposizioni.



- 365 - N° 8 WALKYRIE** Individuale Categorie .(O) originali (R) replica per Signore - a squadre di 3
N° 17 Amazons (O e R)
A - Arma Fucile a percussione libero o militare
B - Mire Secondo le regole per fucili liberi o militari
C - Bersaglio UITS per PL 50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)
D - Posizione a terra
E - Distanza Mt 100
F – Palla ogivale



- 366 - N° 14 TANEGASHIMA** Individuale Categorie (O) originale e (R) Replica - a squadre di 4
N° 19 Nagashino (O e R)
N°27 Nobunaga (solo O di 3 elementi)
A - Arma
Originale: Fucile libero a miccia canna liscia, calciatura da guancia, di qualsiasi calibro
Replica: moschetto a miccia, canna liscia, calciatura da guancia o spalla, calibro libero
B - Mire originali o repliche di mire originali
C - Bersaglio Militare tipo per tiro francese a m 200
D - Posizione In piedi
E - Distanza Mt 50
F – Palla sferica con pezzuola in cotone



367 - N° 15 VETTERLI Individuale Categorie (O) ORIGINALI e (R) REPLICHE a squadre

N° 24 Pforzheim (misto O e R)

A - Arma Qualsiasi fucile a miccia, pietra o percussione liscio o rigato

B - Mire In accordo al regolamento di categoria

C - Bersaglio UITS da PL 50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)

D - Posizione In piedi

E - Distanza Mt 50

F – Palla ogivale o sferica



368 - N° 16 HIZADAI Individuale Categorie (O) ORIGINALE e (R) REPLICA - non a squadre

A - Arma:

Originale: Fucile libero a miccia canna liscia, calciatura da guancia, calibro libero

Replica: moschetto a miccia, canna liscia, calciatura da guancia o spalla, calibro libero

B - Mire: Originali o repliche di mire originali

C - Bersaglio Militare di tipo francese per tiro a m 200

D - Posizione In ginocchio

E - Distanza Mt 50

F – palla sferica con pezzuola di cotone



368.bis - N° 36 PENNSYLVANIA Individuale Categorie O e R - non a squadre.

- A - Arma: Libera a pietra, rigata, di qualsiasi calibro
- B - Mire: Originali o repliche di mire originali
- C - Bersaglio UITS da PL 50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)
- D - Posizione In piedi
- E - Distanza Mt 50
- F - Palla sferica con pezzuola in cotone



368.ter - N° 37 LAMARMORA Individuale Categorie O e R - non a squadre .

- A - Arma: Fucile militare rigato a percussione cal. min. mm 13,5 (.5315).
- B - Mire: Mire d'epoca, incluse riproduzioni in stile originale
- C - Bersaglio UITS da PL 50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)
- D - Posizione In piedi
- E - Distanza Mt 50
- F - Palla ogivale



369 - SPECIALITA' A SQUADRE PER ARMI LUNGHE

n° 9 GUSTAF ADOLPH	Squadra di 3 tiratori, le regole della n° 1 Miquelet, solo O
n° 10 PAULY	Squadra di 3 tiratori, le regole della n° 3 Miniè, solo O
n° 11 VERSAILLES	Aggregato della n° 9 + n° 10
n° 17 AMAZONS	Squadra di 3 tiratrici, le regole della n° 8 Walkyrie O e R
n° 19 NAGASHINO	Squadra di 3 tiratori, le regole della n°14 Tanegashima O e R
n° 20 RIGBY	Squadra di 3 tiratori, le regole della n° 4 Withworth O e R
n° 24 PFORZHEIM	Squadra di 3 tiratori, le regole della n° 15 Vetterli O e R
n° 26 WEDGNOCK	Squadra di 3 tiratori, le regole della n° 2 Maximilian solo O
n° 29 LUCCA	Squadra di 3 tiratori, le regole della n°2 Maximilian solo R
n° 32 MAGENTA	Squadra di 3 tiratori, le regole della n°3 Miniè, solo R
n° 31 HALIKKO	Squadra di 3 tiratori, le regole della n°1 Miquelet, solo R

370 - SPECIALITA' PISTOLE

371 - N° 5 COMINAZZO Individuale Categorie O e R - a squadre

N° 25 Wogdon (mista O e R)

A - Arma Pistola libera a pietra focaia o a miccia o a ruota, canna liscia, calibro min. mm 11

B - Mire dell'epoca

C - Bersaglio UITS da PL 50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)

D - Posizione In piedi

E - Distanza Mt 25

F - Palla sferica avvolta in pezzuola di cotone



372 - N° 6 KUCHENREUTER Individuale O e R - a squadre

N° 18 Boutet (solo O)

A - Arma Pistola libera monocolpo a percussione rigata calibro libero

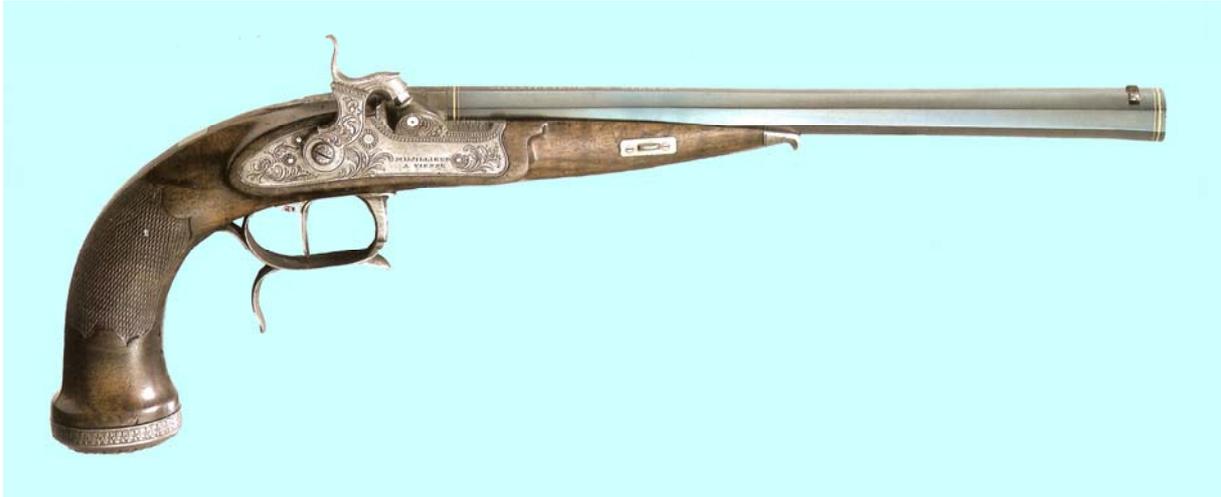
B - Mire In stile del 1800

C - Bersaglio UIT5 da PL 50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)

D - Posizione In piedi

E - Distanza Mt 25

F - Palla sferica avvolta in pezzuola di cotone



373 - N° 7 COLT Individuale solo O - a squadre

N°30 Adams

A - Arma Revolver libero a percussione originale

B - Mire Modello contemporaneo all'arma, permessa qualsiasi altezza di mirino ma il profilo deve essere quello originale

C - Bersaglio UIT5 da PL50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)

D - Posizione In piedi

E - Distanza Mt 25

F - Palla sferica



374 - N° 12 MARIETTE Individuale solo R - a squadre

N° 13 Peterlongo (solo R)

A - Arma Revolver libero a percussione replica

B - Mire Di modello contemporaneo all'originale, è permessa qualsiasi altezza di mirino ma il profilo deve essere quello originale

C - Bersaglio UIT5 per PL50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)

D - Posizione In piedi

E - Distanza Mt 25

F - Palla sferica



374.bis - N° 28 TANZUTSU Individuale O e R- a squadre

N° 39 Kunimoto (O e R)

A - Arma Pistola a miccia

B - Mire Contemporanee

C - Bersaglio da PL 50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)

D - Posizione In piedi

E - Distanza Mt 25

F - Palla sferica avvolta in pezzuola di cotone



375 - SPECIALITA' A SQUADRE, PISTOLE

n° 13 PETERLONGO	Squadra di 3 tiratori della n° 12 Mariette
n° 18 BOUTET	Squadra di 3 tiratori della n° 6 Kuchenreuter, solo O
n° 25 WOGDON	Squadra di 3 tiratori della n° 5 Cominazzo, O e R
n° 30 ADAMS	Squadra di 3 tiratori nella n° 7 Colt solo O
n° 33 FORSYTH	Squadra di 3 tiratori nella n° 6 Kuchenreuter, solo R
n° 39 KUNIMOTO	Squadra di 3 tiratori della n° 28 Tanzutsu (O e R)

400 ■ REGOLAMENTO DI TIRO AL PIATTELLO

402 - N° 21 MANTON Individuale O e R

A - Arma Fucile libero a pietra focaia, di ogni calibro

Modalità: 50 piattelli da 5 piazzole in due riprese da 25 piattelli di 60', la seconda nel pomeriggio dello stesso giorno. Il 25° piattello verrà tirato dalla piazzola centrale



403 - N° 22 LORENZONI Individuale O e R

A - Arma Fucile libero a percussione, di ogni calibro

Modalità: 50 piattelli da 5 piazzole in due riprese da 25 piattelli di 60', la seconda nel pomeriggio dello stesso giorno



404 - N° 23 HAWKER Squadra di 3 tiratori della n° 21 Manton, mista O e R

405 - N° BATESVILLE Squadra di 3 tiratori della n° 22 Lorenzoni, mista O e R

410 - REGOLE

411 - PIAZZOLE:

- 1 - La pedana di tiro dovrà essere al livello superiore della fossa di lancio
- 2 - La pedana dovrà essere delimitata da un quadrato o cerchio di 70 cm. circa
- 3 - Le piazzole saranno 5 a 8 metri dal punto d'intersezione della traiettoria del piattello col livello del terreno, la prima angolata di 70° a sinistra, la seconda angolata di 35° a sinistra, la centrale sul prolungamento posteriore della traiettoria del piattello, la quarta angolata di 35° a destra e la quinta angolata di 70° a destra.
- 4 - Tavole di caricamento, una per piazzola, devono essere qualche metro dietro le piazzole stesse.
- 5 - Phono-pul: quando possibile il sistema di sgancio automatico phono-pull dovrà essere usato.

412 - MACCHINA LANCIPIATTELLI:

- 1 - La posizione d'uscita del piattello dalla fossa deve essere segnalata chiaramente a livello del terreno in modo visibile da tutte le piazzole.
- 2 - La macchina deve essere regolata in modo da lanciare in posizione centrale, ad una distanza di 60 metri, più o meno 5 metri; dal punto d'intersezione della traiettoria col terreno e a 10 metri da detto punto, il piattello deve trovarsi a 2 metri dal livello delle piazzole. I malfunzionamenti della macchina saranno segnalati al Direttore di tiro che deciderà se cambiare macchina, proseguire o fermare la gara.

413 - PIATTELLI:

Debbono essere del tipo standard usato per il Piattello Fossa Olimpica.

414 - SPETTATORI:

Devono stare ad almeno 3 metri dietro le tavole di caricamento.
Non devono parlare ai tiratori né aiutarli in alcun modo.

415 - DIRETTORE DI TIRO ED ARBITRI:

Il Direttore di Tiro controlla lo svolgimento della gara, con l'aiuto di 3 Arbitri che si occupano del punteggio. Queste sono le sole persone autorizzate ad aiutare i tiratori in difficoltà. Gli Arbitri segnalano il piattello mancato alzando un braccio o, meglio, una bandierina rossa. E' consigliato l'ausilio di un segnale acustico tipo fischietto. Il Direttore di Tiro osserva i segnali degli Arbitri e dalla loro maggioranza dichiara in modo chiaro e udibile da tutti il risultato del tiro.

416 - REGOLE DI TIRO:

- 1 - Ogni serie sarà di 25 piattelli da tirare in 60'.
- 2 - Si spara un solo colpo per piattello; i fucili a 2 canne possono essere usati caricando una sola canna alla volta.
- 3 - Senza causare penalità per ogni serie sono ammesse le seguenti cilecche:
3 cilecche per serie per le armi a pietra focaia
1 cilecca per serie per le armi a percussione
1 cilecca per ogni serie aggiuntiva di spareggio sia a pietra che a percussione
Per ogni cilecca consentita sarà lanciato un nuovo piattello dalla stessa piazzola.
Tutte le altre cilecche saranno conteggiate 0.
Se una cilecca è dovuta ad un difetto meccanico, diverso da problemi di innesco, sarà considerata cilecca ammessa extra.
- 4 - Se il Tiratore spara prima del comando "pull", gli sarà contato 0. Se è il primo errore, gli verrà considerata come prima cilecca ammessa per la specialità Lorenzoni, e nelle tre cilecche ammesse per la specialità Manton.
- 5 - Prima dell'inizio di ogni serie sarà lanciato un piattello di prova in piena vista di tutti i Tiratori di quella serie.
- 6 - In caso di riparazione della macchina sarà lanciato un altro piattello di prova.
- 7 - Se un piattello non viene lanciato immediatamente al comando "pull", il Tiratore può rifiutare di sparare, ma deve rendere chiara questa decisione alzando il fucile. In caso contrario, se tira al piattello, il risultato sarà acquisito salvo che nel frattempo, prima che il tiratore effettui il tiro, il Direttore di Tiro dichiari il "NO BIRD" ed in questo caso il piattello sarà comunque da ripetere.
- 8 - In ogni serie le piazzole di partenza saranno tirate a sorte tra i Tiratori. Dopo che i Tiratori avranno

sparato il primo piattello nell'ordine di sorteggio, proseguiranno a sparare nell'ordine in cui verranno a trovarsi pronti a farlo.

- 9 - Dopo ogni colpo i tiratori passeranno alla postazione successiva seguendo il senso antiorario
- 10 - Il Tiratore deve avere l'autorizzazione del Direttore di Tiro prima di dare il "pull".
- 11 - Il tiro procederà senza interruzione a meno che non sopravvengano difficoltà tecniche, ma il Direttore di Tiro può fermare il fuoco per forte pioggia o tempesta e riprendere da dove si era interrotto, appena possibile.
- 12 - Se un Tiratore non è presente alla chiamata della sua serie, il Direttore di Tiro chiamerà il suo nome per 3 volte ad alta voce in un minuto, se non ci sarà risposta, il tiro procederà senza di lui ed al Tiratore sarà permesso di sparare solo se gli verrà trovato un posto in un'altra serie.
- 13 - In caso di grave guasto dell'arma non prontamente riparabile, il Tiratore potrà continuare la gara con altra arma della stessa specialità e categoria, anche se già usata o usabile da altro tiratore per la stessa competizione.
- 14 - Dopo una cilecca, il fucile può essere scaricato anche sparando a terra dietro autorizzazione del Direttore di Tiro.
- 15 - Normalmente il numero massimo di Tiratori per turno è fissato in 4 per la n° 21 Manton ed in 6 per la n° 22 Lorenzoni. Qualora fosse assolutamente necessario si potrà portare il numero rispettivamente a 6 per la n° 21 od a 8 per la n° 22; il tempo di gara sarà aumentato di 10' per ogni Tiratore in più rispetto ai limiti normali.

417 - SPAREGGI:

- 1 - In caso di parità entro i primi 3 posti in classifica, verrà disputato uno spareggio a 5 piattelli, seguito dalla pronta eliminazione al primo piattello mancato I tiri di spareggio saranno:
 - Pietra focaia: un piattello da ognuna delle cinque pedane
 - Luminello: un piattello da ognuna delle cinque pedaneSe entrambi i tiratori sbagliano il piattello, lo spareggio continua dalla pedana successiva.
- 2 - Le parità tra i punteggi per le gare a squadre saranno risolte con un "conto alla rovescia". La squadra vincente sarà quella che ha la serie più lunga di piattelli rotti analizzando dall'ultima serie, via via verso le precedenti. Es.: per prima la penultima serie, poi la terzultima serie, ecc...

418 - ARMI:

- 1 - Fucili a pietra o a percussione, militari o civili, ad una o due canne lisce, calibro libero. Non sono ammesse repliche con le canne strozzate.
- 2 - sono consentiti calcioli e guanciali di cuoio o altri materiali contemporanei, non di gomma. Ogni altra aggiunta al calcio è vietata.
- 3 - Si definisce Originale, qualsiasi fucile ad avancarica che sia in condizioni inalterate. Si definisce replica, una riproduzione di fabbricazione attuale di un'originale antica.

419 - CARICHE:

- 1 - E' ammessa solo polvere nera di fabbricazione industriale.
- 2 - I pallini di piombo devono avere un diametro non superiore a 2,5 m/m (N°7).
- 3 - Negli eventi disputati in Paesi che vietano i pallini di piombo è ammesso l'uso di quelli di acciaio.
- 4 - Le cariche non devono eccedere quelle definite dal Banco di Prova del calibro del fucile, con un max di grammi 6,2 (97,7 grains) di polvere nera e gr 35 (1,25 once) di pallini.
- 5 - Le cariche di polvere devono essere predeterminate in contenitori monodose.
- 6 - Fiaschini da innesco con meno di gr 16,2 (250 grains USA) di polvere sono permessi solo per innescare le armi a pietra.
- 7 - I pallini devono essere in contenitori monodose in quantità predeterminata.
- 8 - Il caricamento deve essere in accordo con i metodi ed i materiali d'epoca, sono vietate le borre di plastica.

420 - REGOLE DI TIRO:

- 1 - Il caricamento deve essere effettuato esclusivamente agli appositi tavoli.
- 2 - Negli spostamenti di andata e ritorno tra i tavoli di caricamento e le piazzole di tiro, il fucile deve essere tenuto in posizione verticale con la bocca in alto.
- 3 - E' permesso innescare l'arma solo sulla piazzola di tiro e tenendo l'arma puntata al di là della macchina lanciapiattelli.
- 4 - Se possibile deve essere usato un distributore di capsule per le armi a percussione.
- 5 - I fucili devono essere armati a tutta monta solo sulla piazzola di tiro e quando si è pronti a sparare.
- 6 - E' vietata la bretella.
- 7 - La massima attenzione deve essere sempre osservata nel maneggio delle armi.
- 8 - Quando non si stanno usando i fucili devono essere lasciati nelle apposite rastrelliere e non devono

- essere toccati senza il permesso del proprietario.
- 9 - Il Tiratore può sparare solo al proprio turno e quando il piattello sia stato lanciato.
 - 10 - Mirare o tirare al piattello di un altro concorrente è strettamente vietato.
 - 11 - Il fucile può essere imbracciato o meno prima dell'ordine "pull".
 - 12 - Il Tiratore deve restare entro i limiti della piazzola.
 - 13 - Quando si spara devono essere portati occhiali di sicurezza e protezioni auricolari.
 - 14 - Quando il Tiratore è pronto a sparare, col permesso del Direttore di Tiro, può dare l'ordine "pull", può anche dire "ready?", ma null'altro.
 - 15 - Un piattello sarà giudicato rotto quando, dopo essere stato correttamente lanciato e dopo che gli si sia tirato secondo le regole, ne voli via almeno una parte visibile.
 - 16 - Un piattello sarà giudicato mancato e contato 0 quando: non sia stato rotto durante il volo, il Tiratore non abbia potuto sparare perché il fucile era in sicura o in mezza monta, si sia dimenticato di caricarlo, di innescarlo, di armare il cane, si sia perso l'innescò, il Tiratore non abbia visto il piattello, sia avvenuta un'ulteriore cilecca oltre quelle ammesse, il Tiratore abbia toccato l'acciarino del fucile prima che il Direttore di Tiro abbia controllato il fucile dopo una cilecca o un mancato funzionamento
 - 17 - Un piattello verrà dichiarato "no bird" e ne sarà lanciato un altro per lo stesso tiratore, abbia egli sparato o meno, se:
 - il piattello si rompe nel lanciarlo,
 - il volo del piattello non sia rettilineo o sia irregolare o troppo lento,
 - due o più piattelli vengono lanciati contemporaneamente,
 - il piattello è di colore diverso,
 - il piattello viene lanciato prima del comando "pull",
 - il piattello non viene lanciato immediatamente al comando "pull" ed il Tiratore lo rifiuta alzando il fucile, la cilecca o il difetto sia dovuto a rottura del fucile, del cane o dell'acciarino, il Tiratore sia stato disturbato da una terza persona.

421 - RECLAMI:

- 1 - Se il Tiratore non è d'accordo con una decisione del Direttore di Tiro, può immediatamente presentare reclamo alzando un braccio e gridando "protest". Il Direttore di Tiro sospenderà il tiro, si consulterà con gli Arbitri e darà quindi la sua decisione definitiva; la protesta deve essere registrata nel rapporto di gara.
- 2 - Non sarà permesso recuperare un piattello per vedere se sia rotto o meno.
- 3 - Se un Tiratore non è d'accordo sul punteggio attribuito, deve presentare immediatamente reclamo al Direttore di Tiro che, consultati gli Arbitri, comunicherà una chiara e definitiva decisione.
- 4 - Un appello contro le decisioni del Direttore di Tiro può essere presentato al Comitato di Arbitraggio per iscritto. Tale appello non potrà riferirsi al fatto che un piattello fosse stato o meno rotto o che fosse difettoso, su questi argomenti la decisione del Direttore di Tiro è comunque definitiva.
- 5 - Se un Tiratore o un Ufficiale di Gara, vede qualcosa di contrario al Regolamento, deve immediatamente farlo presente al Direttore di Tiro che prenderà immediatamente le misure necessarie e porrà termine alla violazione del Regolamento. Se ciò non fosse possibile, un reclamo potrà essere presentato con la procedura di cui sopra.

422 - PENALITA':

- 1 - Si dà per scontato che tutti i Tiratori conoscano il Regolamento e debbano perciò accettare tutte le penalità conseguenti alle violazioni del suddetto o a disubbidienze agli ordini del Direttore di Tiro.
- 2 - Se un Tiratore usa un'arma o munizionamento non permessi dal Regolamento, tutti i piattelli tirati con tale arma o munizioni verranno considerati mancati.
- 3 - Se la violazione risulterà deliberata, il Tiratore verrà squalificato.
- 4 - Se un Tiratore ne ostacola un altro col proprio atteggiamento, condotta o parole, verrà richiamato dal Direttore di Tiro, in caso di recidiva verrà penalizzato con uno o due zeri in accordo col Comitato di Arbitraggio.
- 5 - Se un Tiratore spara prima di aver raggiunto la piazzola di tiro, potrà essere squalificato per questa grave infrazione al Regolamento.
- 6 - Per motivi di sicurezza le armi a pietra focaia e quelle a percussione non possono normalmente essere usate nella stessa serie.

430 - ASSEGNAZIONE TITOLO DI CAMPIONE ITALIANO DI TIRO A VOLO

Per il tiro a piattello si prende in considerazione la media dei 3 migliori punteggi sulle 5 gare programmate.

500 ■ NORME DI SICUREZZA

- 501 - E' assolutamente proibito fumare sulle linee di tiro.
- 502 - Durante le gare è vietato provare l'accensione con capsule o innesco o caricare le armi prima del segnale di Aprire il Fuoco. Le armi devono essere innescate solo dopo essere state puntate al bersaglio.
- 503 - Tutte le armi devono essere private dell'innesco e poste in posizione di sicurezza durante le sospensioni temporanee del fuoco.
- 504 - Tutte le armi devono essere scaricate al segnale di Fine Gara e prima di allontanarsi dalla linea di tiro.
- 505 - E' vietato tenere polvere sfusa o in contenitori, in poligono; tutte le cariche devono essere confezionate in contenitori monodose.
I fiaschini d'innesco non devono contenere più di gr 16 di polvere.
Tenere le cariche e gli inneschi al riparo dal sole.
- 506 - Le capsule sono molto sensibili, tenetele in scatole chiuse e portatene, sulle linee, solo la quantità necessaria in una scatola chiusa.
- 507 - Il proiettile deve essere spinto bene contro la polvere, senza comprimerla, per evitare danni alle canne.
- 508 - l'uso di occhiali di sicurezza, colorati o meno, è obbligatorio, sono ammessi gli occhiali da tiro.
- 509 - Le protezioni auricolari sono obbligatorie per i Tiratori e gli Ufficiali di Gara.
- 510 - Le Armi Originali devono essere in condizioni di sicuro impiego.
- 511 - Le repliche devono essere di buona e sicura costruzione.
- 512 - Non eccedere le normali tabelle di caricamento per la moderna Polvere Nera.
- 513 - In caso di mancata accensione, l'arma deve essere mantenuta puntata al bersaglio per almeno 10", ogni operazione successiva deve essere compiuta tenendo la bocca rivolta al campo di tiro.
- 514 - Se un malfunzionamento non può essere immediatamente risolto dal Tiratore stesso, questi deve informare il Direttore di Tiro prima di intraprendere qualsiasi ulteriore azione.
- 515 - Nelle gare per armi a miccia o a pietra focaia, gli organizzatori devono assicurare ai tiratori protezione dalle scorie dei foconi con l'uso di paratie
- 516 - Armi a miccia: - durante il caricamento la parte accesa della miccia dovrà essere tenuta in un contenitore di sicurezza - al momento dello sparo la miccia dovrà essere saldamente vincolata all'arma in modo da non poter essere proiettata lontano da essa
- 517 - Durante il tiro gli spettatori devono rimanere almeno tre metri dietro la linea di tiro e restare in silenzio. Solo il Commissario di tiro può parlare al concorrente durante lo svolgersi della gara.
- 518 - Nel caso di errore di caricamento il tiratore, prima di scaricare l'arma, dovrà chiedere l'autorizzazione del Direttore di tiro.
- 519 - Ogni tiratore è responsabile del corretto funzionamento della sua arma e della sua attrezzatura.
- 520 - Potrà essere usata solo polvere nera di fabbricazione industriale. Non sono ammesse polveri alternative.
- 521 - E' obbligatorio sigillare le camere del tamburo dei revolver, sopra i proiettili, con grasso.

376 - SPECIALITA' SOLO NAZIONALI

- 377 - n° 40 GUARDIA NAZIONALE Individuale solo armi originali
 - A - Arma Fucile militare a percussione canna liscia calibro minimo mm 13,5
 - B - Mire Regolamentari del modello
 - C - Bersaglio UITS per PL50 DOPPIO AFFIANCATO ORIZZONTALE (in cartoncino)
 - D - Posizione In piedi
 - E - Distanza Mt 50
 - F - Proiettile Palla sferica avvolta in pezzuola di cotone o palla Nessler



700 ▪ REGOLAMENTO PER IL TIRO CON ARMI ANTICHE A CARTUCCIA METALLICA

701 - CONSIDERAZIONI GENERALI.

- 1 - Le armi lunghe devono sparare alla distanza di 100 mt a terra. Dove tale distanza non sia disponibile, la stessa specialità potrà sparare a 50 mt in piedi ma in questo caso il risultato è valido solo ai fini della classifica della gara e non per il Titolo Italiano o i Records.
- 2 - Le armi più corte del fucile (moschetti e carabine) non devono comportare differenti distanze di tiro in quanto non ci sono grandi differenze di prestazioni fra le diverse tipologie.

702 - PRINCIPI GENERALI.

- 1 - Si considerano le armi il cui modello è anteriore al 1890 purché progettate per la polvere nera. Sono ammesse le armi del modello considerato anche se costruite dopo l'anno in oggetto a condizione che ne abbiano le stesse caratteristiche.
- 2 - La cartuccia deve essere metallica caricata a polvere nera. La palla deve essere in piombo, anche se in lega. E' vietato ogni tipo di blindatura e gas check. E' ammessa la palla incartata. Può essere ammessa anche la cartuccia di carta retrocarica col vincolo temporale massimo del 1885.
- 3 - Se richiesto, una cartuccia deve essere consegnata per l'eventuale controllo ma il bossolo deve essere reso non danneggiato.
- 4 - La munizione deve essere del tipo in uso all'epoca e nei calibri per i quali l'arma è stata camerata. In nessun caso è ammesso il cal. 22 e le armi per il tiro da sala a cartuccia Flobert. La cartuccia deve tassativamente contenere polvere nera. E' ammessa l'aggiunta di un inerte, tipo farina di polenta o semolino, per ottenere il riempimento del bossolo.
- 5 - Nelle armi a percussione anulare è ammessa la trasformazione a percussione centrale perché sia possibile farlo senza danneggiare l'arma irreversibilmente.
- 6 - Come da Regolamento MLAIC, è ammesso sostituire gli organi di mira per adattarli alla distanza di tiro attuale perché ciò sia possibile senza alterare irreversibilmente l'arma e i nuovi organi di mira siano della stessa foggia di quelli originali.
- 7 - E' ammesso l'uso di una bretella di trasporto per tenere più saldamente l'arma come nelle discipline Minié e Withworth, perché in pelle o materiale del tipo in uso all'epoca. E' vietata la plastica e il sintetico.
- 8 - Le armi a ripetizione devono essere usate caricando almeno 5 colpi alla volta (o meno, secondo la capienza del serbatoio) e facendo uso del meccanismo di ripetizione.
- 9 - La gara viene disputata su 15 colpi tutti validi in 30' su bersaglio tipo PL internazionale.
- 10 - Sono ammessi strumenti ottici solo per il controllo dei colpi nel bersaglio. Sono obbligatori gli occhiali protettivi o da vista.
- 11 - Il Tiratore ha la responsabilità di produrre la documentazione per l'ammissibilità di un'arma o cartuccia dubbia. L'Associazione Organizzatrice può tuttavia agevolarlo mettendo a disposizione i testi di cui dispone che trattano l'argomento.

703 - N°70 CARCANO

- A - Arma: Fucile militare con scatto semplice non sensibilizzato. Divieto di stecker e simili
- B - Mire: Militari, tacca e mirino con alzo anche regolabile. Divieto di diottra o simili
- C - Bersaglio: da PL 50 mt
- D - Distanza: 100 metri - ammissibile ma non valida per la finale 50 mt
- E - Posizione: Prona se a 100 mt, in piedi se a 50 mt
- F - Categoria unica, originali e repliche



704 - N° 71 SHARPSHOOTER

- A - Arma: Fucili liberi con scatto sensibilizzato non qualificabili per il N°70
- B - Mire: Libere perché del tipo d'epoca
- C - Bersaglio: da PL 50 mt
- D - Distanza: 100 mt - ammissibile ma non valida per la finale 50 mt
- E - Posizione: Prona se a 100 mt, in piedi se a 50 mt



Categoria unica, originali e repliche. Vengono incluse in questa disciplina tutte quelle armi militari di cui al N°70 in cui gli organi di mira sono stati sostituiti con la diottra o altro e lo scatto è stato sensibilizzato con o senza stecker e per questo non possono essere ammesse in tale disciplina.

706 - N° 73 SMITH & WESSON

- A - Arma: Revolver e pistole del calibro in cui vennero camerate in origine, militari e civili
- B - Mire: originali o comunque compatibili con la tipologia dell'arma
- C - Bersaglio: da PL 50 mt
- D - Distanza: 25
- E - Categoria unica, originali e repliche

