



UIA

Unione Italiana Tiro a Segno

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO 2023

100 metri cal. 22

TRAINER 100 - SUPER TRAINER 100

INDICE

1. Carabine	pag. 3
2. Categorie di tiro	pag. 3
3. Norme generali	pag. 3
4. Posizione di tiro	pag. 4
5. Abbigliamento	pag. 5
6. Munizionamento	pag. 5
7. Attrezzatura	pag. 5
8. Controllo armi	pag. 5
9. Bersagli	pag. 6
10. Tempi di gara	pag. 6
11. Numero di colpi	pag. 6
12. Comandi di Gara	pag. 7
13. Fuoco Incrociato "Attivo"	pag. 7
14. Fuoco Incrociato "Passivo"	pag. 8
15. Valutazione dei colpi	pag. 9
16. Esposizione dei bersagli	pag. 10
17. Casi di parità di punteggio	pag. 10
18. Rientri	pag. 10
19. Reclami	pag. 10
20. Sanzioni	pag. 10
21. Campionato	pag. 11
22. Iscrizioni Individuali	pag. 11
23. Iscrizioni Squadre	pag. 11
24. Assegnazione Titoli	pag. 13
25. Premiazione gare del campionato	pag. 13
26. Premiazione Finale	pag. 13
27. Elenco armi ammesse	pag. 13
28. Bersaglio specialità Trainer e Super Trainer	pag. 19
29. Allegato "A": esempi di rest ammessi	pag. 20
30. Allegato "B": posizione della mano debole	pag. 21
31. Allegato "C": norme sulle bandierine segnamento	pag. 23

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO 2023

TRAINER 100 - SUPER TRAINER 100

1. CARABINE

Sono ammesse armi in calibro 22LR destinate e/o utilizzate dalle forze militari, con o senza caricatore, a ripetizione manuale o semiautomatica per addestramento, in configurazione originale prevista dalla casa costruttrice o modificata da arsenale militare o con la presenza di idonea conversione originale.

Sono escluse le armi dotate di ottica anche se in configurazione originale.

Il peso dello scatto non deve essere inferiore a **1.360 grammi**.

E' consentita l'asportazione delle magliette porta cinghia.

2. CATEGORIE DI TIRO

2.1 Trainer 100: partecipano le armi munite di tacca di mira aperta e mirino a palo, costruite fino all'anno 1965 incluso.

2.2 Super Trainer 100: partecipano le armi costruite sino all'anno 1965 incluso, munite di mirino anteriore a palo e diottra micrometrica o non, dedicata o coeva all'arma. Può essere utilizzato un copri mirino previsto dal costruttore, purché il mirino sia a palo. E' ammessa l'apposizione alla diottra di filtri, iridi, una lente o sistemi per la correzione dei difetti visivi, tutti anche non coevi, purché non determinino l'ingrandimento del bersaglio.

3. NORME GENERALI

3.1 Il tiratore è tenuto a conoscere e rispettare il presente regolamento.

3.2 Il tiro si esegue nella posizione da seduti, con carabina appoggiata soltanto anteriormente sul rest.

3.3 La parte posteriore della carabina non può mai essere appoggiata direttamente sul banco al momento dello sparo ma deve essere sostenuta dalla mano debole del tiratore senza interposizione di alcun tipo di materiale. L'infrazione a questa norma causerà la squalifica immediata del tiratore il quale dovrà sospendere immediatamente il fuoco ed abbandonare la linea di tiro. Si rammenta ai Sigg. Tiratori che infrangere tale regola causerà non solo la squalifica immediata ma questo verrà anche considerato comportamento anti-sportivo e comporterà l'azzeramento di tutti i punteggi già ottenuti nelle gare di ammissione al Campionato, l'esclusione dalla Finale e l'eventuale deferimento al Tribunale Sportivo Nazionale UITA.

3.4 E' ammesso l'uso della gomitiera soltanto sul braccio forte.

3.5 E' vietato l'impiego di guanti, di qualsiasi tipo e modello, sulla mano del braccio debole.

- 3.6** Gli indumenti indossati dal tiratore, dovranno presentare caratteristiche di completa flessibilità e non creare nessun tipo di ausilio per alloggiare e/o supportare la carabina in posizione di tiro.
- 3.7** Non è ammesso l'uso di giacche da tiro accademico e/o di qualsiasi tipo di giubbotti o giacche in pelle.
- 3.8** E' ammesso l'uso delle Safety Flag in sostituzione dell'asportazione dell'otturatore.
- 3.9** La Sezione organizzatrice della gara, prima dell'inizio della competizione, dovrà esporre in apposito albo l'elenco nominativo dei Quadri di Gara così composto:
- Direttore di Gara
 - Delegato Tecnico UITIS o Presidente di Sezione che organizza la gara (qualora preparato nella materia specifica) o da un esperto UITIS di sua fiducia previa autorizzazione da parte della UITIS
 - Giuria di Gara
 - Direttore di Tiro
 - Direttore Controllo armi ed equipaggiamento
 - Direttore Ufficio Classifiche
 - Commissari di linea
- 3.10** La Sezione organizzatrice ha la responsabilità di formare e preparare dovutamente i Quadri di Gara in merito al presente Regolamento ed alla sua corretta applicazione.
- 3.11** Tutto il Personale della Direzione di Gara e di servizio dovrà essere munito di cartellino d'identificazione, al fine di agevolare i concorrenti nel riconoscimento degli stessi.
- 3.12** È tassativamente vietato ai membri della gestione della Gara prendere parte alla competizione ad eccezione delle seguenti posizioni:
- Direttore controllo armi ed equipaggiamento
 - Direttore di Tiro, eccetto per la specialità in cui gareggia
 - Commissari di linea, eccetto per la specialità in cui gareggiano
 - Personale di Fossa ed esposizione bersagli

4. POSIZIONE DI TIRO *(vedi Allegato "B")*

- 4.1** Seduti al bancone, su sgabello regolabile in altezza.
- 4.2** Il rest, il bancone e lo sgabello saranno uguali per tutti i tiratori e saranno forniti dall'organizzazione. E' consentito l'utilizzo di rest personali, al solo fine di utilizzare un cuscino di larghezza idoneo ad ospitare correttamente l'asta della calciatura. Resta comunque inteso che tali rest personali dovranno comunque mantenere le stesse caratteristiche di cui al successivo punto **4.4**, così come il divieto di interporre qualsiasi materiale tra il cuscino del rest e la calciatura della carabina. Qualora il tiratore fosse sprovvisto di rest verrà fornito dalla Sezione organizzatrice.
- 4.3** È consentito l'appoggio anteriore della carabina solo sul rest, non è consentito l'appoggio sul bancone del calcio, che deve essere esclusivamente imbracciato.

4.4 Possono essere utilizzati tutti i rest con **possibilità di regolazione solo in altezza** (*vedasi allegato "A"*), nessuna modifica può essere apportata. Il piano di appoggio dell'asta della calciatura deve essere costituito, esclusivamente, da un cuscinetto riempito con sabbia o altro materiale inerte (granulato), non metallico e deve risultare modificabile al tatto. E'consentito anche l'utilizzo del solo sacchetto personale e la struttura del Rest fornita dall'organizzazione. Il sacchetto personale deve comunque rispettare le caratteristiche sopra citate.

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

4.6 Il rest va obbligatoriamente regolato prima dell'inizio della gara, momento oltre il quale non sarà più possibile intervenire in nessun modo sulla sua altezza. L'infrazione a questa norma causerà l'assegnazione di 2 (due) punti di penalità.

Le sezioni TSN organizzatrici la gara sono tenute a garantire l'efficienza e l'uniformità delle attrezzature fornite per lo svolgimento della gara: bancone, sgabello, rest della sezione e bandierine segna vento (*vedasi allegato "C"*).

5. ABBIGLIAMENTO

5.1 Gli indumenti indossati dal tiratore dovranno presentare caratteristiche di completa flessibilità per non creare alcun tipo di supporto per la carabina.

5.2 È vietato l'uso di giacca, pantaloni e guanti da tiro tipo ISSF.

5.3 È vietato l'uso di guanti, di qualsiasi tipo, sulla mano debole.

5.4 È consentito l'uso di occhiali da tiro e/o iride posizionata sull'occhiale.

5.5 È consentito l'uso di una gomitiera sul braccio forte

6. MUNIZIONAMENTO

6.1 Il munizionamento deve essere commerciale ed in calibro .22 piombo.

7. ATTREZZATURA

7.1 È consentito l'uso di un cannocchiale, a lato, per il controllo a distanza del bersaglio e un eventuale cronometro. Sarà possibile l'uso di una telecamera da montare sull'oculare del cannocchiale, collegata ad un Computer.

8. CONTROLLO ARMI

8.1 La Direzione di gara si riserva il diritto di controllare in qualsiasi momento, carabina e accessori, come previsto dai Regolamenti e norme UITSS.

8.2 Il controllo dovrà essere effettuato sulle linee di tiro.

8.3 Se ad un controllo le armi non risultano conformi al regolamento, il tiratore sarà escluso dalla gara.

8.4 Durante la gara non è consentita la sostituzione dell'arma, se non in caso di rottura e previa autorizzazione dalla Direzione di tiro.

9. BERSAGLI

9.1 Distanza: *100 metri*.

9.2 Il bersaglio ufficiale è quello messo a punto e approvato dalla UITS, con 4 visuali (Mod Trainer 100MT) l'ultima visuale in basso a destra è la visuale di prova contrassegnata da quattro triangoli neri ai lati del cerchio.

10. TEMPI DI GARA

10.1 La gara è composta da 2 prove, in ciascuna delle quali viene utilizzato un bersaglio nuovo.

10.2 La durata di ogni prova è di 20 min., decorrenti dal comando "FUOCO", per eseguire i colpi di prova e i venticinque colpi di gara.

10.3 Sarà cura della Direzione di gara segnalare ai tiratori i cinque minuti finali.

10.4 Il tempo di attesa tra la prima e la seconda serie è di 5 min. per il cambio dei bersagli.

10.5 Il numero di linea viene sorteggiato dalla piattaforma di iscrizione federale.

10.6 Non è previsto il cambio della linea dopo la prima serie, salvo malfunzionamento della linea.

11. NUMERO DI COLPI

11.1 I colpi previsti per ogni gara di qualificazione sono 30; 15 colpi su ciascuno dei due bersagli, così suddivisi: 5 colpi da sparare nella visuale n. 1,2 e 3. Non è consentito sparare 4 colpi su una visuale e 6 su un'altra. Nel caso accada eliminazione del colpo di valore maggiore nella visuale con 6 colpi e 2 (due) punti di penalità.

11.2 I colpi di prova sono illimitati e consentiti in qualsiasi momento della gara, utilizzando l'ultima visuale in basso a destra.

11.3 Per ogni colpo sparato oltre i 15 previsti: eliminazione del colpo di valore maggiore e 2 (due) punti di penalità.

12. COMANDI DI GARA

12.1 La Direzione di Gara dovrà utilizzare solo ed esclusivamente i seguenti comandi di gara:

- **Tiratori: 5 minuti all'inizio della gara.**
- **Tiratori: Pronti.**
- **Inserire gli otturatori o togliere la *safety flag*.**
- **Fuoco !** (contestualmente a questo comando sarà fatto partire il cronometro).

Nota: qualsiasi colpo dovesse partire (esclusivamente in sicurezza ed in direzione idonea), anche per cause accidentali prima del comando di "Fuoco", verrà applicata una penalità di 10 punti.

- **Tiratori: 5 minuti al termine della gara**

La Direzione di Gara, una volta esaurito il tempo assegnato oppure quando sia stato appurato che tutti i tiratori hanno già terminato anzitempo, impartirà i seguenti comandi:

- **Gara terminata: togliere gli otturatori**

Nota: qualsiasi colpo dovesse partire (esclusivamente in sicurezza ed in direzione idonea), anche per cause accidentali dopo il comando "Gara terminata", verrà applicata una penalità di 10 punti.

Rimuovere le armi dai banchi

- **E' assolutamente vietato rimuovere le armi dal banco** prima del comando del Direttore di gara. La non osservanza di questa norma, prevede una ***penalizzazione di 10 punti sul risultato di gara.***

13. FUOCO INCROCIATO ATTIVO

13.1 Il concorrente che involontariamente effettui un tiro incrociato, colpendo un bersaglio non suo, dovrà comunicarlo immediatamente al Direttore di Tiro il quale applicherà la procedura come segue:

- a) Prenderà immediatamente nota dell'orario esatto della segnalazione al fine di consentire il corretto recupero del tempo, in caso di interruzione della gara.
- b) Procederà all'ispezione del bersaglio colpito:
 - Nell'ipotesi si riscontri un plurimo impatto su una stessa visuale, prenderà nota del numero della visuale in questione in modo che, in sede di controllo bersagli, sia attribuito il punteggio più alto a chi ha subito l'irregolarità, punteggio risultante dalla somma dei migliori cinque colpi presenti nella visuale e, a chi ha effettuato il tiro incrociato, il punteggio risultante dalla somma del sesto colpo e dei quattro presenti nella corrispondente visuale del proprio bersaglio.
 - Nell'ipotesi che il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenta altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiara non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro dovrà:
 - (1) Prendere nota della visuale colpita.
 - (2) Autorizzare il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando i suoi cinque colpi anche sulla visuale colpita.
 - (3) Dare disposizione al responsabile del tiro incrociato di sparare quattro colpi

sulla visuale del proprio bersaglio corrispondente a quella erroneamente colpita sul bersaglio del tiratore danneggiato.

(4) Dichiarare la ripresa del fuoco per tutti.

- c) In sede di controllo bersagli, al concorrente che ha subito il tiro incrociato sarà attribuito il punteggio risultante dalla somma dei migliori cinque colpi presenti nella visuale e, a chi ha effettuato il tiro incrociato, il punteggio risultante dalla somma del sesto colpo e dei quattro presenti nella corrispondente visuale del proprio bersaglio.

13.2 Il fuoco incrociato rappresenta in ogni caso una turbativa al normale svolgimento della gara e pertanto è sanzionato come segue:

- **1° tiro** incrociato dichiarato: non viene assegnata nessuna penalizzazione.
- **2° tiro** incrociato dichiarato: viene assegnata una penalizzazione di 2 (*due*) punti sul punteggio finale conseguito.
- **3° tiro** incrociato dichiarato: si procede con la squalifica.

13.3 Essendo il fuoco incrociato, senza che esso sia dovutamente dichiarato, un comportamento anti-sportivo, la squalifica si adotterà anche in caso di primo tiro incrociato nell'ipotesi che questo non sia stato dichiarato dal concorrente, ma il Direttore di Tiro abbia potuto identificare l'autore dell'irregolarità per visione diretta od altri elementi oggettivi.

13.3 Il tiratore squalificato non potrà proseguire la gara ove è successo l'evento e dovrà essere immediatamente allontanato dal Direttore di Tiro lasciando la propria arma ed attrezzatura sul banco di gara, fino alla conclusione della sessione di tiro in corso.

14. FUOCO INCROCIATO "PASSIVO"

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

- a) Prenderà immediatamente nota dell'orario esatto della segnalazione al fine di consentire il corretto recupero del tempo, in caso di interruzione della gara.
- b) Procederà all'ispezione del bersaglio, individuando la visuale che, secondo il tiratore che reclama, è stata oggetto di fuoco incrociato.
- c) Provvederà ad interpellare tutti i concorrenti perché effettuino le opportune verifiche; se un concorrente si attribuirà l'irregolarità, il Direttore di Tiro procederà come descritto nel paragrafo precedente. Nel caso in cui invece nessun concorrente si attribuisca tale irregolarità, il Direttore di Tiro potrà procedere a verifiche in ogni direzione; se riterrà di aver individuato l'autore del tiro incrociato, sulla base di elementi oggettivi, questi dovrà essere squalificato. Se invece, non gli sarà possibile attribuire a nessun tiratore la responsabilità dell'accaduto, dovrà dichiarare la ripresa del fuoco.

14.2 Sarà facoltà del Direttore di Tiro, in base alle circostanze accertate, autorizzare il concorrente che ha dichiarato fuoco incrociato passivo a sparare i suoi cinque colpi sulla visuale che si presume colpita da fuoco incrociato.

14.3 Conseguentemente, in sede di controllo bersagli, su apposita segnalazione del Direttore di Tiro, al tiratore che ha reclamato, sarà assegnato il punteggio risultante dalla somma dei migliori cinque colpi presenti sulla visuale in questione.

15. VALUTAZIONE DEI COLPI

- 15.1** Tutti i fori dei colpi sono conteggiati secondo il valore della zona concentrica del bersaglio che viene colpita. Ogni foro sulla singola visuale delimitata dal perimetro del quadrato avente misura di 16 cm per lato, in zona non corrispondente a punteggio sarà considerato ZERO, fatto salvo il bersaglio di prova.
I colpi posizionati sul bersaglio di gara in ogni altra zona al di fuori delle mascherine di gara o prova, sono considerati irrilevanti ai fini del punteggio.
- 15.2** I colpi devono essere valutati secondo il sistema della tangenza in vigore nel Regolamento UITA per le gare ISSF.
- 15.3** Limitatamente alla valutazione di tale colpo è considerata mouche solo il colpo/i completamente posizionato/i all'interno del 1° cerchio (il colpo non deve intaccare o essere tangente alla riga).
- 15.4** Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei risultati ottenuti sui due bersagli di gara sottraendo gli eventuali punti di penalità.
- 15.5** Per la valutazione dei colpi in caso di dubbio, sarà utilizzato un idoneo calibro a perno omologato per cal. 22.
- 15.6** Al termine della prova, ove gli impatti sul bersaglio di gara siano in numero superiore a 25, sarà assegnata una penalità di 2 (due) punti per ogni colpo in eccedenza rispetto al numero consentito (25).
- 15.7** Le decisioni sul valore dei colpi attribuiti con l'uso del calibro, sono definitive e non ripetibili una volta che è stato inserito il calibro e valutato il punteggio. I reclami sui risultati possono essere presentati soltanto sui punti che sono stati decisi senza l'uso del calibro o per gli errori commessi nella trascrizione dei dati in classifica o sulla scheda di tiro.
- 15.8** Tutte le Sezioni Organizzatrici dovranno adottare Il calibro .22 privo di lentino.
- 15.9** Ogni colpo dubbio va calibrato.
- 15.10** Ogni colpo calibrato non può essere ricalibrato e non potrà essere oggetto di reclamo.
- 15.11** Divieto di usare lenti con ingrandimenti digitali, visori, monitor, computer. È ammessa la tradizionale lente a mano, con Max. 6 ingrandimenti, per valutare i colpi con il calibro inserito.

16. ESPOSIZIONE BERSAGLI

- 16.1** I bersagli di gara verranno temporaneamente esposti (in sequenza dopo ogni sessione di tiro e la relativa valutazione dei colpi) in apposita zona del poligono che la Sezione di T.S.N. ospitante predisporrà.

17. CASI DI PARITÀ DI PUNTEGGIO

- 17.1** Nell'ipotesi che due o più concorrenti abbiano totalizzato lo stesso punteggio si procederà ad attribuire loro le posizioni relative di classifica in base al numero di mouches realizzate con l'ovvio criterio che ad un numero maggiore di mouches corrisponderà una posizione migliore in classifica.
- 17.2** In caso di ulteriore parità verranno conteggiati i 10, i 9, ecc..
- 17.3** In caso di persistente parità verrà tenuto in considerazione il risultato ottenuto nella seconda prova (2° bersaglio), verificando dalla 8°,7°,6° ecc. visuale.
- 17.4** In caso di persistente parità verrà dichiarato l'ex-equo.

18. RIENTRI

- 18.1** Non sono ammessi rientri.

19. RECLAMI

- 19.1** Avverso le decisioni della Giuria di gara, premesso l'obbligo per la Sezione organizzatrice di esporre il bersaglio e comunicare il risultato al tiratore entro il tempo massimo di 60 minuti dalla fine della gara è ammessa facoltà di reclamo scritto entro 20 minuti dal verificarsi dell'evento contestato e previo versamento di deposito cauzionale di € 25, restituibili in caso di favorevole accoglimento.
- 19.2** La Giuria di gara riunita decide a maggioranza, sempre con la presenza di un membro esterno, all'uopo designato e con ragionevole prontezza dopo l'inoltro del reclamo; e comunque entro e non oltre il tempo massimo di 60 minuti dal deposito del reclamo.
- 19.3** In caso di non accoglimento del reclamo il deposito cauzionale non sarà restituito.

20. SANZIONI

- 20.1** Ove non già puntualmente specificato, qualunque violazione al presente Regolamento, con particolare riferimento alle indicazioni inerenti le caratteristiche delle armi, delle munizioni, delle attrezzature e del loro uso in gara, nonché a quelle inerenti le Regole di Sicurezza (ad esempio posizionare la carabina o toglierla dal banco senza autorizzazione del direttore di tiro) e la disciplina comportamentale in gara, sarà punita, secondo la gravità di quanto commesso, ad insindacabile giudizio della Direzione di Gara, con una Sanzione che, come minimo, comporterà la decurtazione di 10 punti dal punteggio di gara o, nei casi più gravi, la squalifica dalla gara.
- 20.2** Il tiratore squalificato dovrà immediatamente interrompere il tiro lasciando arma e attrezzatura sulla linea di tiro in sicurezza, non potrà in ogni caso proseguire nella gara.

21. CAMPIONATO

- 21.1** Il campionato è costituito da sette gare di qualificazione e da una gara finale. Per accedere alla finale, il tiratore deve avere partecipato ad almeno quattro gare di qualifica.
- 21.2** Ogni gara di qualifica avrà svolgimento contemporaneo su due o tre campi di gara dislocati sul territorio nazionale, secondo un calendario definito prima dell'inizio del campionato.

22. ISCRIZIONI INDIVIDUALI

- 22.1** Le iscrizioni dovranno essere fatte direttamente dai partecipanti sul sito dell'U.I.T.S. La Sezione di appartenenza si impegnerà a versare la quota d'iscrizione anche in caso di assenza del tiratore. Il sorteggio della linea di tiro verrà effettuato mediante software di gestione della gara.
- 22.2** L'iscrizione alla gara costa **Euro 25**. Sarà possibile iscriversi alle gare, non prima di 30gg. solari dalla data prevista secondo il calendario ufficiale redatto da UITS
- 22.3 Classifica individuale:** al fine dell'ammissione alla finale, saranno presi in considerazione, per ogni tiratore, i quattro migliori risultati ottenuti nelle sette prove valide del circuito. In caso di parità, sarà conteggiato il numero totale delle mouche. In caso di ulteriore parità sarà scrutinato il più alto dei punteggi esclusi e così via fino alla risoluzione della parità, arrivando fino all'ottavo punteggio delle gare di qualifica.
- 22.4 Finale Nazionale:** al termine delle gare di qualificazione, sarà disputata una Finale Nazionale. Saranno ammessi i primi 20 tiratori classificati in ciascuna specialità. che abbiano fatto 4 gare di qualifica, non sono ammessi ripescaggi o rimpiazzi di tiratori non qualificati alla Finale per rimpiazzare tiratori non presenti per impegni o altro.
- 22.5** La gara sarà disputata inizialmente su 30 colpi, dopo aver sparato i 30 colpi, verranno presi dalla classifica i migliori 10 che disputeranno una finalissima su 15 colpi. Le linee di tiro degli ammessi alla finalissima, verranno sorteggiate.
- 22.6** Il punteggio ottenuto nella finalissima, dei 15 colpi finali, garantirà la classifica definitiva.
- 22.7 Il costo dell'iscrizione alla Finale di Campionato è a carico della UITS**

23. ISCRIZIONI SQUADRE

- 23.1 Composizione delle squadre.**
- 23.2** Da quest'anno le squadre, di ogni singola specialità (Trainer 100 o Super Trainer 100) sono automaticamente composte direttamente dall'UITS, in ognuna delle sette gare federali. Indipendentemente dalla sede di svolgimento della gara, saranno costituite dai **migliori tre punteggi** conseguiti dagli atleti appartenenti a ciascuna Sezione.

23.3 E' indispensabile, l'iscrizione delle singole Sezioni TSN al Campionato. Le squadre delle Sezioni TSN di ogni singola specialità di Trainer e Super Trainer, dovranno essere inserite sulla piattaforma federale a cura della Sezione di appartenenza, entro e non oltre il termine fissato da UITA. Solitamente tale limite è previsto entro la metà di febbraio ma è comunque sempre opportuno verificarlo tramite le Segreterie delle varie Sezioni.

23.4 Il costo di iscrizione della squadra è fissato in **Euro 100,00**.

23.5 Il pagamento dovrà essere effettuato alla UITA alla quale, appena disponibile, è necessario inviare idonea documentazione del pagamento avvenuto.

23.6 Classifica di ammissione delle squadre

23.7 Verranno presi in considerazione ***i quattro migliori risultati ottenuti***, nelle sette prove valide di qualificazione, dalla squadra di ogni singola Sezione TSN iscritta ad inizio anno.

23.8 In caso di parità di punteggio finale, sarà considerata la somma delle mouche dei punteggi individuali utilizzati nel calcolo di tale punteggio finale

23.9 In caso di persistenza della parità sarà considerato il primo dei punteggi di scarto. In caso di ulteriore parità sarà preso il successivo risultato di scarto e così via fino a quando la parità non sia stata sciolta.

23.10 Finale a squadre.

23.11 La composizione della Squadra che parteciperà alla Finale del Campionato Nazionale a Squadre sarà di esclusiva competenza delle Sezioni TSN partecipanti che dovranno:

- Entro la data che verrà successivamente individuata (in prossimità della Finale Nazionale), le Sezioni TSN dovranno comunicare i nominativi dei quattro componenti della squadra partecipante alla Finale Nazionale e iscritti alla medesima Sezione.
- I quattro tiratori devono aver garantito la partecipazione ad almeno quattro gare di qualificazione.
- Nel momento in cui i componenti la squadra non si siano qualificati individualmente, essi gareggeranno comunque per la squadra.
- I migliori tre risultati di ogni singola squadra garantiranno la classifica finale;

23.12 Saranno ammesse alla finale le prime **SEI** squadre di ogni specialità.

23.13 Qualora in una specialità le squadre classificate siano meno di 12, sarà ammessa la metà delle squadre che la compongono (le frazioni saranno a favore delle squadre), garantendo l'ammissione di almeno 4 squadre. Nel caso in cui le partecipanti siano solo 3, queste saranno tutte ammesse.

23.14 **Il costo di iscrizione della squadra alla Finale di Campionato è a carico della UITA.**

24. ASSEGNAZIONE TITOLI

24.1 INDIVIDUALE:

- Titolo di Campione Italiano specialità Trainer 100,
- Titolo di campione Italiano specialità Super Trainer 100.

24.2 SQUADRE:

- Titolo di Squadra Campione d'Italia specialità Trainer 100,
- Titolo di Squadra Campione d'Italia specialità Super Trainer 100.

25. PREMIAZIONE GARE DEL CAMPIONATO

25.1 Saranno premiati con medaglia, a cura della Sezione organizzatrice, il 1°, 2° e 3° classificato individualmente di ciascuna specialità.

26. PREMIAZIONE FINALE

26.1 Individuali: in ciascuna delle 2 specialità:

- Campione Italiano di Specialità: medaglia vermeil;
- 2° Classificato: medaglia d'argento;
- 3° classificato: medaglia di bronzo.

26.2 Squadre: in ciascuna delle 2 specialità saranno premiate le prime tre squadre classificate.

26.3 La premiazione individuale e a squadre sarà a cura dell'UITs.

27. ELENCO ARMI AMMESSE

Elenco delle armi ammesse nella categoria Trainer e Super Trainer.

L'elenco "resta aperto" nel senso che produttori, importatori e gli stessi tiratori possono sottoporre alla commissione tecnica di UITs- Armi e Tiro la richiesta per nuovi inserimenti.

AUSTRIA

- Steyr mod. 1886

CANADA

- Cooley mod. 82 (1912)
- Ross Cadet (1912)
- Lee Enfield N° 7 MK I Canadian monocolpo Long Branch (1944)

FRANCIA

- Lebel Buffalo 1906 (1904)
- New French Rifle (1890)
- Lebel 1886 (1904)

GERMANIA

- DSM – Anschutz Mod.54
- DSM - Mauser
- DSM - Mauser JGA (Anschutz)
- DSM - Walther mod. 11 e mod. 12
- DSM – 34 Erma
- DSM - Geco (1928 - 1933)
- DSM - BSW
- DSM – Waffenstadt Suhl
- DSM – C.G. Haenel – Waffen – Und FahrradFabrik A.G.
- DSM – Hermann Weihrauch
- DSM – Herbert Schmidt-Waffenfabrik
- DSM – Simson e Co. - Waffenfabrik
- DSM – Menz (Suhl)
- DSM Thuringen
- DSM PaatzWaffenfabrik Suhl
- DSM Herbert Schmidt WaffenfabrikOstheim/Rohm
- DSM Waffen Jung Stuttgart
- KKW Mauser
- KKW Gustloff
- KKW Walther

- KKW Mauser 45 (1945)*
- KKW Mauser MAS 45 (Costruito in Francia)*
*Ultimo modello Trainer costruito
- Mauser EL 320
- Mauser ES 340
- Mauser ES 340 B
- Mauser MS 420 Costruito 1930

Nota: KKW (K.K. WEHRSPORTGEWEHRE)
DSM (DEUTSCHE SPORTMODEL)

BELGIO

- Mauser K98 (FN) 1924

ITALIA

- Vetterli Beretta 1934
- Lee Enfield N°1 MK III (Terni) 1960-1963*
*Unico trainer italiano usato
- Lee Enfield N°1 MK III (Adler)
- Beretta Olimpia con mire Garand
- Beretta Olimpia Modello Unione

POLONIA

- MosinNagnat Radom mod. KbKs/wz 1948

UNIONE SOVIETICA

- Tozmod. 8 (Tula arsenale)

SVEZIA

- Carl Gustafs M38 (Carl Gustafs) <1956
- Carl Gustafs M38 (Husqvarna) <1956
- Carl Gustav 63

STATI UNITI

- Winchester “Winder” Musket (1922)
- Winchester mod. 1903 (1918)
- Winchester mod. 74 (1942)
- Winchester mod. 67 (1920)
- Springfield mod. 1903
- Springfield mod. 87M (Stevens)
- Springfield mod. 1922
- Springfield M2 1922
- Stevens mod. 416-2-T (1941)
- Harrington e Richardson mod. 65 Leatherneck (1943)*
*In seguito a richiesta vennero costruiti N° 345 fucili negli anni 1957/1958
- Mossberg mod. 42-M U.S. Training (1941)
- Mossberg mod. 42-C
- Mossberg mod. 44 US (1942-1945)
- Mossberg mod. 144 US (1949)
- Remingtonmod. 40X (1955) costruito fino al 1960

SVIZZERA

- Rubin Schmidt 1889 (Wff Berna) Fucile
- Rubin Schmidt 1889 Tipo II° (Wff Berna) Fucile
- Rubin Schmidt 1889 Tipo II° (Wff Berna) Carabina
- Rubin Schmidt 1889 Tipo II° (Wff Berna)
- Rubin Schmidt 1899 Tipo II° (Wff Berna)
- Rubin Schmidt 1911 (Wff Berna)
- Rubin Schmidt K31-552 (Hammerli) (1957)

- Rubin Schmidt K31 (Hammerli) (1957)
- Rubin Schmidt K31-551 (Hammerli) (1957)
- Rubin Schmidt Anschutz Lienhard 57
- Rubin Schmidt K31 – Furter (Olten) (1957)
- Rubin Schmidt K31 – KKSD Hammerli (1942)
- Rubin Schmidt K31 Waffen Fabrik Bern
- Rubin Schmidt K 31 Catalogo 13546 (1945)

ISRAELE

- Mauser K 98 (F.N. Belgio) < 1956

EGITTO

- Beretta Akim (Semiauto) < 1956

AUSTRALIA

- Short. 22 MK IV* (Lithgow Arsenal 1922)

INDIA

- Short .22 MK IV* (Ishapore Rifle Factory 1922)

INGHILTERRA

- Short. 22 (MKI) (1907)
- Short. 22 (MKI*) (1911)
- Short. 22 (MKII) (1912)
- Long. 22 (MKI) (1912)
- Long. 22 (MKI*) (1912)
- Long. 22 (MKII) (1911)
- Short. 22 (MK III) (1912)
- Short. 22 (Pattern 1914 N°1) (1915)
- Short. 22 (Pattern 1914 N°2) (1916)

- Long. 22 (Pattern 1914) (1916)
- Short. 22 (Pattern 1918) (1918)
- Short. 22 (MK IV) (1921)
- Lee Enfield N°3 (mod. P14) < 1956
- Lee Enfield N° 5 (Jungle Carabine) (1945)
- Lee Enfield N°4 T (1939/1945)
- Lee Enfield N°7 (MKI British) (1948) (Con caricature 5 colpi BSA)
- Lee Enfield N°8 (MKI) (1950)
- Lee Enfield N°9 (MKI) (1956)
- Lee Enfield N°6 (1953)
- B.S.A. (mod. W.O.P. = War office pattern) (1905)
- B.S.A. (Cadet 4-4a-4b-5) (1909)
- Martini Enfield (Greener) < 1956
- Martin Converted Greener
- Martin Converted Parker Hale Mod CMY

(NB) Si Possono Usare tutte le armi usate dall'esercito con la conversione in calibro 22 usate dalle forze armate per allenamento

UNGHERIA

- Lampagyar Femaru 48M



28. Bersaglio per specialità Trainer e Super Trainer 100 mt.

29. Allegato "A": Esempi di Rest Ammessi.



il piano di appoggio dell'asta della calciatura deve essere costituito da un cuscinetto commerciale riempito con sabbia o altro materiale inerte non metallico, e deve risultare modificabile al tatto. Nessuna modifica è consentita alla struttura del Rest . Il fermo anteriore ove presente deve essere rimossa o girata verso il basso, in nessun caso deve essere utilizzata come battuta per il calcio della carabina. Nessuna modifica può essere apportata il rest deve rispettare le caratteristiche del costruttore, non sono ammesse regolazioni laterali anche se queste vengono bloccate

30. Allegato “B”: posizione della mano debole.

“E’ vietato bloccare con la mano debole la carabina”

La suddetta norma valida in tutte le categorie, è da intendersi:

- “La mano debole non si deve appoggiare al bancone e la stessa deve esclusivamente sorreggere l'arma imbracciata, appoggiandosi a vista sul braccio della mano forte”
- Come chiarimento si precisa che chiunque tenga il pollice della mano debole o qualunque altro dito della mano, appoggiato al bancone di tiro, sara’ immediatamente squalificato e deferito alla commissione di disciplina UITIS per comportamento anti sportivo con conseguente esclusione dalla Finale e l’eventuale deferimento al Tribunale Sportivo Nazionale UITIS.



Posizione di tiro non corretta



Posizione di tiro corretta

Il controllo che il vivo di volata punti sopra il cartello porta bersaglio sarà effettuato posizionando, nel punto piu' basso del calciolo, una DIMA dello spessore di 30 mm



31. Allegato “C”: caratteristiche delle bandierine segnamento.

Le bandierine segnamento, di forma rettangolare, devono essere di cotone o di poliestere e pesante, approssimativamente, 150 g/mq.

L'altezza delle bandierine deve corrispondere all'area centrale della traiettoria del proiettile possibile alla traiettoria delle pallottole, senza interferire con essa o con la visuale dell'atleta sul bersaglio. Il colore delle bandierine deve contrastare con quello del fondo. Sono permesse e raccomandate bandierine a due colori o a strisce.

Dimensioni e sistemazione delle bandierine segnamento

Impianto	Distanza	Dimensioni della bandierina
50 metri	10 e 30 metri	50 mm X 400 mm
100 metri	10, 30 e 50 metri	50 mm X 400 mm

Nello specifico per le bandierine segnamento devono essere presenti sul campo di gara, in almeno 3 posizioni su ogni linea di tiro, se sul campo di tiro sono presenti “FINESTRE”, diversamente per un campo aperto sono sufficienti 2 riferimenti per linea di tiro.

Gli atleti devono verificare che le bandierine segnamento non interferiscano con la piena visibilità dei bersagli loro assegnati. Tale verifica deve essere fatta prima dell'inizio del tempo di preparazione. Solo gli Ufficiali di Gara o membri di Giuria possono riposizionare le bandierine.

Gli indicatori di vento personali e il riposizionamento delle bandierine segnamento da parte degli atleti sono entrambi vietati.