



U.I.T.S.

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO PRODUCTION – SUPER PRODUCTION

1 Carabine

Le armi ammesse sono quelle camerate per il calibro .22 long rifle e sono suddivise in due gruppi:

Production e Super production. La classificazione delle carabine nel gruppo Production sarà definita da un'apposita commissione che deciderà in base alle caratteristiche tecniche dell'arma e, non ultimo, allo spirito che ha dato origine alla specialità. Le carabine che non otterranno la classificazione nella Production potranno essere impiegate nella Super production.

- 1a sono ammesse soltanto carabine dotate di caricatore. In gara potrà essere utilizzato un solo caricatore; e ammesso l'uso del falso caricatore;
- 1b le carabine devono essere originali alla produzione di serie (faranno fede le caratteristiche descrittive del catalogo del produttore/importatore) per quanto riguarda azione, canna e calciatura;
- 1c in nessun caso potranno essere applicati accorgimenti o congegni atti a migliorare le prestazioni e sostituite azione e canna con altre non originali.

E consentita l'asportazione delle magliette porta cinghia, l'accuratizzazione o la sostituzione dello scatto con altro previsto dal costruttore per il modello di arma, l'accuratizzazione della calciatura con glass bedding (solo con resina), l'accuratizzazione del sistema di giunzione fra calcio e azione (pillar bedding) è ammessa la sostituzione delle viti originali.

- 1d per le carabine dotate di calciolo regolabile in altezza, questo dovrà essere bloccato in modo che la sua estremità inferiore non oltrepassi il limite più basso della proiezione della calciatura.

2 Ottiche

Il cannocchiale dovrà:

- 2a essere originale alla produzione di serie (faranno fede le caratteristiche descrittive del catalogo del produttore/importatore);
- 2b avere ingrandimenti non superiori a 6,5X. I cannocchiali con ingrandimenti variabili saranno bloccati, dalla direzione di gara, su tale valore tramite nastro adesivo.
- 2c e possibile montare filtri colorati, ma non lenti d'ingrandimento addizionali.

3 Rest- Bancone – Sgabello(regolabile)

Il rest, il bancone e lo sgabello saranno uguali per tutti i tiratori, saranno forniti dall'organizzazione. Non sono ammessi, in alcun caso, rest personali.

4 Bersaglio

Il bersaglio ufficiale sarà quello messo a punto e approvato dalla UITA.

5 Colpi di gara

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

6 Tempo di gara

Il tempo per effettuare ogni serie di 25 colpi, compresi i colpi di prova, è di 20 minuti. Sarà cura della direzione di gara segnalare ai tiratori i cinque minuti finali.

L'intervallo tra le due manche è di 5 minuti.

7 Controllo attrezzatura

Prima di accedere alla linea di tiro, è obbligatorio sottoporre l'attrezzatura utilizzata al controllo della direzione di gara. La direzione di gara si riserva il diritto di controllare in ogni momento, carabina e accessori.

8 Norme generali

Il tiro si effettua nella posizione da seduti, con carabina appoggiata soltanto anteriormente sul rest. La parte posteriore della carabina non può essere appoggiata direttamente sul banco, ma deve essere sostenuta dalla mano o dal braccio del tiratore senza interposizione di materiali di alcun genere. È ammesso l'uso della gomitiere soltanto sul braccio forte, non è ammesso l'impiego di guanti sulla mano debole, nella posizione di tiro debbono essere visibili entrambe le mani;

- 8a non è ammesso l'impiego di giacche da tiro accademico e, comunque, gli indumenti indossati dal tiratore, in particolare per quanto riguarda giacche, giubbotti, maglioni e gomitiere dovranno presentare caratteristiche di completa flessibilità, per non creare nessun tipo di supporto per la carabina;
- 8b a ogni colpo sparato fuori tempo massimo sarà assegnato il punteggio di valore zero. In caso di tiro su bersaglio di altro concorrente, il tiratore che denuncerà immediatamente l'errore alla direzione di gara non subirà alcuna penalizzazione;
- 8c non è consentito sparare più di un colpo nella stessa visuale. Nel caso in cui nella stessa visuale sia verificata la presenza di più colpi nel corso del controllo bersagli, sarà conteggiato il colpo avente valore inferiore. Se, inoltre, sulle 25 visuali di gara sarà presente un numero di colpi superiore a 25, per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di due punti sul punteggio totale;

9 Iscrizioni Individuali

Dovranno essere comunicate dal TSN di appartenenza alla Sezione ospitante, la sezione di appartenenza si impegnerà a versare la quota d'iscrizione anche in caso di diserzione del tiratore.

- 9a L'iscrizione alla gara costa 21 € dei quali 5 € per tiratore andranno alla AIBR 22 per gestire sia la parte telematica delle gare che le premiazioni.
- 9b Classifica individuale.
Al fine dell'ammissione alla finale, saranno presi in considerazione, per ogni tiratore, i cinque migliori risultati ottenuti nelle 9 prove valide del circuito. In caso di parità, sarà conteggiato il

numero totale delle mouche. In caso di ulteriore parità sarà conteggiato il punteggio più basso sui cinque realizzati.

- 9c Finale Nazionale. Al termine delle gare di qualificazione, sarà disputata una Finale Nazionale. Saranno ammessi i primi venticinque tiratori classificati nella specialità di Production e i primi Venticinque tiratori classificati nella specialità Super production. La gara sarà disputata su 50 colpi. Dopo aver sparato i 50 colpi, verranno presi dalla classifica i migliori dieci che disputeranno la finale su 25 colpi. La classifica sarà stilata sommando il risultato dei cinquanta colpi e quello dei venticinque.
- 9d Iscrizione alla Finale: Costo iscrizione alla finale € 15 per tiratore.

10 Squadre

Le squadre saranno composte da 3 tiratori più 1 di riserva.

- 10 a Iscrizione Squadre:
costo € 40 da versare alla AIBR, la quale utilizzerà questa somma per la premiazione. L'iscrizione delle squadre dovrà pervenire entro la data del 01/03.
- 10 b Classifica Squadre:
verranno presi i 3 risultati migliori di tutti i tiratori componenti la squadra.
- 10 c Finale a Squadre:
Saranno ammesse alla finale le prime 5 squadre per specialità, che si sono qualificate sui migliori 5 risultati di squadra, ottenuti sulle otto gare di qualifica.
- 10 d I componenti la squadra potranno provenire anche da Sezioni differenti. Dove i componenti la squadra non siano qualificati individualmente gareggeranno comunque per la squadra.
- 10 e Iscrizione alla Finale :
Costo iscrizione alla finale € 15 per ogni componente la squadra.

11 FUOCO INCROCIATO ATTIVO

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

Quest'ultimo si comporterà come segue:

1) Procederà alla sospensione momentanea della gara, prendendo nota dell'orario esatto dell'interruzione, al fine del conseguente recupero.

2) Successivamente, procederà all'ispezione del bersaglio colpito:

- nell'ipotesi si riscontri un doppio o plurimo impatto su una stessa visuale, prenderà nota del numero della visuale in questione in modo che, in sede di controllo bersagli, sia attribuito il punteggio più alto a chi ha subito l'irregolarità ed il punteggio più basso a chi ha effettuato il tiro incrociato.

- nell'ipotesi che il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenta altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiara non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro potrà, dopo aver valutato i fatti:

- ✓ prendere nota del numero della visuale colpita;

- ✓ autorizzare il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando anche
- ✓ sulla visuale colpita;
- ✓ dare disposizione al responsabile del Tiro incrociato di non sparare sulla visuale del proprio bersaglio corrispondente per numero a quella erroneamente colpita sul bersaglio del tiratore danneggiato;
- ✓ dichiarare la ripresa del fuoco per tutti.
- ✓ In sede di controllo bersagli, il punto più alto che sarà riscontrato sulla visuale colpita due volte sarà assegnato al concorrente che ha subito il tiro incrociato ed il più basso al tiratore responsabile dell'irregolarità.

NOTA: Il fuoco incrociato costituisce in ogni caso una turbativa alla gara.

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

- 1° tiro incrociato dichiarato = non viene penalizzato
- 2° tiro incrociato dichiarato = - 2 punti sul punteggio finale conseguito.
- 3° tiro incrociato dichiarato = squalifica.

La squalifica si adotterà anche in caso di primo tiro incrociato nell'ipotesi che non sia dichiarato dal concorrente, ma il Direttore di Tiro possa identificare l'autore dell'irregolarità per visione diretta od altri elementi oggettivi.

12FUOCO INCROCIATO "PASSIVO"

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

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

Quindi, se un concorrente si attribuirà l'irregolarità, il Direttore di Tiro procederà come descritto al punto a paragrafo precedente C15, sez. C.

Se nessun concorrente si attribuirà l'irregolarità, potrà procedere a verifiche in ogni direzione.

Se riterrà di aver individuato l'autore del tiro incrociato, sulla base di elementi oggettivi, dovrà squalificarlo.

Se invece, non gli sarà possibile attribuire a nessun tiratore la responsabilità dell'accaduto, dovrà dichiarare la ripresa del fuoco.

Sarà facoltà del Direttore di Tiro, in base alle circostanze accertate, autorizzare il concorrente che ha dichiarato fuoco incrociato passivo ad effettuare il proprio tiro sulla visuale che si presume colpita da fuoco incrociato.

Conseguentemente, in sede di controllo bersagli, su apposita segnalazione del Direttore di Tiro, al tiratore che ha reclamato sarà assegnato il punteggio maggiore tra quelli che compaiono sulla visuale in questione.

13 VALUTAZIONE DEI COLPI

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

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

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

Nell'ipotesi di più fori in una stessa visuale, sarà conteggiato il foro corrispondente al punteggio inferiore.

Al termine della prova, ove gli impatti sul bersaglio di gara siano in numero superiore a 25, sarà assegnata una penalità di 2 punti per ogni colpo in eccedenza rispetto al numero consentito (25).

14 DETERMINAZIONE E VALUTAZIONE DELLE MOUCHES

La mouche è rappresentata dal minuscolo cerchio nero stampato al centro della zona del 10 ed avente un diametro di 1/32 di pollice (0.794mm).

La mouche verrà assegnata nel caso che il colpo abbia asportato completamente il punto nero.

Nella verifica con il calibro a perno, la flangia del calibro stesso dovrà coprire interamente la circonferenza della mouche.

15 CASI DI PARITA' DI PUNTEGGIO

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 realizzato con l'ovvio criterio che ad un numero maggiore di mouches corrisponde una posizione migliore in classifica.

In caso di ulteriore parità si procederà a confrontare il punteggio dell'ultima serie convenzionale (visuali dal n. 21 al n. 25), poi della penultima serie (visuali dal n. 16 al n. 20) e così via, fintanto che non si rileverà la prima disparità di punteggio per riga che determinerà la posizione relativa in classifica a favore del punteggio di riga più alto.

In caso di ulteriore parità sarà assegnata una posizione migliore in classifica al concorrente il cui colpo peggiore abbia la minore distanza dal centro; in caso di ulteriore parità, si considereranno con gli stessi criteri i secondi colpi peggiori, e così via.

La misurazione verrà presa con calibro idoneo fra i bordi esterni prospicienti della mouche e del colpo peggiore in esame. Per le classifiche basate sul punteggio di più bersagli, l'eventuale situazione di parità di punteggio sarà analizzata applicando le regole di cui sopra ai bersagli dell'ultima gara.

16 VALUTAZIONE CON CALIBRO DEI COLPI DUBBI

I colpi dubbi saranno valutati con il calibro a perno. Il valore del colpo viene determinato da 3 componenti dell'Ufficio Classifiche, il Direttore ed i suoi incaricati esamineranno in rapida successione il colpo dubbio senza comunicare il loro parere agli altri.

Ad un segnale del Direttore dell'Ufficio Classifiche, tutti mostreranno contemporaneamente un cartoncino recante un segno + (valore del colpo più alto) od un segno - (valore del colpo più basso).

Le decisioni sul valore dei colpi attribuiti con l'uso collegiale del calibro, sono definitive ed inappellabili. 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. Deve essere corrisposta la tassa per i reclami..

17 ESPOSIZIONE BERSAGLI

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

18 RECLAMI

Avverso le decisioni della Giuria di Gara e ammessa facoltà di reclamo scritto o verbale entro 20 minuti dal verificarsi dell'evento contestato e previo versamento di deposito cauzionale di € 25,00, restituibili in caso di favorevole accoglimento.

La Giuria di Gara riunita decide a maggioranza e con ragionevole prontezza dopo l'inoltro del reclamo.

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

In ogni caso il Tiratore potrà avvalersi del ricorso alla Commissione Sportiva BR22.

19 SANZIONI

Ove non già puntualmente specificato, qualunque violazione al presente regolamento, con particolare riferimento alle indicazioni inerenti le caratteristiche delle armi, delle munizioni, delle attrezzature e del loro uso in gara, nonché a quelle inerenti le Regole di Sicurezza e la disciplina comportamentale in gara, sarà punita, 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 dall'intera manifestazione.

20 ASSEGNAZIONE TITOLI

INDIVIDUALE

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

SQUADRE

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

21 PREMIAZIONE FINALE

Individuali: In ciascuna delle 2 specialità :

Campione Italiano di specialità : medaglia in vermeil

2° classificato : medaglia d'argento

3° classificato: medaglia di bronzo

Squadre: in ciascuna delle 2 specialità saranno premiate con medaglie le prime 3 squadre classificate composte da 4 tiratori.

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

Verranno inoltre premiati a cura di Armi e Tiro e AIBR 22:

- i primi 10 tiratori che avranno ottenuto il miglior punteggio calcolato su i 5 migliori risultati delle gare effettuate.
- Aggregato: verrà premiato con targa il tiratore aggregato. Quest'ultimo sarà individuato in base alla classifica unica formata dai 5 migliori risultati ottenuti nella production e dai 5 migliori risultati ottenuti nella super production, sulle 8 gare complessive del Campionato.

I TSN ospitanti la gara saranno responsabili nel garantire che le attrezzature fornite per lo svolgimento della gara (bancone, sgabello e Rest) siano perfettamente efficienti e similari.

Sarà possibile iscriversi alle gare, non prima di 60gg. solari dalla data prevista secondo il calendario ufficiale redatto da U.I.T.S.

L'elenco delle armi ammesse nella categoria Production .22 è stato aggiornato. Aggiunte, in particolare,

la Weihrauch 60J, le Thompson center R55, alcuni modelli Cz e Ruger. L'elenco "resta aperto" nel senso che produttori, importatori e gli stessi tiratori possono sottoporre alla commissione tecnica di UIT- Armi e Tiro e Armi e Tiro la richiesta per nuovi inserimenti. Le carabine non ammesse potranno sparare nella categoria Super production.

Anschutz: 1451 R Sporter target, 1451 R Sporter target beavertail, 1418 Mannlicher, 1416 D kl classic, 1416 D kl Montecarlo, 1416 D hb classic, 1416 D hb classic beavertail;
Beretta: Olimpia, Weatherby XXII, Sport, Super sport, Super sport X;
Browning: T-bolt (nuova e vecchia versione);
Cz: Zkm 452 Standard, 452 Zkm de Lux, 452 Zkm Varmint, 452 Zkm Fs, 452 Zkm Scout, 452 Zkm Style silhouette, 452 Zkm American, 452 Anniversary (canna fluted), 453 Lux, 453 American, 453 Varmint, 452 Supermatch, 452 Classic, 512;
Izhmash: Sobol;
Mauser: 201;
Remington: 504;
Ruger: K77/22-Rp, K77/22-R, K77/22-Vbz, 10/22 Target, K10/22 inox, 10/22 Tactical, 10/22 Sporter Dsp;
Sabatti: Sporter, Sporter heavy barrel;
Sako: Finnfire hunter, Quad hunter;
Savage: Mark II Btvs, Mark II Mako shark, Mark II-Bv con calciatura in multistrato, Mark II-Bv con calciatura in polimeri, Mark II-F con calciatura in polimeri;
Thompson Center: R55 Benchmark, R55 Classic
Walther: Kkj;
Weihrauch: 60J
Winchester: 52.

Regolamento TRAINER

1. Armi

- 1.1 Sono ammesse armi in calibro 22LR in uso massivo presso gli eserciti in configurazione originale comprese nell'allegato A (in fase di aggiornamento).
- 1.2 Sono escluse modifiche strutturali nella meccanica, nell'azione scatto e nella calciatura dell'arma non effettuate dalla casa costruttrice.
- 1.3 Sono escluse le armi dotate di ottica anche se in configurazione originale e diottra con tunnel.
- 1.4 Sono ammesse armi costruite fino all'anno 1956 incluso.

2. Posizione di tiro

- 2.1 Seduta.
- 2.2 È consentito solo l'appoggio anteriore sul rest o cuscini forniti dalla Sezione organizzatrice.
- 2.3 Non è consentito l'appoggio del calcio sul bancone.

3. Abbigliamento

- 3.1 E' vietato l'uso di giacca, pantaloni, guanti da tiro tipo ISSF.
- 3.2 È vietato l'uso di guanti sulla mano debole.
- 3.3 E' consentito l'uso di occhiali da tiro e/o iride.
- 3.4 E' consentito l'uso di un gomitiera sul braccio forte

4. Distanza

- 4.1 50 metri.

5. Scatto

- 5.1 Il peso dello scatto non deve essere inferiore a 1.360 grammi.
- 5.2 Lo scatto deve essere originale e non può essere sostituito con altro equivalente non conforme.

6. Munizionamento

- 6.1 Il munizionamento deve essere commerciale ed in calibro 22 pimbo.

7. Attrezzatura

- 7.1 E' consentito l'uso di un cannocchiale, a lato, per il controllo a distanza del bersaglio e un eventuale cronometro.

8. Controllo bersaglio

- 8.1 Per la valutazione dei colpi sarà utilizzato un idoneo calibro omologato cal. 22.

9. Controllo Armi

- 9.1 Dovrà essere effettuato sulle linee di tiro.

PROGRAMMA SPORTIVO “TRAINER”

1. Categorie di tiro

- 1.1. Trainer: sparano assieme armi a ripetizione manuale e semiautomatica munite di tacca di mira e mirino (vedi art. 1.1 del Regolamento “Trainer”).
- 1.2. Super Trainer: sparano assieme armi a ripetizione manuale e semiautomatica munite di diottra micrometrica e mirini (no tunnel).

2. Bersagli

- 2.1 Le gare si effettueranno su un bersaglio con 6 visuali Mod 10/10 Bis Trainer (tre visuali su una fila e tre sulla seconda fila sottostante, l'ultima visuale in basso a destra è la visuale di prova contrassegnata da quattro triangoli neri ai lati del cerchio) come da Allegato “B”.

3. Numero di Colpi

- 3.1 I colpi consentiti sono 50 da sparare su due bersagli, 4 per visuale n. 1, 3 per tutte le altre visuali, per un totale di 25 colpi per bersaglio.
- 3.2 Colpi di prova illimitati prima e durante la gara utilizzando l'ultima visuale in basso a destra.
- 3.3 Nessuna penalità se una visuale conterrà 4 colpi e un'altra ne conterrà 2. Verranno assegnati 2 punti di penalità dal terzo errore successivo.
- 3.4 Per ogni colpo sparato oltre i 25 previsti: eliminazione del colpo di valore maggiore e 2 punti di penalità.
- 3.5 In caso di tiro su bersaglio di altro concorrente, il tiratore che denuncerà immediatamente l'errore non subirà alcuna penalizzazione.
- 3.6 Per il tiratore che effettua un tiro incrociato e non lo dichiara, se individuato gli verranno attribuiti 15 punti di penalità.

4 Tempi di Gara

- 4.1 La gara è composta da 2 serie.
- 4.2 La durata di ogni singola serie è di 20 min. decorrenti dal comando “FUOCO” per eseguire i colpi di prova e i venticinque colpi di gara.
- 4.3 Il tempo di attesa tra la prima e la seconda serie è di 10 min. per il cambio dei bersagli.
- 4.4 Non è previsto il cambio di linea dopo la prima serie.

5 Controllo Attrezzature

- 5.1 È obbligatorio sottoporre le attrezzature al controllo della Direzione di Gara.

6 Assegnazione del Punteggio

- 6.1 Il punteggio sarà dato dalla somma dei risultati ottenuti sui due bersagli di gara sottraendo gli eventuali punti di penalità (Vedi artt. 3.3 - 3.4 - 3.5 - 3.6).
- 6.2 E' considerata Mouche solo il colpo posizionato all'interno del 1° cerchio (il foro non deve Essere tangente alla riga).

7 Classifica

In caso di parità fra uno o più tiratori, la classifica sarà formulata secondo il seguente criterio:

7.1 Prima verranno valutate le Mouches.

7.2 In caso di ulteriore parità verranno conteggiati i 10, i 9, ecc.

7.3 In caso di persistente parità verrà tenuto in considerazione il risultato ottenuto nella seconda prova.,(2 bersaglio verificando dalla 8.7.6 visuale).

7.4 in caso di persistente parità verrà dichiarato l'exequo

8 Rientri

8.1 Non sono ammessi rientri.

9 Iscrizioni

9.1 Prima della gara sarà versata la quota di partecipazione prevista dal bando di gara.

10. Norme Generali

10.1 Il tiro si effettua nella posizione da seduti.

10.2 Carabina appoggiata soltanto anteriormente sul Rest

10.3 La parte posteriore della carabina non può essere appoggiata direttamente sul banco ma deve essere sostenuta dalla mano debole senza interposizioni di materiali di alcun genere.

10.4 E' ammessa la partecipazione alle gare con più fucili, ma non sarà consentito sostituire il fucile una volta iniziata la gara, tranne nel caso si dovesse rompere l'arma primaria.

BERSAGLIO TRAINER

