



UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO

REGOLAMENTO

**Bench Rest 22 50mt
Bench Rest RIMFIRE & AIR RIFLE 25 metri
2019**

PREFAZIONE



“Se hai sparato appoggiando il fucile su un sacchetto di sabbia sopra un banco, allora hai sparato di bench rest!”

Il **Bench Rest** è una particolare specialità di tiro a segno con carabine di altissima precisione, di calibri medio/piccoli, su bersagli posti a distanze di 100 – 200 – 300 m in Europa mentre in America si arriva a distanze di 450 yard 600 e 900 yard pari a 450-550 e 820 m e negli ultimi anni, con l'avvento del piccolo calibro, il tiro di precisione lo ha coinvolto su distanze tra i 50 e i 100 m. Il bench rest permette al tiratore di tirare fuori il meglio dalla sua attrezzatura, dalla sua customizzazione e dalla sua capacità di interpretare la gara.

Tre sono le categorie in cui si suddivide il Bench Rest:

- CENTERFIRE che comprende tutti quei calibri aventi l'innesco al centro del bossolo;
- RIMFIRE che presenta l'innesco sul perimetro esterno del bossolo, e comprende, prevalentemente il calibro 22 LR.
- AIR RIFLE: comprende tutte le specialità che prevedono l'utilizzo di armi ad aria compressa con i calibri consentiti (4,5 - 5,0 - 5,5 mm.).

INDICE

1. Regolamento Tecnico	pagina 7
1.1 Poligono	pagina 7
1.2 Bancone	pagina 7
1.3 Supporti	pagina 7
1.3a Rest conformi	pagina 8
1.4 Munizionamento	pagina 11
1.5 Bandierine segnamento	pagina 11
1.6 Bersagli di gara	pagina 12
1.6a Bersaglio ufficiale per gare BR22 a 50 m.	pagina 13
1.6b Bersaglio ufficiale per gare BR a 25 m. (N0 Diottra)	pagina 14
1.6c Bersaglio ufficiale per gare Air Rifle Diottra a 25 m.	pagina 15
1.7 Caratteristiche dimensionali visuale per gare a 25 m.	pagina 16
1.8 Caratteristiche dimensionali visuale per gare a 50 m .	pagina 16
1.9 Caratteristiche dimensionali visuale per gare Air Rifle Diottra	pagina 17
1.10 Caratteristiche delle armi per gare Rimfire 50 e 25 m.	pagina 18
International Sporter	pagina 18
Light Varmint	pagina 20
Heavy Varmint	pagina 21
1.11 Caratteristiche delle armi per gare Air Rifle 25 m.	pagina 22
Air Rifle Sporter	pagina 22
Air Rifle Diottra	pagina 23
1.11° Esempi di armi di serie non modificabili	pagina 25
Air Rifle Light Varmint	pagina 26
Air Rifle Heavy Varmint	pagina 27
1.12 Verifica conformità delle armi-Rilascio bollino idoneità	pagina 28
1.13 Distanza di tiro	pagina 28
1.14 Calibro per il controllo punti	pagina 29

2. Regolamento sportivo BR Rimfire 50 metri

e BR Rimfire e BR Air Rifle 25 metri	pagine 30-39
2.1 Tiratore	pagina 30
2.2 Direzione di Gara	pagina 30-31
2.3 Regole di sicurezza	pagina 31-32
2.4 Controllo armi ed equipaggiamento	pagina 32-33
2.5 Idoneità di peso per ogni categoria	pagina 33
2.6 Assegnazione dei banconi di tiro	pagina 33
2.7 Posizione di tiro sul bancone	pagina 34
2.8 Equipaggiamento e assetto di tiro sul bancone	pagina 34
2.9 Comandi di gara	pagina 34-35
2.10 Comandi di emergenza	pagina 35
2.11 Durata della gara	pagina 35
2.12 Tiri di prova	pagina 36
2.13 Cambio dell'arma	pagina 36
2.14 Fuoco incrociato "Attivo"	pagina 36-37
2.15 Fuoco incrociato "Passivo"	pagina 37-38
2.16 Quote di iscrizione	pagina 38
2.17 Assegnazione delle postazioni di tiro	pagina 38
2.18 Classificazione delle gare	pagina 39
3. Campionato Italiano di BR Rimfire a 50 metri	pagina 39
3.1 Campionato Italiano Individuale ed a Squadre	pagina 39
3.2 Categorie ammesse al Campionato Italiano BR Rimfire a 50 metri	pagina 39
3.3 Svolgimento del Campionato Italiano BR Rimfire a 50 metri	pagina 39-40
3.4 Assegnazione del titolo di Campione Italiano Individuale	pagina 40
3.5 Competizione a squadre	pagina 40-41
3.6 Campionato Italiano Benchrest a 25 metri	pagina 41

3.7	Campionato Italiano Individuale ed a squadre BR Rimfire e BR Air Rifle a 25 metri	pagina 41
3.7a	Categorie ammesse al campionato BR Rimfire a 25 metri	pagina 41
3.7b	Categorie ammesse al campionato BR Air Rifle a 25 metri	pagina 41
3.8	Svolgimento del campionato Italiano BR Rimfire ed Air Rifle a 25 metri	pagina 41-42
3.9	Assegnazione del titolo individuale di Campione Italiano	pagina 42
3.10	Assegnazione del titolo di Squadra Campione Italiana	pagina 42-43
3.11	Primati Italiani di categoria	pagina 43-44
3.12	Composizione della Commissione reclami	pagina 44
3.13	Premiazioni	pagina 44
4.	Svolgimento generale della gara	pagina 44
4.1	Registrazione all'arrivo nella sede della gara	pagina 44
4.2	Controllo armi ed equipaggiamento	pagina 45
4.3	Posizione di tiro sul bancone	pagina 45
4.4	Equipaggiamento ed assetto di tiro sul bancone	pagina 45
4.5	Sportività	pagina 45-46
4.6	Completamento di un singolo bersaglio di gara	pagina 46
4.7	Bersagli	pagina 46
4.8	Valutazione dei bersagli	pagina 46
4.9	Esempi di valutazione dei punti sulle visuali del bersaglio per gare a 50 metri	pagina 47
4.10	Esempi di valutazione dei punti sulle visuali del bersaglio	

per gare a 25 metri (no diottra)	pagina 48
4.11 Esempi di valutazione dei punti sulle visuali del bersaglio per gare Air Rifle Diottra a 25 m.	pagina 49
4.12 Colpi multipli all'interno della visuale di gara	pagina 50
4.13 Colpi tra le visuali	pagina 51-52
4.14 Errore nel primo tiro	pagina 52
4.15 First miss	pagina 52
4.16 Casi di parità dei punteggi e criteri di valutazione ai fini della classifica	pagina 52-54
4.17 Stampa dei risultati	pagina 54
4.18 Esposizione dei bersagli	pagina 54
4.19 Errori di valutazione dei bersagli	pagina 54
4.20 Reclami	pagina 54-55
4.21 Sanzioni	pagina 55
Appendice A – Calciature	pagina 56-58
Appendice B – Colpi esterni ai riquadri di gara	pagina 58-61
Deroghe	pagina 62
Bersagli adottati nel Campionato Italiano e loro caratteristiche dimensionali	pagina 63-71

1.Regolamento Tecnico

1.1 POLIGONI

Le Gare avranno luogo in Poligoni riconosciuti dall'Unione Italiana Tiro a Segno (U.I.T.S.).

1.2 BANCONE (*Bench*)

Tavolo dalla struttura rigida, costruito in modo tale da permettere una seduta stabile e confortevole ad un tiratore di media conformazione e con possibilità di modificare l'altezza del supporto sul quale il tiratore stesso è seduto. I tavoli dovrebbero essere costruiti per permettere di sparare sia ai tiratori destri che mancini. Ogni tiratore può disporre di una sua personale seduta. Durante una gara i partecipanti o i *team* non possono occupare ufficialmente un tavolo se non stanno gareggiando. Gli spettatori e i tiratori in attesa del loro turno non possono oltrepassare la linea che delimita l'area di gara.

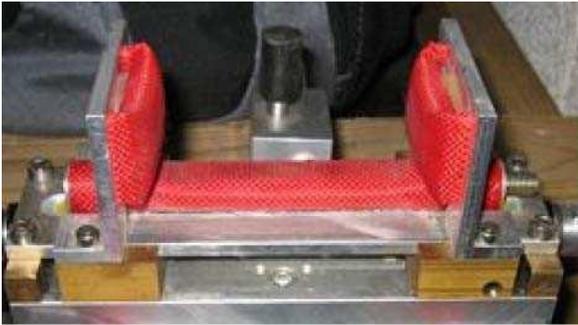
La Sezione di T.S.N. ospitante predisporrà dei banchi efficienti.

1.3 SUPPORTI (*Rest*)

I supporti di appoggio dell'arma (*rest*) devono essere due: anteriore e posteriore . Il **rest anteriore** non ha restrizioni in termini di materiale ed architettura dei dispositivi di regolazione, ad eccezione della dotazione di un appoggio in pelle o panno (tessuto o non tessuto) destinato ad accogliere la parte anteriore della calciatura dell'arma. Questi deve essere riempito con materiale granulare inerte non metallico e risultare deformabile al tatto. La superficie dell'appoggio in pelle o panno può portare punti di cucitura ma sotto di essa non devono essere inglobati o fissati corpi estranei di irrigidimento come stecche, tondini o elementi simili.

Ad eccezione di un freno davanti al *rest* che può essere utilizzato per determinare di quanto l'arma si sia spostata rispetto al bersaglio, la parte anteriore del fucile non deve entrare in contatto con il *rest*, tranne che con il cuscino contenente la sabbia. La parte finale della calciatura deve entrare in contatto al 100% con la parte alta del cuscino di sabbia. Il *rest* può includere regolazioni orizzontali e verticali, con qualsiasi meccanismo appropriato usato per tale finalità.

1.3a REST conformi



Il cuscino posteriore, che non può avere alcun dispositivo di regolazione, deve essere realizzato totalmente in pelle o panno (tessuto o non tessuto) e costituire un idoneo appoggio destinato ad accogliere la parte posteriore della calzatura dell'arma.

Questo dovrà essere riempito con materiale granulare inerte non metallico e risultare deformabile al tatto. La sua sagoma non deve superare in altezza il profilo della calzatura nella zona in cui essa vi si appoggia. La superficie dell'appoggio in pelle o panno può portare punti di cucitura ma sotto di essa non devono essere inglobati o fissati corpi estranei di irrigidimento come stecche, tondini o elementi simili. La superficie dell'appoggio in pelle o

panno deve essere spessa al massimo 3 mm o 0,12 *inch* in tutta la sua superficie, ad eccezione della base che può essere più spessa per dare stabilità al cuscino.

I *rest* anteriori e posteriori non possono essere collegati o fissati fra di loro, al bancone o all'arma. Essi devono essere direttamente appoggiati sul piano del bancone, con le seguenti deroghe: sono ammessi spessori distanziali sotto il *rest* posteriore, purché privi di punte, adesivi o dispositivi di regolazione; sono ammesse punte coniche quali piedi di appoggio sul bancone del *rest* anteriore, purché la loro penetrazione non richieda sforzo per poi estrarle (effetto chiodo); è ammesso posizionare sotto il piede posteriore del *rest* anteriore una moneta, cuscinetto o dispositivo simile atto a facilitare la rotazione di tale piede per la regolazione verticale.

E' vietato bloccare l'arma sul *rest*. Sollevando l'arma verso l'alto, questa deve risultare libera di muoversi verticalmente e totalmente svincolata dagli appoggi del *rest*.

E' vietato bloccare l'arma sul cuscino posteriore.

Non è consentito interporre alcun elemento fra appoggio del *rest* e calcio (o fra *rest* e foglio adesivo del calcio, se applicato), eccezion fatta per talco o polveri similari e silicone liquido o fluidi similari.





1.4 MUNIZIONAMENTO

RIMFIRE

E' utilizzabile ogni tipo di munizione calibro 22 *Long Rifle*, purché strettamente commerciale e con palla in piombo non "incamiciata".

AIR RIFLE

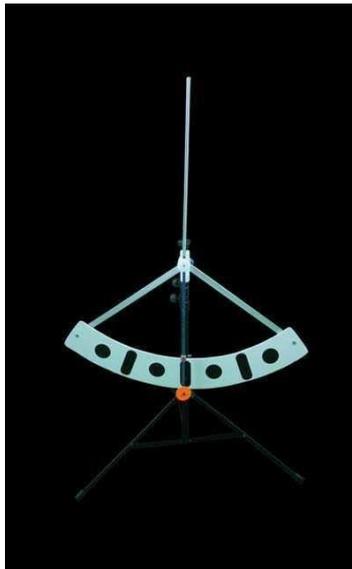
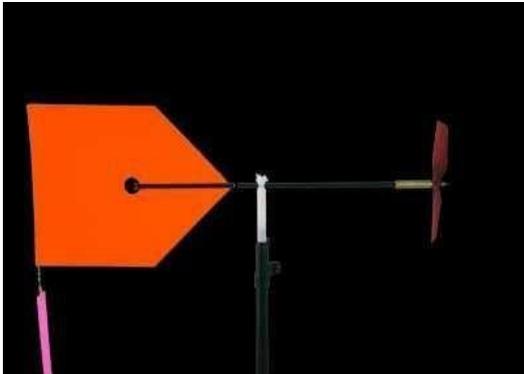
Le munizioni per fucili ad aria compressa devono esser costituite da una pallottola di piombo nei calibri 4,5 mm. ; 5,0 mm.; 5,5 mm.

I tiratori che utilizzano munizioni caricate a mano e/o munizioni prodotte con proiettili rivestiti o munizioni non disponibili nei punti vendita autorizzati saranno squalificati.

1.5 Bandierine segnamento

Le bandierine segnamento devono essere collocate sul campo di gara nell'area delimitata tra i banconi ed i bersagli di gara. Le bandierine non devono superare l'altezza della linea ideale che intercorre tra il piano superiore del bancone di tiro ed il limite inferiore del bersaglio di gara. Gli organizzatori devono disporre in posizione sufficienti bandierine segnamento prima dell'inizio della gara. Per una corretta lettura del vento da parte dei tiratori, si consiglia di posizionare almeno 3 bandierine ogni 2 linee di tiro per le gare a 50 metri e 2 bandierine ogni 2 linee di tiro per le gare a 25 metri. Le bandierine devono avere una sensibilità ed una reattività tali da permettere ai tiratori di leggere ogni minima variazione della direzione e dell'intensità del vento. E' possibile spostare bandierine segnamento o abbassarle dopo aver completato ogni turno, a seconda della natura del poligono in cui la gara ha luogo. Se una bandierina è sistemata lungo la traiettoria visiva del tiratore, il Direttore di gara disporrà la bandierina sul terreno. Ciò deve essere effettuato prima dell'inizio della gara. Per trasparenza, lo spostamento delle bandierine è sotto il controllo del Giudice di gara e non può interferire con lo svolgimento regolare della gara.

Tali bandierine dovranno essere messe a disposizione dalle Sezione di T.S.N. ospitante.



1.6 BERSAGLI DI GARA

I bersagli da usare nel campionato sono quelli definiti e approvati dal presente regolamento (Vedi Appendice B). Viene dato un bersaglio per gara a partecipante, il quale deve sempre essere contrassegnato dal nome del partecipante stesso. I bersagli della gara internazionale sono stampati su carta da 160 grammi per metro quadrato e piazzati in posizione orizzontale.

Ci sono diversi bersagli a seconda che si spari dai 25 o dai 50 metri.

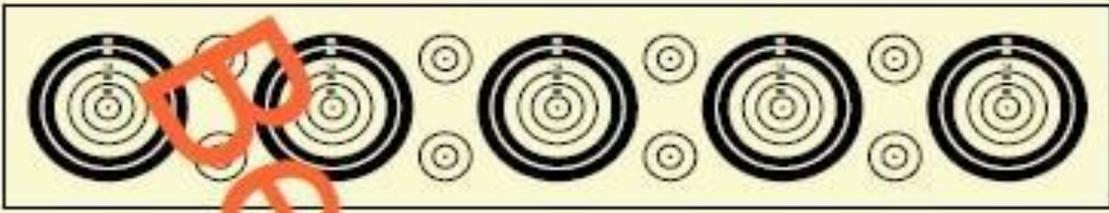
Nella specialità Air Rifle Diottra 25 metri il bersaglio è diverso da quelli in uso per le altre specialità a 25 metri.

Tutti i bersagli sono stampati in formato A3.

1.6a Bersaglio ufficiale per gare a 50 metri

Branch	Rank	1" Mark	Score	80 x
Name - Nr				

- 30 Meter Target
- Sporter
 - Unlimited
 - Light varmint
 - Heavy varmint

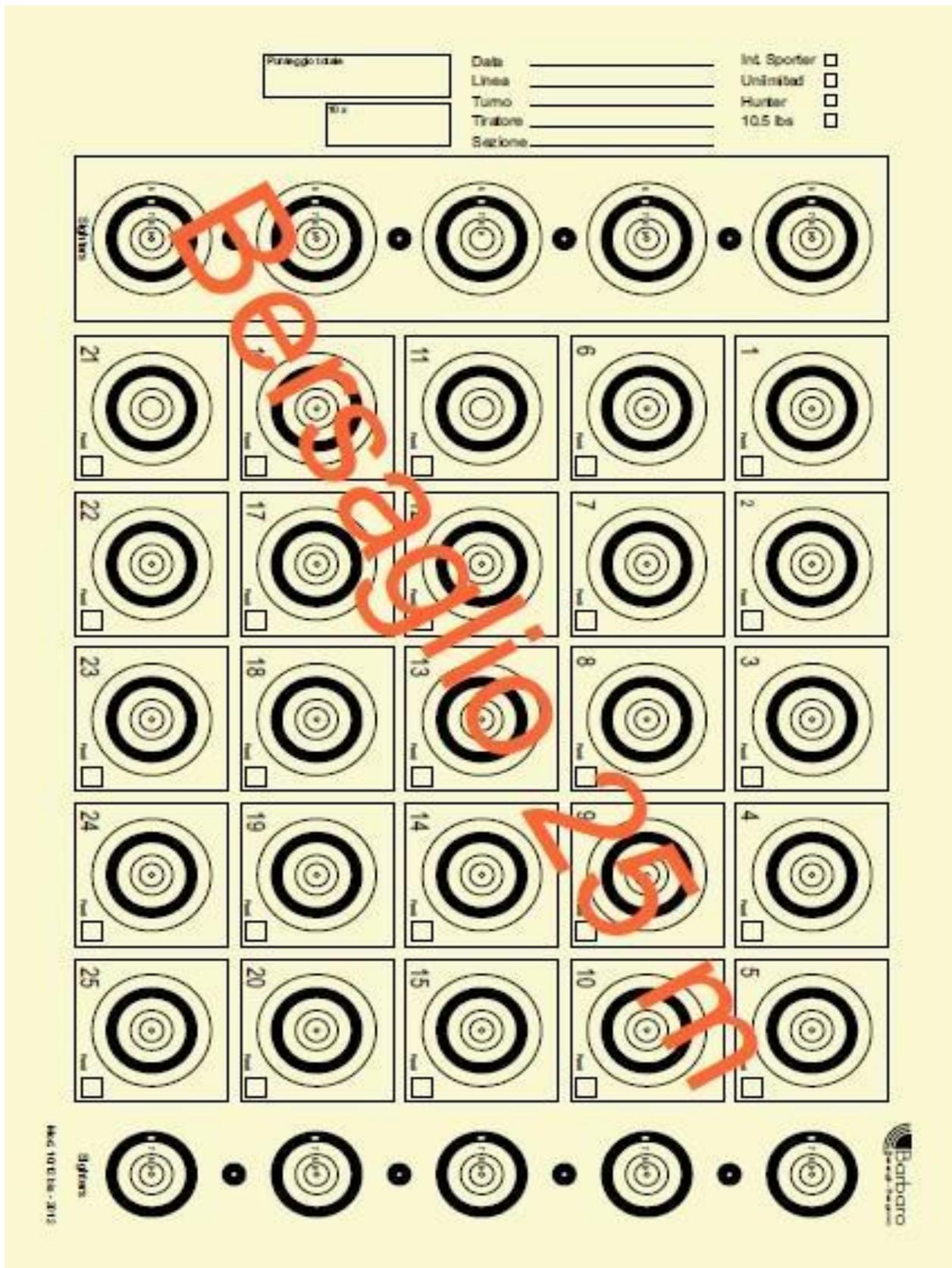


21		11	6	1
22	17	12	7	2
23	18	13	8	3
24	19	14	9	4
25	20	15	10	5

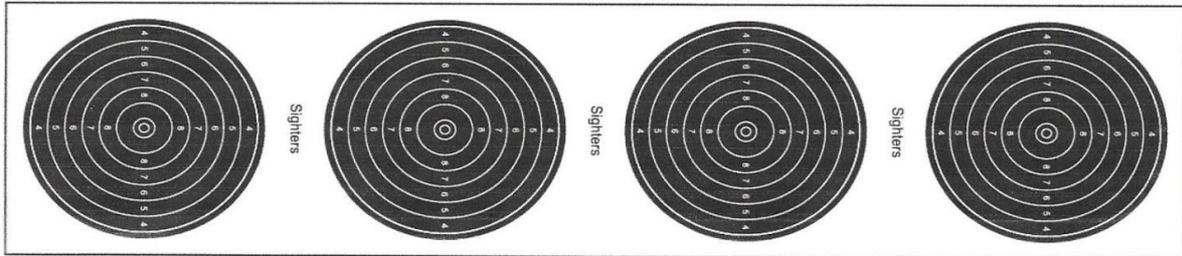


IPSC

1.6b Bersaglio ufficiale per gare a 25 metri (no Diottra)



1.6c Bersaglio ufficiale per gare Air Rifle Diottra a 25 m.



Tiro a Segno Nazionale Sezione di:

Punteggio totale

10 x

Tiratore _____

Sezione _____

Linea _____

Turno _____

Data _____

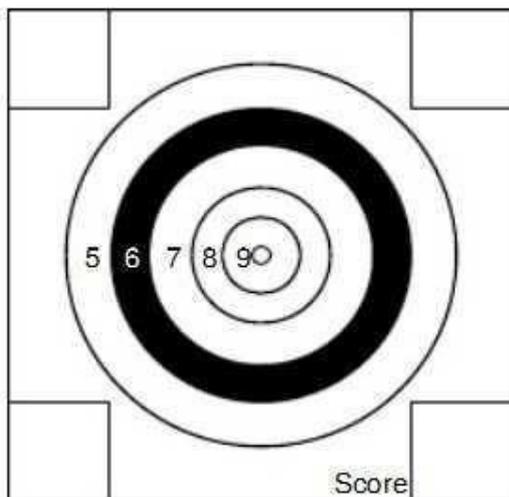


13 Punti <input type="checkbox"/>	9 Punti <input type="checkbox"/>	5 Punti <input type="checkbox"/>	1 Punti <input type="checkbox"/>
14 Punti <input type="checkbox"/>	10 Punti <input type="checkbox"/>	6 Punti <input type="checkbox"/>	2 Punti <input type="checkbox"/>
15 Punti <input type="checkbox"/>	11 Punti <input type="checkbox"/>	7 Punti <input type="checkbox"/>	3 Punti <input type="checkbox"/>
16 Punti <input type="checkbox"/>	12 Punti <input type="checkbox"/>	8 Punti <input type="checkbox"/>	4 Punti <input type="checkbox"/>

Mod. 107/14 bis

1.7 Caratteristiche dimensionali della visuale per gare a 25 m.

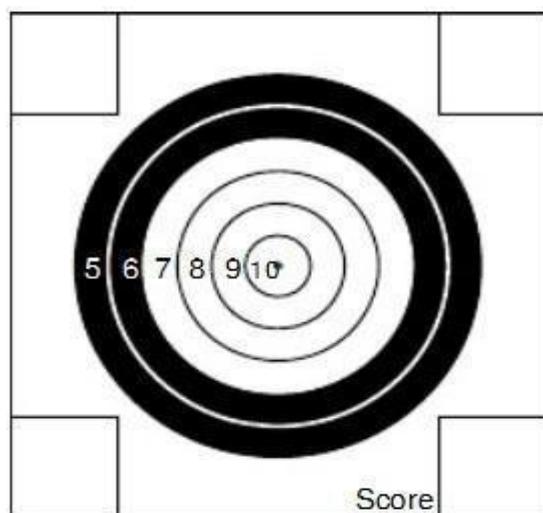
Sul bersaglio da 25 metri il sesto anello è nero per aiutare chi spara a visualizzare meglio il bersaglio da colpire. Tutti gli altri anelli sono bianchi con bordi neri. Il cerchio centrale da 10 è di 2 mm di diametro e affinché venga contato il punteggio 10 *mouche* la zona deve essere completamente forata.



Anello	Diametro mm
10	2
9	8
8	14
7	22
6	30
5	39

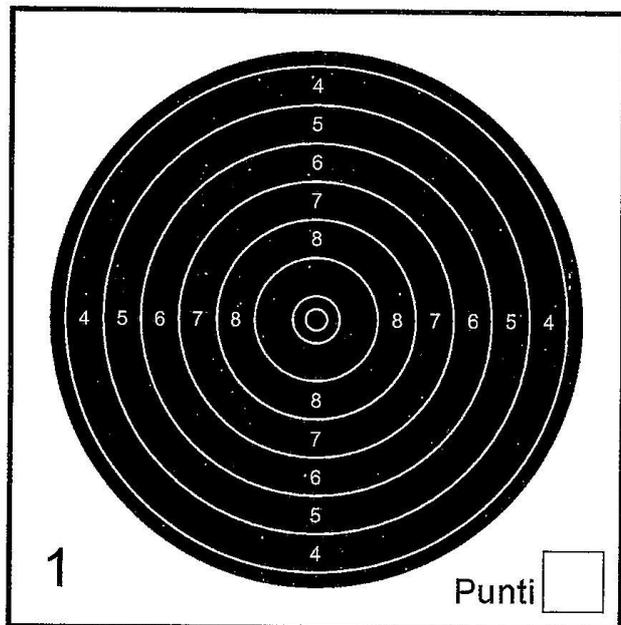
1.8 Caratteristiche dimensionali della visuale per gare a 50 metri

Sul bersaglio da 50 metri il quinto ed il sesto anello sono neri per aiutare chi spara a visualizzare meglio i cerchi, gli altri anelli sono bianchi con bordo nero. Il cerchio centrale (*mouche*) è di 0,792 mm di diametro e affinché venga contato il punteggio 10 *mouche* il foro del proiettile deve essere almeno tangente al suddetto cerchio.



Anello	Diametro mm
mouche	0,792
10	6,35
9	12,7
8	19,05
7	24,4
6	31,75
5	38,1

1.9 Caratteristiche dimensionali della visuale per A.R. Diottra a 25 m.

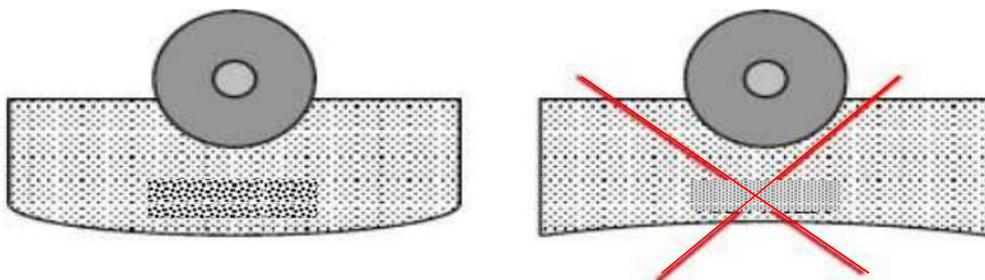


Riquadro	65x65 mm.
Diam. anello esterno	56,2 mm.
Diam. anello del 4	53,2 mm.
Diam. anello del 5	45,2 mm.
Diam. Anello del 6	37,2 mm.
Diam. Anello del 7	29,2 mm.
Diam. Anello del 8	21,2 mm.
Diam. Anello del 9	13,2 mm.
Diam. Anello del 10	5,2 mm.
Diam. Anello mouche	2,5 mm.

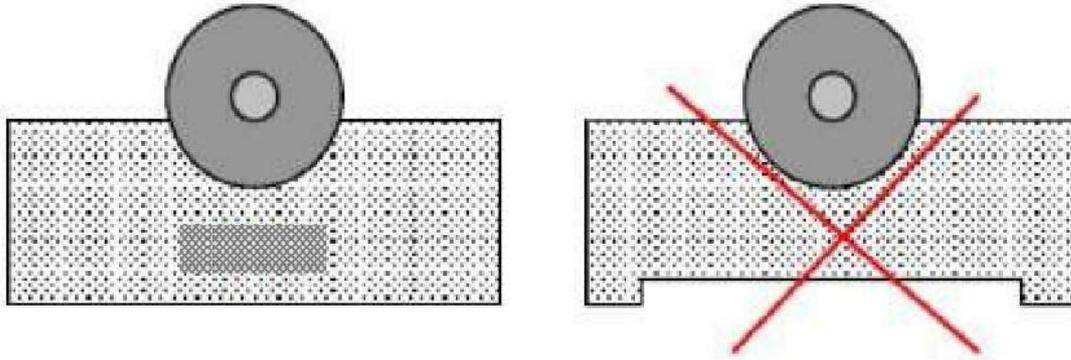
1.10 Caratteristiche delle armi da usare nelle competizioni

Categoria Rimfire 50 e 25 metri -Caratteristiche delle armi

Categoria *International Sporter* - Calibro .22 Rimfire. Si riferisce ad un qualsiasi fucile che abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale, dal peso massimo non superiore alle 8,5 libbre (3,855 kg), incluso di ottica. NON sono consentiti dispositivi per il controllo delle vibrazioni (pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione, fissaggio della canna, etc). Può esser utilizzata qualsiasi ottica con un ingrandimento massimo di 6,5X (ingrandimenti nominali), ottiche con una potenza maggiore dovranno essere bloccate in posizione regolare dal Direttore di Gara per tutta la durata della competizione. La canna/azione può essere assemblata ed avere il grilletto rielaborato (o sostituito). L'azione può essere monocolpo. La canna deve essere ricavata da un pezzo metallico senza dispositivi aggiuntivi, ad eccezione di un elemento dell'azione per fissare la canna all'azione stessa. Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. Non sono autorizzati grilletti con controllo elettronico. L'azione può avere *bedding* e *pillar*.

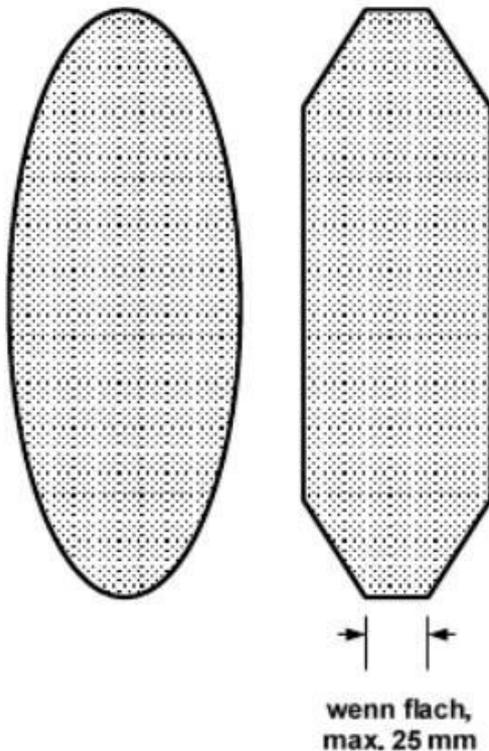


Il calcio deve essere di 57,15 mm (= 2.25") o inferiore al suo punto più ampio e ogni materiale è concesso per la sua realizzazione. Non sono concessi adesivi sul calcio nelle parti di contatto col cuscino anteriore e posteriore. La parte anteriore del calcio, quella che viene a contatto col cuscino del rest può essere di forma convessa o piatta (l'esempio classico di una **curva convessa** sarebbe la superficie di una sfera).

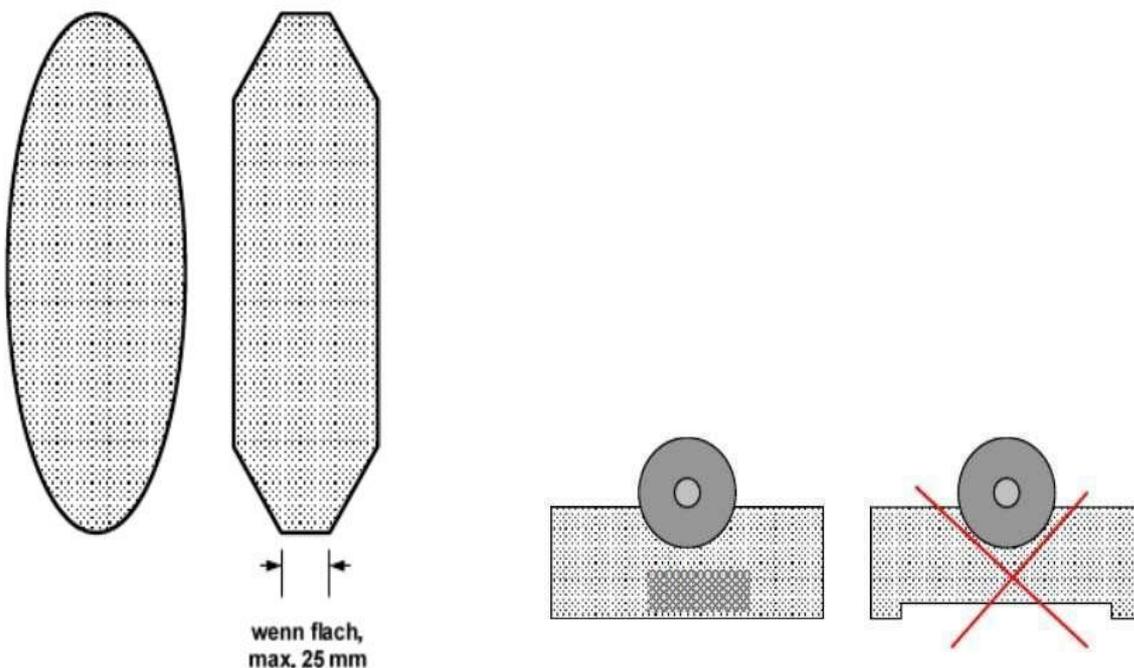


E' concessa la sostituzione della calciatura. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piatta.

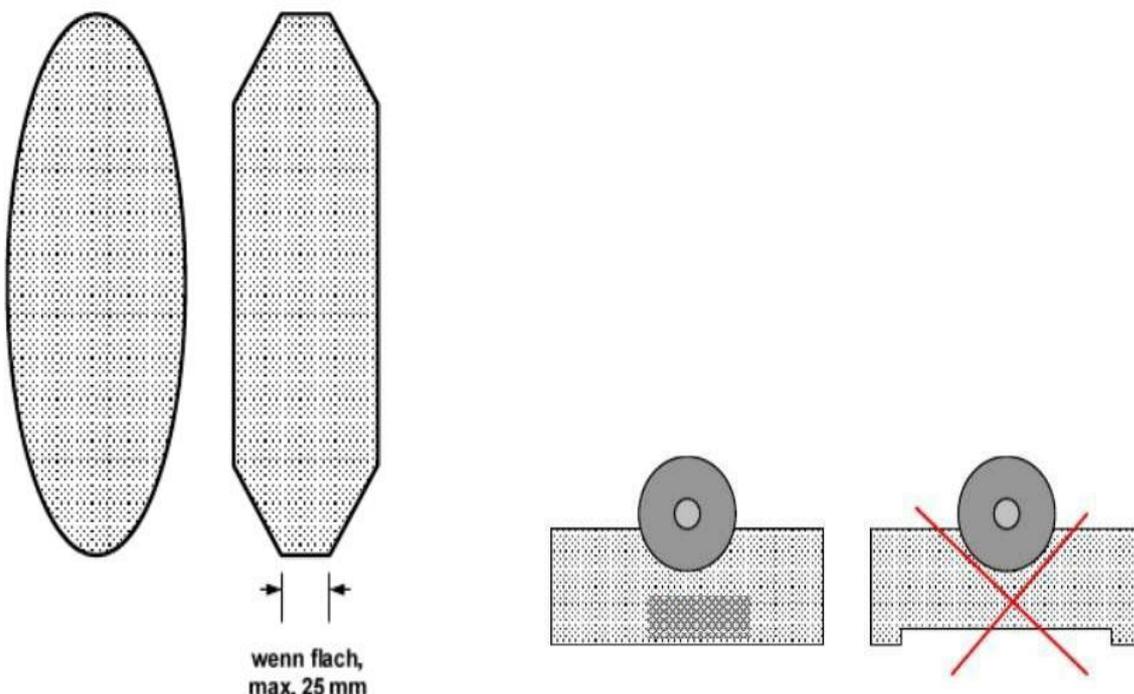
La parte posteriore del calcio non è obbligatorio che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna.(Appendice A pagine 56-58)



Categoria *Light Varmint* (10,5 libbre), calibro 22 *Rimfire* - si riferisce a qualsiasi fucile abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale, dal peso massimo non superiore alle 10,5 libbre (4,763 kg), incluso di ottica. E' consentita l'elaborazione di qualsiasi modifica sull'arma e può esser utilizzata qualsiasi ottica. Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. Sono consentiti pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione ma saranno inclusi nel peso totale dell'arma. Non sono autorizzati grilletti con controllo elettronico. E' concessa la sostituzione della calciatura. La parte frontale del calcio deve essere convessa o piatta, per un massimo di 76,2 mm (= 3") o inferiore al suo punto più ampio, può essere un calcio di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana: se è piana non deve superare i 25 mm. La parte posteriore del calcio non è obbligo che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna. (Appendice A pagine 56-58)



Categoria Heavy Varmint, calibro 22 Rimfire - si riferisce a qualsiasi fucile abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale ed una restrizione del peso corrispondente a 15 libbre (6,804 kg), incluse le attrezzature - ottiche, dispositivi sulla canna, etc. E' consentita l'elaborazione di qualsiasi modifica sull'arma e può esser utilizzato qualsiasi ingrandimento dell'ottica. Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. Sono consentiti pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione. Non sono autorizzati grilletti con controllo elettronico o meccanico. E' concessa la sostituzione della calciatura. *Rail gun* (canne e meccanismi dei fucili costruiti in un rest, macchina di supporto) non saranno permessi. La parte frontale del calcio deve essere convessa o piatta, per un massimo di 76,2 mm (= 3") o inferiore al suo punto più ampio, può essere un calcio di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana: se è piana non deve superare i 25 mm. Non è fatto obbligo che la parte posteriore del calcio sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna. (Appendice A pagine 56-58)



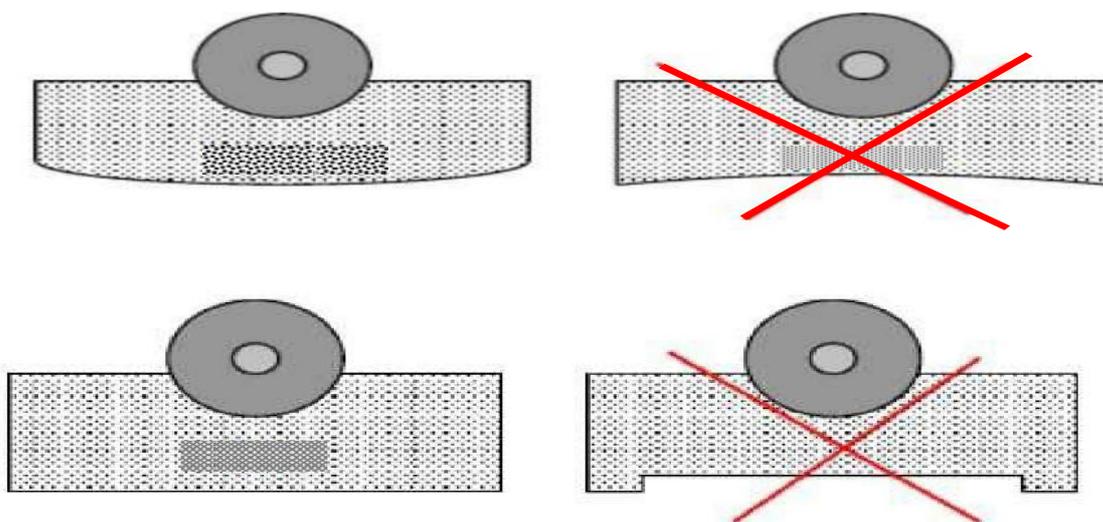
1.11 Categoria Air Rifle 25 metri -Caratteristiche delle armi

Categoria Air Rifle *Sporter* - si riferisce a qualsiasi fucile abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (inclusi grilletti elettronici), di peso non superiore a 10,5 libbre (4,763 kg), incluso di ottica. L'azione può essere sia a molla che ad aria precompressa (PCP,PCA); sono autorizzati regolatori d'aria, freni di bocca e silenziatori di specifiche progettazioni manifatturiere. La bombola può essere cambiata a condizione che sia prevista dal Produttore come un ricambio per quel modello. Può essere utilizzata qualsiasi ottica con un ingrandimento massimo di 6,5X (ingrandimenti nominali), ottiche con una potenza maggiore dovranno essere regolate in posizione per tutta la durata della competizione. La canna/azione può avere un *bedding* ed avere il grilletto rielaborato (o sostituito). Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. La potenza deve essere ristretta a **8,13 joule**.

Il controllo della potenza dell'arma sarà effettuato con le modalità descritte a pag. 28 del presente regolamento.

La distanza di tiro è di 25 metri. I fori dei pallini rilevati sulle visuali di gara devono essere calibrati con il calibro .22. I calci del fucile ad aria *Sporter* devono essere originali (di produzione di fabbrica) o dei buoni equivalenti conformi al *design* originale (conforme significa di forma e dimensioni uguali), a meno che i pezzi di produzione non siano piatti (ad esempio i calci delle armi S200, S200T, etc devono essere 2,25 *inch* - = 57.2 mm - inferiore al loro punto più ampio). Il calcio deve essere di 57,15 mm (= 2.25") o inferiore al suo punto più ampio. In questa categoria è obbligatorio l'appoggio dell'arma anche su di un cuscino posteriore, purchè la larghezza della parte posteriore della calciatura non sia superiore a 25 mm. Non sono concessi adesivi sul calcio nelle parti di contatto col cuscino anteriore e posteriore. La parte anteriore del calcio, quella che viene a contatto col cuscino del *rest* è di forma convessa.

E' consentito l'uso di rest anteriore e cuscino posteriore personali, purchè conformi a quanto contemplato nel regolamento tecnico



Categoria Air Rifle Diottra – Appartengono a questa categoria tutte quelle armi di tipo Springer (a molla),PCP e PCA strettamente di serie,ivi comprese le armi da tiro accademico C10,denominate “Match”,aventi sistema di scatto meccanico ad azionamento manuale diretto (è ammesso lo scatto elettronico).Non è consentita alcuna modifica dell’arma,a meno di sostituzioni di particolari dell’arma stessa provenienti dal catalogo originale della ditta produttrice.

E’ consentita la accuratizzazione dello scatto.L’astina dovrà mantenere forma e dimensioni della calciatura di serie dell’arma,sia essa di tipo “Match” che “Caccia”.

Le astine piatte non sono ammesse se non di serie,e dovranno essere rimosse se smontabili.

Il sistema di mira deve essere costituito da Diottra e Tunnel.

Tale sistema potrà essere installato attraverso peculiari interfacce di adattamento all’arma, laddove questa ne risulti sprovvista.Il sistema di mira potrà essere integrato da iridi regolabili, tunnel regolabili,filtri colorati per iridi e/o per tunnel.

NON è consentito l’uso di lenti correttive inserite direttamente all’interno della diottra o del tunnel,mentre è consentito l’uso di occhiali da tiro e di lenti correttive esterne ancorate al corpo della diottra stessa (Vedi foto)



La potenza di queste armi non potrà essere superiore a 8,13 joule.

E’ consentito soltanto l’impiego di rest anteriore con la sola regolazione in altezza,con cuscino non piatto per accogliere meglio l’astina dell’arma.

I rest per la gara devono essere forniti dalla sezione organizzatrice.

Non è possibile aggiungere nessun altro meccanismo solidale con l’arma,quali cunei adattatori o bipodi.

Il peso dell’arma,comprensivo di tutti gli accessori consentiti,non deve superare le 15 libbre (6,804 Kg.).

Il tiro si effettua nella classica posizione seduta, con carabina sostenuta solo anteriormente sul rest.

La parte posteriore dell'arma NON può essere appoggiata direttamente sul bancone, ma deve essere visibilmente sostenuta dalla mano o dal braccio del tiratore, senza interposizione di materiali di alcun genere che non appartengano all'abbigliamento ordinario del tiratore.

Deve essere verificata la condizione che, con l'arma appoggiata anteriormente sul rest e posteriormente sul bancone, la linea di mira deve essere più alta rispetto alla parte superiore del bersaglio.

Il controllo cronografico deve essere effettuato con le modalità descritte a pag. 28 del presente regolamento.

1.11a Esempio di armi di serie non modificabili

Air Arms S200 Sporter

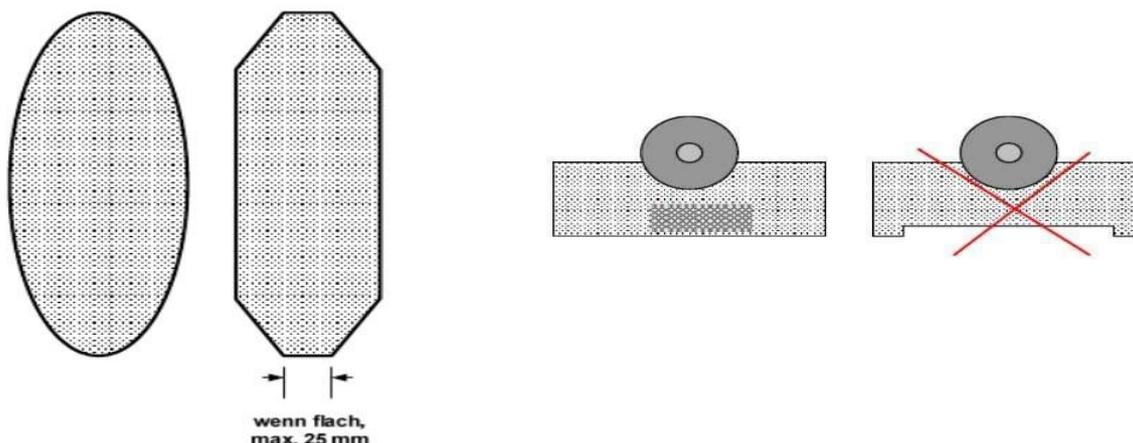


Categoria Air Rifle Light Varmint- si riferisce a qualsiasi fucile abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (inclusi grilletti elettronici), con una restrizione del peso corrispondente a 10,5 libbre (4,763 kg), incluse le attrezzature - ottiche, dispositivi sulla canna, etc. Può essere utilizzato qualsiasi regolatore d'aria. E' consentita l'elaborazione di qualsiasi modifica sull'arma e può essere utilizzato qualsiasi ingrandimento dell'ottica. Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. Freni di bocca, pesi della canna o compensatori armonici sono consentiti. Non ci sono restrizioni sulla dimensione o sulla capacità della bombola purché venga mantenuta una potenza massima di 16,27 *joule* e sia incorporata nel fucile (bombole separate non saranno consentite, la bombola deve essere parte dell'arma e del peso totale).

Ogni arma deve essere sottoposta a controllo cronografico con le modalità descritte a pag. 28 del presente regolamento.

La distanza di tiro è di 25 metri. Il punteggio sarà determinato dalla calibrazione dei fori situati nelle visuali di gara mediante calibro da 0,22". La parte frontale del calcio può essere convessa o piatta, per un massimo di 76,2 mm (= 3") o inferiore al suo punto più ampio; può essere un calcio di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio; ogni materiale è concesso. E' concessa la sostituzione della calciatura. La parte posteriore della calciatura (pala) che va a contatto con il cuscino posteriore può essere indifferentemente convessa o piana. Nel caso fosse piana, la larghezza massima consentita è di 25 mm (= 0.98") o inferiore a quest'ampiezza.

La parte posteriore del calcio può essere sia inclinata che parallela alla canna (vedi Appendice A pagine 56-58)

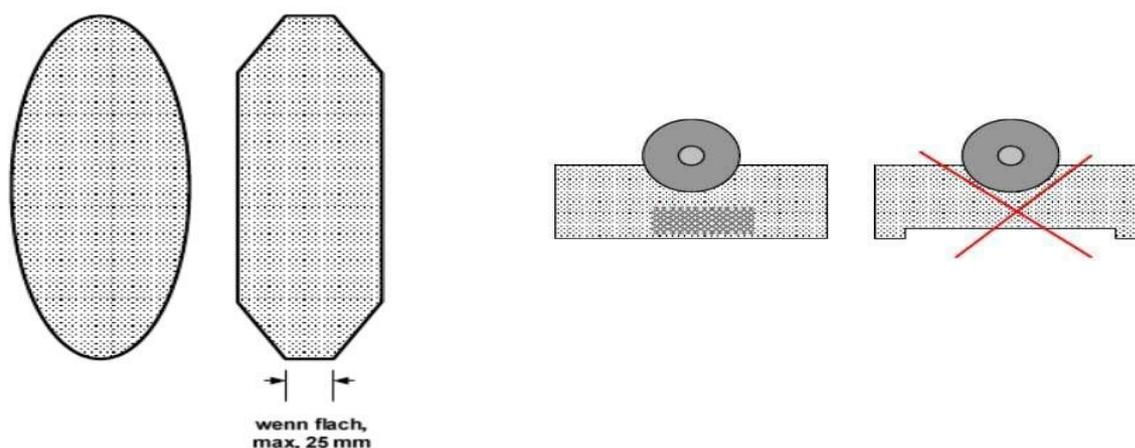


Categoria Air Rifle Heavy Varmint- si riferisce a qualsiasi fucile abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (inclusi grilletti elettronici), con una restrizione del peso corrispondente a 15 libbre (6,804 kg), incluse le attrezzature - ottiche, dispositivi sulla canna, etc. Può essere utilizzato qualsiasi regolatore d'aria. E' consentita l'elaborazione di qualsiasi modifica sull'arma e può essere utilizzato qualsiasi ingrandimento dell'ottica. Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. Freni di bocca, pesi della canna o compensatori armonici sono consentiti. Non ci sono restrizioni sulla dimensione o sulla capacità della bombola purché venga mantenuta una potenza massima di 27,12 *joule* e sia incorporata nel fucile (bombole separate non saranno consentite, la bombola deve essere parte dell'arma e del peso totale).

Ogni arma deve essere sottoposta a controllo cronografico con le modalità descritte a pag. 28 del presente regolamento.

La distanza di tiro è di 25 metri. Il punteggio sarà determinato dalla calibrazione dei fori situati nelle visuali di gara mediante calibro da 0,22". La parte frontale del calcio può essere convessa o piatta, per un massimo di 76,2 mm (= 3") o inferiore al suo punto più ampio; può essere un calcio di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio; ogni materiale è concesso. E' concessa la sostituzione della calciatura. La parte posteriore della calciatura (pala) che va a contatto con il cuscino posteriore può essere indifferentemente convessa o piana. Nel caso fosse piana, la larghezza massima consentita è di 25 mm (= 0.98") o inferiore a quest'ampiezza.

La parte posteriore del calcio può essere sia inclinata che parallela alla canna (vedi Appendice A pagine 56-58)



E' responsabilità di ogni singolo partecipante controllare la conformità con queste specifiche.

1.12 Verifica della conformità delle armi e rilascio del bollino di idoneità

Prima dell'inizio della gara le armi devono essere sottoposte a verifica del peso, della larghezza dell'appoggio anteriore e ,per la categoria Air Rifle, anche dell'energia cinetica alla volata.

Energia cinetica alla volata

Si determina con l'ausilio di un cronografo (cronoscopio) in grado di rilevare la velocità di uscita del proiettile in prossimità della volata. Allo scopo si usano 2 distinte tipologie di pallini, in base alle armi da verificare.

Armi con potenza dichiarata fino 8,13 joule :pallino RWS R10 Match 4,50 - 0,53 g.

Armi con potenza dichiarata 16/27 joule:pallino JSB Heavy 4,52 - 0.67 g.

Il tiratore ha la facoltà di richiedere il controllo della potenza con il pallino che il tiratore stesso userà in gara. Ciò comporterà l'eventuale verifica di quanto dichiarato da parte dei Commissari di Gar, in qualsiasi momento della gara. Se ciò che è stato dichiarato non è attinente a quanto verificato, scatterà la squalifica del tiratore.

Nel caso in cui ci siano armi con calibro diverso dal 4,5 (5,0-5,5) si procederà alla verifica adoperando i pallini che il tiratore userà in gara.

Per il calcolo dell'energia cinetica in joule si applica la formula

$$E_0 = P \times V_0 \times V_0 / 2000 \quad \text{Dove:}$$

E_0 è l'energia dell'arma espressa in joule

P è il peso del pallino espresso in grammi

V_0 è la velocità in metri al secondo rilevata dal cronografo

Una volta verificata l'idoneità dell'arma viene rilasciato l'apposito bollino da apporre sull'arma nella posizione indicata dal tiratore.

In caso di armi con sistema di regolazione della velocità accessibile dall'esterno, viene posto un sigillo (nastro adesivo o altro) che renda inaccessibile il sistema di regolazione.

Tale sigillo è soggetto a verifica durante e a fine gara da parte dei Commissari di gara.

La direzione di gara predisporrà una zona idonea al controllo della potenza delle armi.

Tale zona deve soddisfare tutte le normative in termini di sicurezza.

1.13 Distanza di tiro

RIMFIRE: 25 e 50 metri

AIR RIFLE: 25 metri

I bersagli di gara devono essere posizionati con errore massimo ammesso di +/- 10 cm.

1.14 Calibro per il controllo punti

Per la valutazione dei colpi sarà utilizzato un solo calibro per ogni intera gara che risponda al calibro 22 (.224 pollici, pari a 5,69 mm.) sia per le gare *rimfire* che *air rifle*. Tale calibro dovrà essere messo a disposizione dalle Sezione di T.S.N. ospitante.



2. Regolamento sportivo per BR22 50 metri, BR22 & BR Air Rifle 25 metri.

2.1 Tiratore

Il tiratore, senza distinzione di sesso, deve avere età minima di legge (anni consentiti per l'uso di armi da fuoco). Per i minori vi è comunque l'obbligo di osservare le normative UITA che regolano tale normativa.

Il tiratore deve essere in possesso della tessera U.I.T.S. di Socio Tiratore Agonista.

2.2 Direzione di gara

La Direzione di Gara è composta come segue:

- Giuria di Gara, presieduta dal Presidente del T.S.N. ospitante , così composta:
 - ✓ Presidente di Giuria, la cui presidenza spetta al Presidente del T.S.N. ospitante o da un suo collaboratore di fiducia che non partecipi alla competizione.
 - ✓ Direttore di Gara. (Può essere Tiratore)
 - ✓ Direttore di Tiro.(Può essere Tiratore purchè in altro turno)
 - ✓ Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento. (può essere anche Tiratore)
 - ✓ Direttore Ufficio Classifiche, componente esterno non tiratore.
 - ✓ Commissione Reclami.

la Giuria di Gara è l'unico organo decisionale della competizione, la quale dopo la delibera di un eventuale provvedimento lo comunica al Direttore di Gara. Questi, a sua volta, lo comunicherà all'interessato.

- Direttore di Gara: sovrintende alla compilazione e diramazione del Programma di Gara, alla raccolta delle iscrizioni ed assegnazione dei turni di tiro, ai Servizi di Poligono, all'approntamento bersagli e materiali inerenti la gara, all'eventuale organizzazione logistica, all'esecuzione "per quanto di competenza" delle decisioni della Giuria di Gara, al ricevimento dei reclami per il loro inoltro alla Giuria di Gara, ad ogni altra esigenza organizzativa della gara.

- Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento: sovrintende al controllo delle armi ed accessori, al controllo degli equipaggiamenti ed accessori.
- Direttore Ufficio Classifiche: sovrintende alla valutazione dei punteggi di gara, alla compilazione delle schede di tiro, alla compilazione ed esposizione delle classifiche.
- Direttore di Tiro: sovrintende al controllo di sicurezza ed organizzazione delle operazioni sulla linea di tiro, al posizionamento dei tiratori sui banconi assegnati, all'ispezione delle armi, dell'equipaggiamento e della posizione di tiro dei tiratori sul bancone, al pronunciamento dei Comandi di Gara, all'assistenza ai tiratori sulla linea di tiro, alla comunicazione provvisoria delle penalità derivanti dalla violazione del presente regolamento.
- Commissione Reclami: è a responsabilità della Commissione Organizzatrice predisporre una Commissione Reclami per accogliere qualsiasi reclamo sollevato dai tiratori su tutte le tematiche concernenti la condotta del campionato. I membri la Direzione di gara possono partecipare alla competizione. Sarà compito del Direttore di gara stabilire i giusti Equilibri per una corretta Gestione

2.3 Regole di sicurezza

E' obbligatorio applicare le seguenti regole di sicurezza:

- a) Il trasporto dell'arma da e verso l'interno dei locali della Sezione di Tiro deve avvenire in custodia chiusa.
- b) All'interno dello *stand* di tiro l'arma, se rimossa dalla custodia, dovrà essere movimentata priva dell'otturatore (definita Condizione di Sicurezza) e con security flag oppure security wire inserito in canna. Per le armi con sistema di ripetizione semiautomatico e/o prive di otturatore agevolmente estraibile, è obbligatorio l'inserimento di un sistema di sicurezza che mantenga aperto l'otturatore e risulti facilmente visibile (bandierina di colore fosforescente blocca-otturatore).
- c) In attesa della gara l'arma potrà essere appoggiata nelle apposite rastrelliere, priva dell'otturatore o con la bandierina blocca-otturatore inserita.
- d) In qualsiasi momento, precedente l'apposito comando del Direttore di Tiro, l'arma dovrà essere senza otturatore o con la bandierina blocca-otturatore inserita.

- e) L'otturatore potrà essere inserito nell'arma o la bandierina blocca-otturatore rimossa solo a seguito dell'apposito comando del Direttore di Tiro pochi istanti prima dell'inizio della gara.
- f) Durante la gara, per motivi di sicurezza o di altro genere, il Direttore di Tiro potrà ordinare la rimozione degli otturatori e inserimento della bandierina blocca-otturatore in qualsiasi momento.
- g) Al termine della gara l'arma non potrà essere rimossa dal *rest* solo dopo averla privata dell'otturatore o avervi inserito la bandierina blocca-otturatore.
- h) Il tiratore che debba abbandonare il bancone di tiro nel corso della gara, anche se solo momentaneamente, dovrà essere stato autorizzato dal Direttore di Tiro e lasciare l'arma sui *rest* priva dell'otturatore o con la bandierina blocca-otturatore inserita.
- i) Le armi e l'attrezzatura non possono essere rimosse dal bancone prima del termine della gara, salvo autorizzazione del Direttore di Tiro.

2.4 Controllo armi ed equipaggiamento

Preliminarmente alla gara sarà effettuato dall'apposito Ufficio il "controllo armi ed equipaggiamento".

L'arma, controllata ed ammessa alla gara, sarà munita di apposito contrassegno adesivo, di differente colorazione per ciascuna Categoria. Il T.S.N. ospitante la gara metterà a disposizione della Direzione di Gara gli strumenti omologati essenziali per effettuare il controllo delle armi: bilancia di sufficiente precisione e portata, peso per controllo scatti ove richiesto, cronografo per il controllo della potenza delle armi ad aria compressa.

In caso di non conformità rilevata dalla Direzione di Gara, il tiratore ha possibilità di sostituire o adeguare l'arma fino a 15 minuti prima dell'inizio del proprio turno di tiro.

Il tiratore potrà inoltrare reclamo scritto immediato in caso di non ammissione dell'arma e/o dell'equipaggiamento e resterà in attesa della pronta decisione della Direzione di Gara. Questi potrà ammettere il tiratore sotto giudizio al fine di non intralciare o rallentare l'inizio della gara. La Direzione di Gara dovrà comunque dare responso entro un'ora dal termine della prestazione.

La Direzione di Gara e la Giuria di Gara possono controllare armi ed equipaggiamenti in qualsiasi momento della gara.

N.B.: tutti i controlli sulle armi e sull'attrezzatura avvengono solo ed esclusivamente in presenza del tiratore oggetto del controllo. Per quanto riguarda i controlli effettuati sulle linee, il direttore di gara li farà eseguire al tiratore (ad esempio, il Direttore di Tiro non potrà sulla linea di tiro alzare la carabina per verificare se bloccata sul *rest*, ma chiederà al tiratore di sollevarla).

2.5 Idoneità di peso per ogni classe

Tutte le armi saranno pesate prima dell'inizio della gara così nessuno avrà spiacevoli sorprese se le armi superano il peso stabilito. Se verrà trovata un'arma più pesante dopo l'inizio della gara e dopo aver cominciato a sparare il punteggio verrà considerato come NON CLASSIFICATO (analogamente alla squalifica). Inoltre le armi dei vincitori verranno ripesate. Nel momento in cui vengono pesate le armi ci sarà una tolleranza di 28 gr (pari ad 1 oncia) per possibili problemi di calibrazione della "bilancia". Se il peso è conforme verrà rilasciato un contrassegno adesivo, che è preferibile attaccare al fucile. Questo è unico per la gara e va conservato. Deve essere predisposta un'apposita area per il controllo delle armi. Le armi omologate per la categoria Light Varmint sono ritenute idonee anche per la categoria Heavy Varmint, ma non viceversa.

2.6 Assegnazione dei banconi di tiro

Il Direttore di Gara procederà all'assegnazione dei banconi di tiro conforme al tabellone turni, il sorteggio sarà fatto con sistemi che l'organizzazione riterrà opportuno, anche con sistemi telematici (Software CONINET) dopo la chiusura delle iscrizioni della gara per consentire la stampa delle etichette. Per turno di gara si intende due *manche* da 25 colpi sulla stessa linea (16 colpi per la categoria Air Rifle Diottra), pertanto si farà il sorteggio solo per la prima *manche* ed una sola volta per categoria.

Il tiratore che a prenotazione effettuata non sarà presente sulla linea di tiro all'orario di inizio gara, perderà la possibilità di gareggiare in quanto non è prevista la sostituzione di un turno con un altro.

La Direzione di Gara in caso di forza maggiore avrà facoltà di far recuperare il turno o consentirne la sostituzione a fronte di disponibilità nei turni successivi.

2.7 Posizione di tiro sul bancone

La corretta posizione di tiro prevede che la volata della canna sporga oltre il limite anteriore del bancone e che l'azione dell'arma sia interamente dietro la linea di tiro.

2.8 Equipaggiamento e assetto di tiro sul bancone

Il Direttore di Tiro, prima di annunciare il "fuoco", ispezionerà le singole postazioni di tiro, al fine di verificare la regolarità di ogni elemento.

E' altresì facoltà del Direttore di Tiro e della Giuria verificare armi, equipaggiamenti e quant'altro in ogni momento della Gara.

2.9 Comandi di gara

La successione dei comandi di gara, da parte del Direttore di Tiro, sarà la seguente:

- a) "TIRATORI PRENDERE POSIZIONE": i tiratori sono autorizzati a sistemare attrezzatura ed arma sul banco di tiro assegnato ed avranno 10 minuti di tempo per prepararsi.
- b) "TIRATORI 5 MINUTI AL FUOCO": il suddetto comando sarà impartito solo quando tutti i bersagli saranno posizionati e visibili ad ogni tiratore.
- c) "TIRATORI PRONTI?": E' facoltà del tiratore che non è pronto, alzare la mano per richiedere tempo (non più di TRE MINUTI) per completare le operazioni preliminari. Tale facoltà è concessa 1 sola volta per turno.
- d) "INTRODURRE GLI OTTURATORI": i tiratori sono autorizzati ad inserire l'otturatore od a rimuovere la bandierina blocca-otturatore dall'arma appoggiata al *rest*.
- e) "CARICATE".
- f) "FUOCO": inizio della gara o ripresa della competizione dopo un'interruzione. Il tiratore che spara prima del comando "Caricate" può essere squalificato.
- g) "TIRATORI 10 MINUTI AL CESSATE IL FUOCO": il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara.
- h) "TIRATORI 5 MINUTI AL CESSATE IL FUOCO": il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara.
- i) "TIRATORI CESSATE IL FUOCO": il suddetto comando notifica la fine del tempo a disposizione per i tiri del Turno di Gara e la rimessa in Condizione di Sicurezza delle

armi, il tiratore che spara prima del fuoco o dopo il cessate il fuoco viene squalificato.
(non sono ammesse penalità con riduzione dei punteggi, va squalificato)

- j) "TOGLIERE GLI OTTURATORI" a questo comando vanno tolti gli otturatori e inserite le bandierine blocca-otturatore.
- k) "TIRATORI ABBANDONARE LE POSTAZIONI": autorizza ad abbandonare le postazioni di tiro.

2.10 Comandi di emergenza

"CESSARE IL FUOCO!": In qualsiasi momento il Direttore di Tiro può ordinare la sospensione del fuoco, per motivi di sicurezza o altro. Il Tiratore che effettui uno sparo dopo tale comando, verrà squalificato e dovrà abbandonare la linea di tiro.

2.11 Durata della gara

La gara si articola su n. 2 bersagli da 25 colpi (16 colpi per Air Rifle Diottra) - per un totale di 50 colpi (32 colpi per Air Rifle Diottra) -; ha una durata effettiva di 20 minuti per ciascun bersaglio, più 10 minuti di intervallo tra un bersaglio e l'altro per consentire all'organizzazione il cambio bersagli.

Il tempo decorre dal comando di "FUOCO" impartito dal Direttore di Tiro, durante il quale dovranno essere effettuati sia i tiri di prova che i tiri utili per la gara.

Tra un bersaglio e l'altro non è previsto il cambio di linea.

Eventuali interruzioni forzate, che dovessero sopraggiungere per eventi non prevedibili, saranno tenute in considerazione dal Direttore di Tiro e saranno fatte recuperare fino a concorrenza dei minuti di gara effettiva. In caso di interruzione forzata superiore ai 10 minuti saranno concessi 5 minuti di tiri di prova.

Sarà invece facoltà del Direttore di Gara, su proposta del Direttore di Tiro, procedere alla temporanea sospensione della gara per sopraggiunte condizioni atmosferiche che rendano impraticabile il campo di tiro (temporali improvvisi, etc). In ogni caso l'interruzione non potrà prolungarsi per oltre 20 minuti.

In caso di impraticabilità del campo di gara di maggiore durata, il Direttore di Gara dovrà emanare un apposito comunicato, riconvocando i tiratori ad un preciso orario ed i tiratori del turno interrotto hanno facoltà di richiedere un nuovo bersaglio ed annullare il precedente.

2.12 Tiri di prova

Nell'arco dei venti minuti concessi per il completamento del bersaglio di gara, il tiratore ha facoltà di sparare un numero di tiri illimitati nelle apposite visuali di prova predisposte sul bersaglio di gara.

2.13 Cambio dell'arma

Il cambio dell'arma durante la gara è permesso se c'è un problema provato all'arma stessa, soprattutto se questo è legato alla sicurezza e può essere considerato un pericolo. In questo caso il partecipante dovrà chiedere al responsabile di gara di controllare l'arma e sostituirla con un'altra. Il cambio dell'arma sarà fatto con un'arma della stessa classe. Sarà premura del responsabile di gara decidere se è il caso di continuare o interrompere la gara basandosi da quanto serio sia il difetto dell'arma e se il cambio dell'arma possa causare fastidio agli altri concorrenti. Non verrà concesso tempo *extra* a chi cambierà arma. Nel caso si cambiasse arma, il concorrente potrà sparare fino a fine gara con l'arma nuova. Se il problema dell'arma deriva invece dalla responsabilità del tiratore (negligenza per esempio) verrà applicato il punteggio "NON CLASSIFICATO" per la gara.

2.14 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. Il tiratore che ha effettuato un tiro incrociato involontariamente non sarà squalificato ma gli saranno assegnati 5 punti di penalità, se i colpi del tiro incrociato sono maggiori di due il tiratore è squalificato.

- nell'ipotesi in cui il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenti altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiarata 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.

Non sarà concesso tempo supplementare al tiratore che abbia incrociato il fuoco.

La squalifica si adatterà 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 o altri elementi oggettivi.

2.15 Fuoco 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 e ad individuare la visuale che, secondo il tiratore che reclama, sia 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 Fuoco incrociato attivo.

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.

2.16 Quote di iscrizione

Il costo di iscrizione alle gare di qualifica Individuale è di € 21 per categoria.

Il pagamento va fatto alla sezione ospitante ogni volta che ci si reca ad una gara, oppure tramite bonifico effettuato dalla sezione di appartenenza.

Il costo di iscrizione alla Finale Nazionale è a carico della UITIS;

Il costo di iscrizione per le squadre è di € 50 (a Squadra e a Specialità) da versare una sola volta, all'Ufficio Sportivo UITIS entro e non oltre quindici giorni prima dell'inizio campionato con la comunicazione dei componenti della Squadra.

2.17 Assegnazione delle postazioni di tiro

Le Gare Ufficiali devono necessariamente prevedere l'assegnazione dei banconi prima della Gara mediante sorteggio delle linee. Essa sarà effettuata dal Direttore di Tiro o da un Delegato Tecnico. Può essere fatto anche tramite apposito software (CONI NET) con assegnazione casuale della linea al momento dell'iscrizione alla gara purché autorizzato dall'Ufficio sportivo UITIS

2.18 Classificazione delle gare

Gare ufficiali

Le Gare Ufficiali sono quelle valevoli per l'ammissione al Campionato Italiano di Categoria, individuale e a squadre.

- Gare di Campionato Italiano *Bench Rest RIMFIRE & AIR RIFLE*: come da Programma Sportivo per l'anno di riferimento;
- Rientri in gara non sono previsti.

3 CAMPIONATO ITALIANO DI BENCHREST RIMFIRE A 50 metri

3.1 Campionato Italiano individuale ed a Squadre BR 22 Rimfire 50 metri

3.2 Categorie ammesse al campionato Br Rimfire a 50 metri

Categoria *International Sporter*

Categoria *Light Varmint*

Categoria *Heavy Varmint*

3.3 Svolgimento Campionato Italiano BR22 Rimfire 50 metri

Il campionato Italiano BR22 Rimfire 50 metri si articola su 8 gare di qualificazione da disputarsi nel periodo Febbraio -Settembre di ogni anno solare,più una finale per l'assegnazione dei titoli di Campione Italiano Individuale e della Squadra Campione Italiana,per ogni categoria.

Le 8 Gare di qualifica individuale e a squadre si svolgono in due giorni -in contemporanea - su più sedi. Per non creare eccessivo disagio ai tiratori sparsi sul territorio Italiano, le gare di qualificazione saranno assegnate a tre sedi distinte per ogni gara,una per ogni macroregione italiana (Nord,Centro,Sud e Isole).

Le sedi designate ad accogliere le gare devono pubblicare il bando di gara, nel quale vengono indicate le date della gara, il numero di banconi disponibili e gli orari dei turni, almeno un mese prima della gara.

Per avere diritto di accesso alla finale su 75 colpi individuale, il tiratore è obbligato a disputare almeno 4 gare di qualifica. Questa regola vale anche per i componenti la squadra non qualificati.

Si qualificano alla finale i migliori 20 tiratori per le gare BR 22 Rimfire 50 metri,calcolando la somma dei 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica disputate.

La Sezione designata ad ospitare la finale del Campionato Italiano di BR22 rimfire 50 metri deve disporre di almeno 20 linee di tiro idonee per tali specialità

La finale si disputa su 75 colpi (3 turni distinti, ciascuno da 25 colpi di gara). E' necessaria l'assegnazione della linea di tiro, con sorteggio elettronico Coni Net, ritenuto idoneo dalla UITSS per i sorteggi delle linee di gara inerenti al primo turno di ogni categoria. Il sorteggio deve essere fatto nei tempi necessari per poter preparare il materiale necessario per identificare specialità e tiratore (stampare le etichette da apporre sui bersagli, ecc:).

Per quanto riguarda il secondo turno, le linee di tiro vengono assegnate con il metodo della turnazione ad incrementi fissi di 7 postazioni rispetto alla postazione del primo turno. Questo metodo è adottato anche per il terzo turno rispetto alla postazione del secondo turno.

Per esempio, se al tiratore viene assegnato al primo turno la linea 1, lo stesso tiratore sparerà al secondo turno sulla linea 8 ed al terzo turno sulla linea 15, e così via (2--->9--->16 , 3--->10--->17 , ecc, ecc,)

Lo stesso criterio di turnazione delle linee di tiro viene applicato anche ai tiratori non qualificati che concorrono per la gara a squadre.

3.4 Assegnazione Titolo di Campione Italiano Individuale BR Rimfire a 50 metri

Al termine della gara di Finale verrà proclamato il Campione Assoluto Italiano Individuale di ogni categoria appartenente al BR22 Rimfire 50 metri sulla somma dei punteggi ottenuti dai 75 colpi di gara.

3.5 COMPETIZIONE A SQUADRE

Contestualmente al Campionato Italiano Individuale si svolgerà anche il Campionato Italiano a Squadre per le seguenti specialità:

Rimfire *Sporter* 50 metri

Rimfire Light Varmint 50 metri

Rimfire Heavy Varmint 50 metri

Accedono alla finale le prime 6 squadre classificate

Le squadre che competono per il campionato Italiano sono formate da un minimo di tre ad un massimo di quattro tiratori. Si definisce squadra un Team di tiratori che appartiene allo stesso TSN, e che sia stato iscritto dalla sezione di appartenenza al campionato Italiano entro i termini pubblicati dalla UITSS. Il punteggio della squadra è determinato dai tre migliori punteggi ottenuti nel corso della competizione individuale dai componenti della stessa squadra.

Affinchè il punteggio della squadra sia ritenuto valido, è fatto obbligo ai componenti della squadra di gareggiare tutti nella stessa sede di gara.

Nella finale concorrono al punteggio della squadra sia i risultati ottenuti dai tiratori nella competizione individuale che i risultati dei tiratori esclusi dalla finale individuale appartenenti alla stessa squadra.

Il punteggio valido per l'assegnazione del titolo di "Squadra Campione Italiana" di specialità viene determinato dalla somma dei tre migliori punteggi ottenuti sui 75 colpi di gara di ciascun componente della squadra.

3.6 Campionato Italiano Benchrest a 25 metri

3.7 Campionato Individuale ed a squadre BR Rimfire e BR Air Rifle

3.7a Categorie ammesse al campionato Italiano BR Rimfire 25 metri

Rimfire International Sporter

Rimfire Light Varmint

Rimfire Heavy Varmint

3.7b Categorie ammesse al campionato Italiano BR Air Rifle 25 metri

Air Rifle Sporter

Air Rifle Diottra

Air Rifle Light Varmint

Air Rifle Heavy Varmint

3.8 Svolgimento Campionato Italiano BR Rimfire & Air Rifle 25 metri

Il campionato Italiano BR Rimfire & Air Rifle 25 metri si articola su 6 gare di qualificazione da disputarsi nel periodo Febbraio-Settembre di ogni anno solare,più una finale per l'assegnazione del titolo di campione italiano individuale e di squadra campione italiana per ciascuna categoria.

Le gare di qualificazione si effettuano su 2 bersagli ufficiali di gara,per un totale di 50 colpi validi per il calcolo del punteggio.

Viene fatta eccezione per la categoria Air Rifle Diottra,dove ogni bersaglio ha 16 visuali di gara utili,in ciascuna delle quali deve essere sparato un singolo colpo. Lo stesso bersaglio accoglie alla propria sinistra quattro visuali di prova,nelle quali si possono sparare colpi illimitati.

Ne consegue che per questa specialità i colpi totali utili a determinare il punteggio sono 32.

Le 6 Gare di qualifica individuale e a squadre si svolgono in due giorni, in contemporanea su più sedi. Per il criterio di assegnazione delle sedi di gara vedi paragrafo 3.3. Per avere diritto di accesso alla finale del Campionato Italiano il tiratore è obbligato a disputare almeno 4 gare di qualifica. Questa regola vale anche per i componenti la squadra non qualificati.

Si qualificano alla finale i migliori 20 tiratori di ogni categoria, calcolando la somma dei 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica disputate.

La Sezione designata ad ospitare la finale del Campionato Italiano di BR Rimfire & Air Rifle 25 metri deve disporre di almeno 20 linee di tiro idonee per tali specialità

La finale si disputa su 75 colpi (48 per la categoria Air Rifle Diottra) su 3 bersagli distinti da 25 colpi ciascuno (16 colpi ogni bersaglio per la categoria Air Rifle Diottra). E' necessaria l'assegnazione della linea di tiro, con sorteggio elettronico Coni Net, ritenuto idoneo dalla UITS per i sorteggi delle linee di gara. Il sorteggio deve essere fatto nei tempi necessari per poter preparare il materiale necessario per identificare specialità e tiratore (stampare le etichette da apporre sui bersagli, ecc:).

Per quanto riguarda il secondo turno, le linee di tiro vengono assegnate con il metodo della turnazione ad incrementi fissi di 7 postazioni rispetto alla postazione del primo turno. Questo metodo è adottato anche per il terzo turno rispetto alla postazione del secondo turno.

Per esempio, se al tiratore viene assegnato al primo turno la linea 1, lo stesso tiratore sparerà al secondo turno sulla linea 8 ed al terzo turno sulla linea 15, e così via (2--->9--->16 , 3--->10--->17 , ecc, ecc,)

Lo stesso criterio di turnazione delle linee di tiro viene applicato anche ai tiratori non qualificati che concorrono per la gara a squadre

3.9 Assegnazione del Titolo di Campione Italiano Individuale

Al termine della gara di Finale verrà proclamato il Campione Assoluto Italiano Individuale di ogni categoria appartenente al BR25 Rimfire & Air Rifle 25 metri, sulla somma dei 75 colpi (48 colpi per Air Rifle Diottra) ottenuti.

3.10 Assegnazione del Titolo di squadra Campione Italiana

Contestualmente al Campionato Italiano Individuale si svolgerà anche il Campionato Italiano a Squadre per le seguenti specialità:

International Sporter Rimfire 25 metri

Light Varmint Rimfire 25 metri

Heavy Varmint Rimfire 25 metri

Air Rifle *Sporter* 25 metri

Air Rifle *Diottra* 25 metri

Air Rifle *Light Varmint* 25 metri

Air Rifle *Heavy Varmint* 25 metri

Accedono alla finale a squadre le prime sei squadre classificate.

La classifica viene stilata sulla base dei 4 migliori risultati di squadra ottenuti.

Il punteggio della squadra è determinato dai tre migliori punteggi ottenuti nel corso della stessa competizione individuale dai componenti della stessa squadra.

Affinchè il punteggio della squadra sia ritenuto valido, è fatto obbligo ai componenti della squadra di gareggiare tutti nella stessa sede di gara.

Per partecipare alla graduatoria di accesso alla finale la squadra deve avere maturato almeno 4 risultati validi.

Nel corso della finale, concorrono al punteggio della squadra sia i risultati ottenuti dai tiratori nella competizione individuale che i risultati dei tiratori esclusi dalla finale individuale appartenenti alla stessa squadra.

Il punteggio valido per l'assegnazione del titolo di "Squadra Campione Italiana" di specialità viene determinato dalla somma dei tre migliori punteggi ottenuti sui 75 colpi di gara di ciascun componente della squadra, fatta eccezione per la categoria Air Rifle Diottra (48 colpi di gara di ciascun componente).

I componenti di una Squadra eventualmente non qualificati per i Campionati Individuali, alla Finale Nazionale spareranno successivamente, o in simultanea se vi sono le linee sufficienti, al turno individuale, purchè abbiano fatto le 4 gare previste di qualifica.

3.11 PRIMATI ITALIANI DI CATEGORIA

Il punteggio massimo ottenuto in gara, relativamente ad ogni categoria di tiro *RIMFIRE & AIR RIFLE* (*Sporter, Light Varmint e Heavy Varmint* sia RF che Air Rifle, Diottra inclusa) viene dichiarato Primato Italiano di Categoria. Le gare valedoli per il conseguimento di Primati Italiani di categoria sono rappresentate da:

- Gare Ufficiali valedoli per l'ammissione alla Finale del Campionato Italiano *RIMFIRE & AIR RIFLE* a 50 metri e 25 metri
- Finale del Campionato Italiano *RIMFIRE & AIR RIFLE* a 50 metri e 25 metri su 75 colpi (48 colpi per Air Rifle Diottra) " Primato di Finale"

- Gare Internazionali come sopra individuate e richiamate. Si avranno i seguenti Primati Italiani:

Categorie BR Rimfire e Br Air Rifle a 25 Metri :

- Categoria Air Rifle *Sporter*
- Categoria Air Rifle *Light Varmint*
- Categoria Air Rifle *Heavy Varmint*
- Categoria Air Rifle *Diottra*

Vengono istituiti i primati UITS su tutte le Categorie di Campionato Individuali e a squadre. Verrà mantenuto il nome ed indicato come attuale Primatista Italiano chi ha realizzato il record in tale occasione.

3.12 Composizione della commissione reclami

La Commissione Reclami sarà costituita dal Direttore di Gara e quattro tiratori esperti designati tra quelli iscritti. E' preferibile che i tiratori designati cambino quotidianamente durante il periodo della gara. Alternativamente, la Commissione Organizzatrice può designare una Commissione Tecnica composta da individui esperti per fungere da Commissione Reclami; tali individui possono esser tiratori e non, questi ultimi devono avere la capacità di agire indipendentemente dalle squadre in competizione. Possono chiedere delucidazioni o interpretazioni ai referente UITS delle specialità.

3.13 Premiazioni

Le sedi che organizzeranno le finali del Campionato Italiano di Benchrest, sia Rimfire 50 metri che Rimfire ed Air Rifle a 25 metri, dovranno organizzare una adeguata cerimonia di premiazione per i primi tre classificati della competizione individuale e per le prime tre squadre classificate. Questo per ogni categoria disputata nella sede stessa.

I premi riconosciuti ai vincitori saranno a carico della UITS.

4.0 Svolgimento generale della Gara

4.1 Registrazione all'arrivo nella sede di gara

All'arrivo nella sede di gara i tiratori provvederanno a registrare la propria presenza presso la Direzione Gara e ad effettuare il controllo armi.

4.2 Controllo armi ed equipaggiamento

Preliminarmente alla gara sarà effettuato dall'apposito ufficio il "controllo armi ed equipaggiamento".

L'arma, controllata ed ammessa alla gara, sarà munita di apposito contrassegno adesivo, di differente colorazione per ciascuna Categoria.

4.3 Posizione di tiro sul bancone

La corretta posizione di tiro, prevede che la volata della canna sporga oltre il limite anteriore del bancone e che l'azione dell'arma sia interamente dietro la linea di tiro.

4.4 Equipaggiamento e assetto di tiro sul bancone

Il Direttore di tiro, prima di annunciare il "fuoco", ispezionerà le singole postazioni di tiro, al fine di verificare la regolarità di ogni elemento.

E' altresì facoltà del Direttore di Tiro e della Giuria di verificare armi ed equipaggiamenti e quant'altro in ogni momento della Gara.

4.5 Sportività

Non dovrà esserci una condotta turbolenta sulla linea di tiro e nei pressi di essa durante lo svolgimento di qualsiasi gara. Ognuno dovrebbe comportarsi con gli altri tiratori così come vorrebbe che gli altri si comportassero nei suoi confronti se si trovassero nel momento di sparare. Se i tiratori provocano disturbo, può esser assegnata loro una squalifica attraverso un reclamo. I tiratori che hanno ricevuto un reclamo devono assicurarsi che sia stato informato il Commissario di Gara. Egli determinerà la linea d'azione da intraprendere. Il disturbo può esser visto come:

- ✓ la suoneria di telefoni cellulari (non sono consentiti telefoni cellulari nel poligono);
- ✓ lo spostamento dalla linea di tiro quando il turno non è terminato;
- ✓ il conversare con persone sulla linea di tiro o nell'area riservata agli spettatori mentre i tiratori stanno sparando;
- ✓ la pulizia dei fucili;
- ✓ gli aggiustamenti maggiori ai fucili;
- ✓ gli spari d'allenamento, in tutte le sue forme;

- ✓ nessun tiratore dovrebbe entrare nei punti di tiro una volta che la gara ha avuto inizio. Qualora essi avessero dimenticato l'inizio della gara/del turno, perderanno il turno, onde evitare di arrecare disturbo agli altri tiratori;
- ✓ gli aggiustamenti ai fucili non saranno consentiti, essi sono consentiti solo da una posizione seduta ed il fucile resta puntato nella direzione del bersaglio. Questa lista non è esaustiva.

I tiratori devono restare seduti fino alla fine di ogni turno. Il tutto si applica anche agli spettatori ai quali sarà chiesto di ridurre i rumori al minimo e se dovessero perseverare saranno invitati a lasciare l'area, mentre la gara continua. Gli spettatori non possono stare nell'area tiro in nessuna circostanza e non devono parlare con i tiratori in linea durante la gara, pena la squalifica del tiratore stesso.

4.6 Completamento di un singolo bersaglio di gara

Il Direttore di Tiro impartirà i comandi di gara e vigilerà attentamente sul corretto svolgimento della stessa, facendo rispettare i tempi di gara.

4.7 Bersagli

Viene assegnato un bersaglio per ogni turno a ciascun partecipante, il quale deve sempre essere contrassegnato dal nome del partecipante, o da numero di assegnazione dato dal TSN.

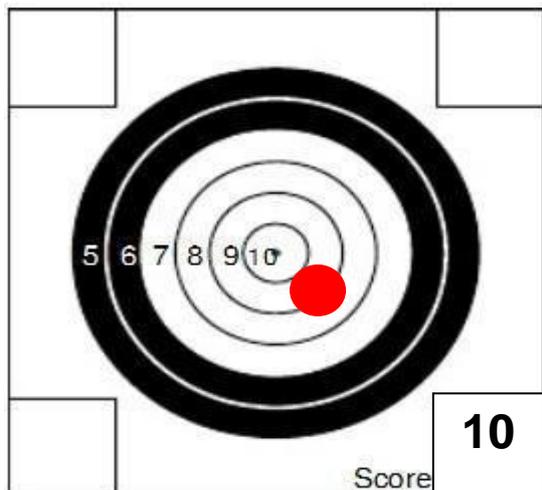
Se un bersaglio si stacca durante la gara la stessa continua senza interruzioni. Quando la gara sarà terminata, il responsabile di gara riapplicherà il cartellone e assegnerà tempo extra al partecipante affinché possa terminare la gara prima di passare a quella successiva. Nell'eventualità che un bersaglio venga danneggiato causa vento, pioggia, ecc, e il tiratore abbia già completato tutti gli altri bersagli, il punteggio del bersaglio danneggiato sarà ottenuto dalla media del punteggio del migliore e del peggior bersaglio precedentemente completato. Per evitare che i bersagli a causa della pioggia possano essere danneggiati, sarà il Responsabile di Gara ad assicurarsi che non vengano quanto meno rovinati.

4.8 Valutazione dei Bersagli

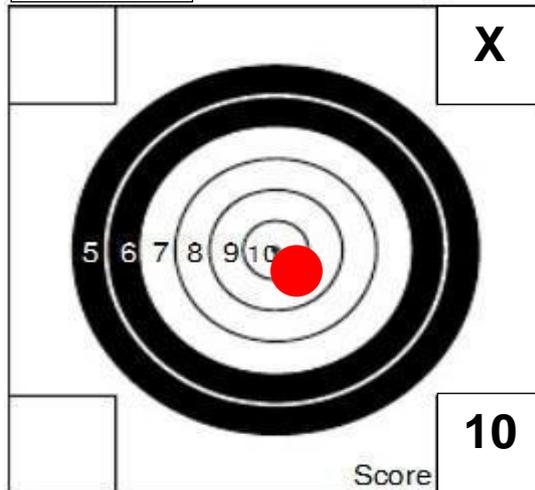
Sarà attribuito il punteggio più alto rispetto al foro di entrata della palla.

4.9 Esempi di valutazione dei punti sulle visuali del bersaglio a 50 m.

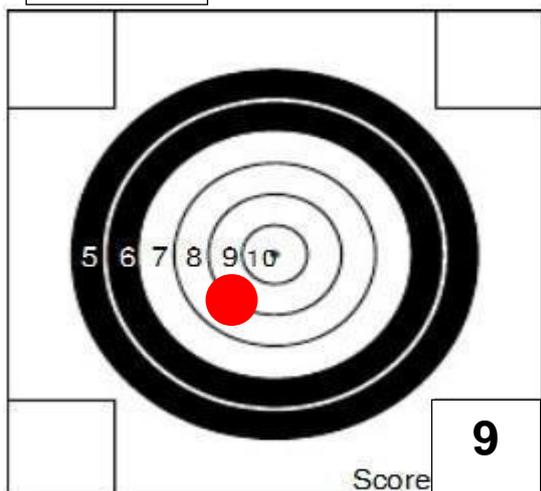
Esempio n.1



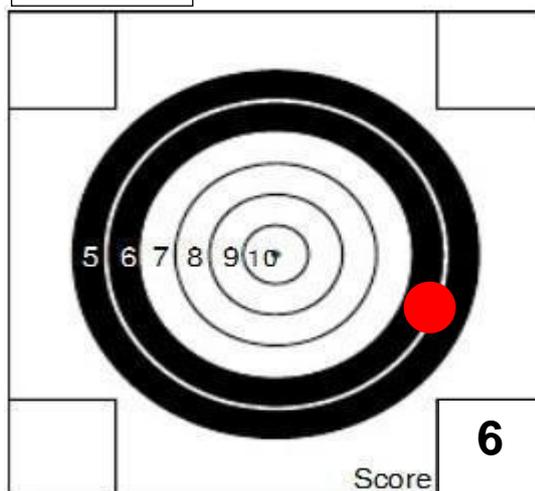
Esempio n.2



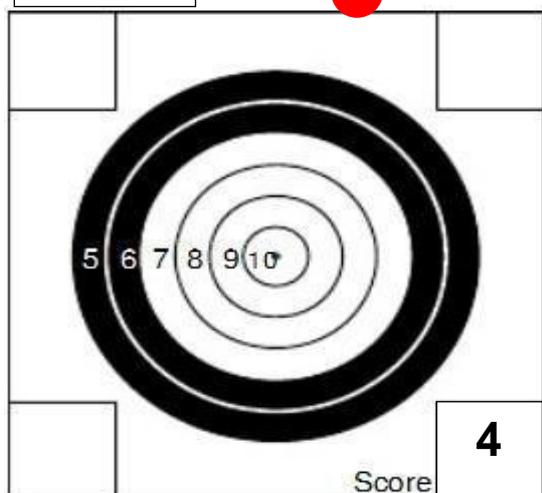
Esempio n.3



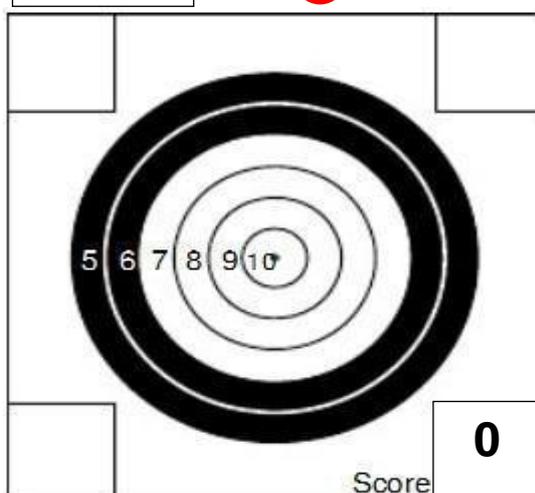
Esempio n.4



Esempio n.5

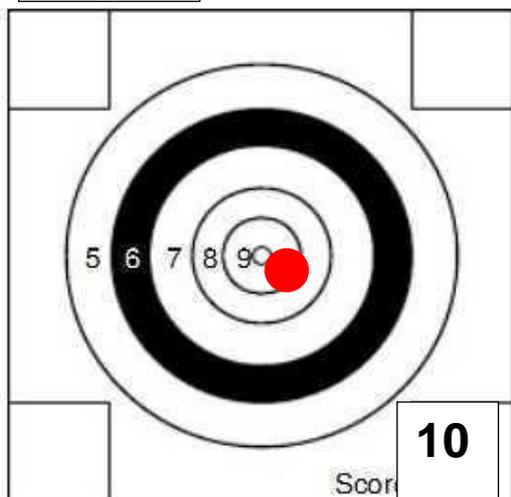


Esempio n.6

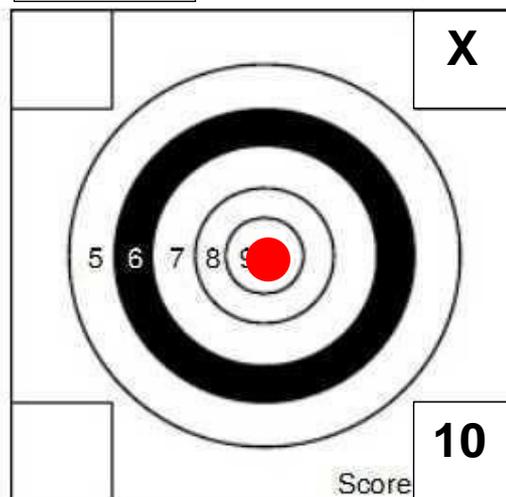


4.10 Esempi di valutazione del punteggio sui bersagli a 25 metri

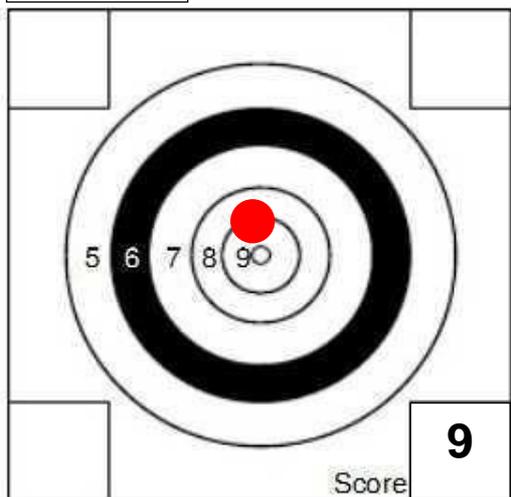
Esempio n.1



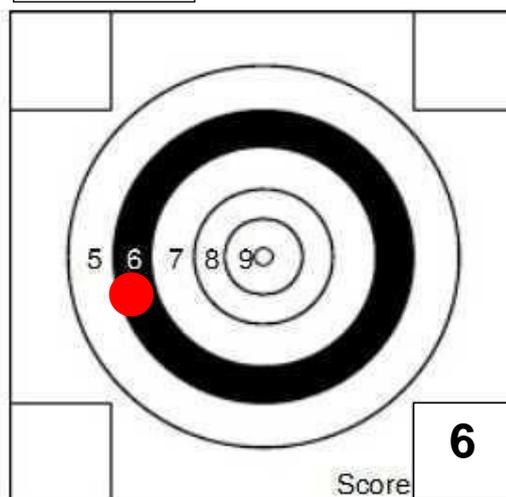
Esempio n.2



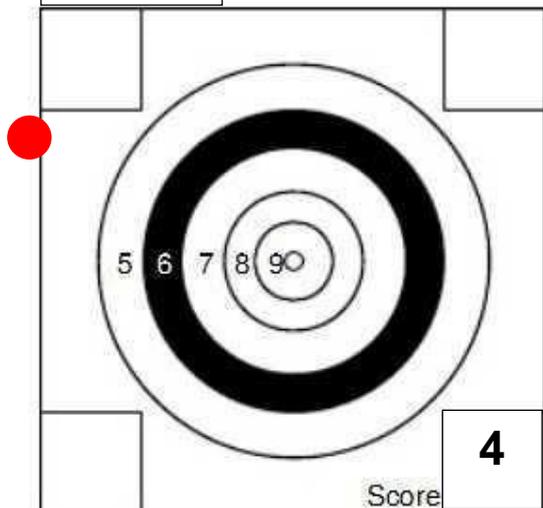
Esempio n.3



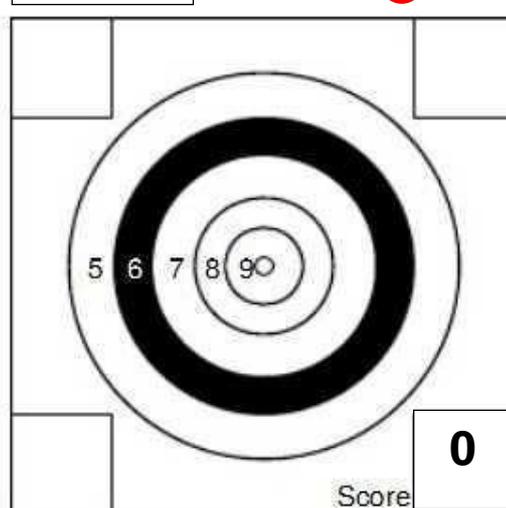
Esempio n.4



Esempio n.5

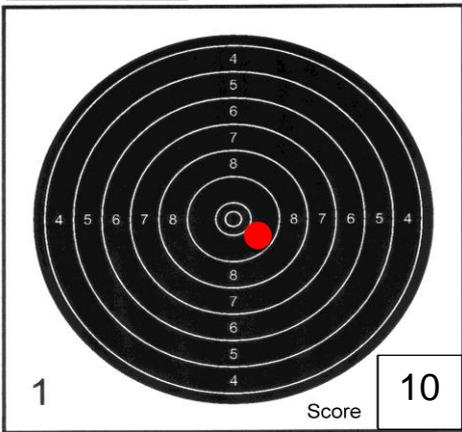


Esempio n.6

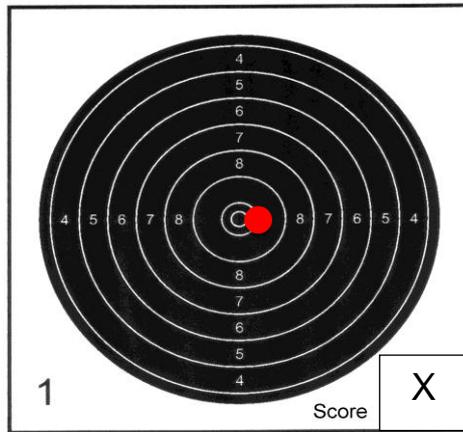


4.11 Esempi di valutazione dei punti sui bersagli A.R. Diottra 25 metri

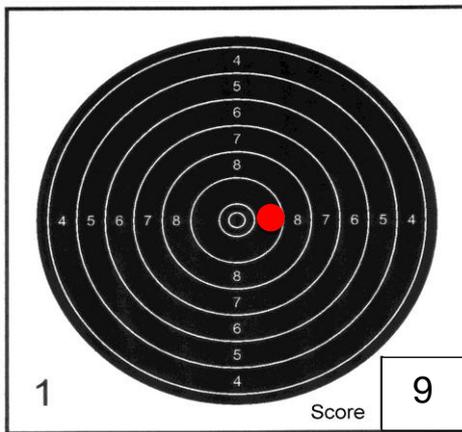
Esempio n.1



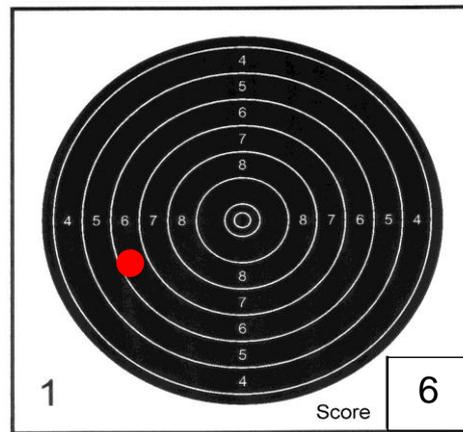
Esempio n.2



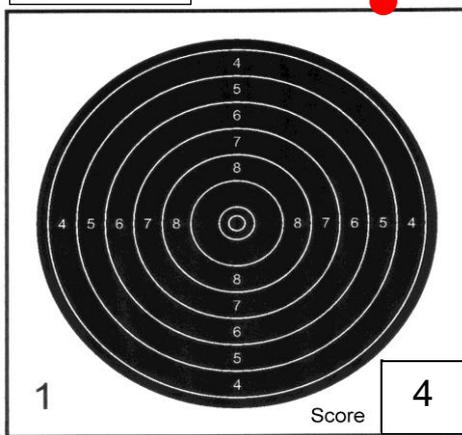
Esempio n.3



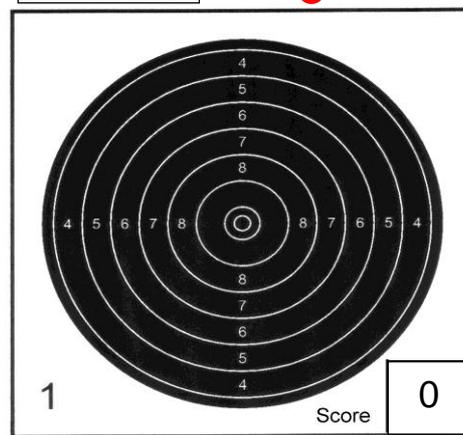
Esempio n.4



Esempio n.5



Esempio n.6



Come si può notare dai vari esempi sopra illustrati, la valutazione del punto viene fatta considerando la parte più interna del foro del proiettile rispetto al centro del bersaglio.

Negli Esempi n.1 e n. 2 viene illustrata la corretta assegnazione del punteggio in base a quanto riscontrato in fase di calibrazione. Infatti si può notare che il cerchio esterno del calibro tocca la riga dell'anello più interno, e quindi viene assegnato il punto più alto. Viene fatta eccezione per il bersaglio BR 25 metri dove, per l'assegnazione della mouche, l'anello del 10 deve essere completamente asportato.

Gli Esempi n.3 e n. 4 illustrano due situazioni nelle quali non può essere assegnato il punteggio più alto.

Nell'esempio n. 5 viene mostrato un caso limite: il colpo è finito fuori dagli anelli della visuale ma tocca comunque la linea del riquadro, per cui vengono assegnati 4 punti.

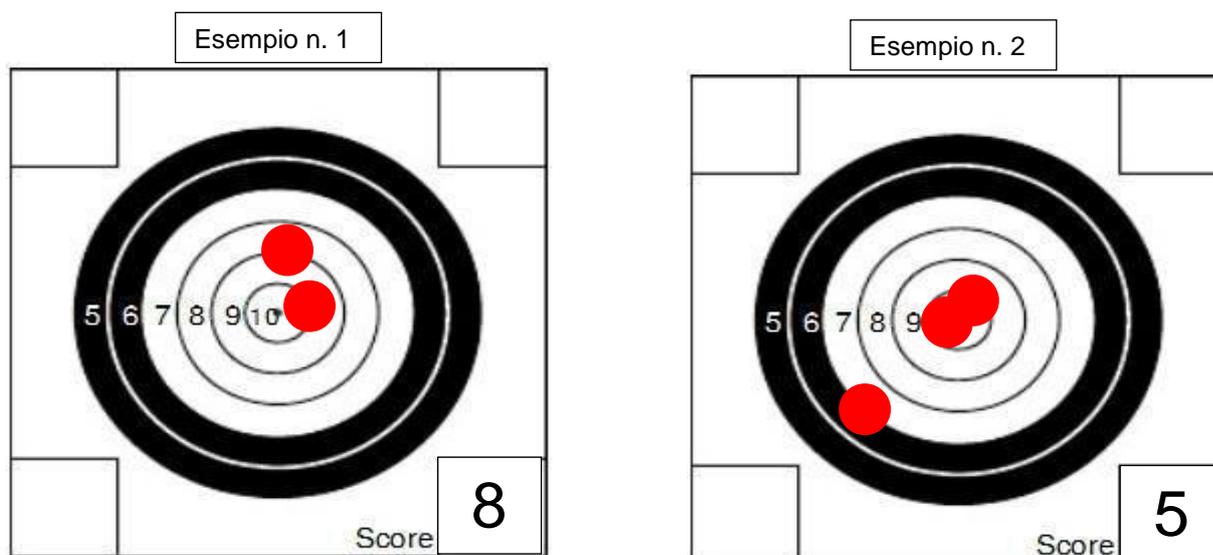
Stessa situazione si riscontra nell'esempio n. 6: in questo caso però il foro non tocca la linea del riquadro, per cui il punteggio assegnato sarà 0.

Il punteggio assegnato deve essere scritto nell'apposito riquadro situato in basso a sinistra all'interno della visuale di gara.

I colpi calibrati devono essere contrassegnati con la firma (o sigla) della persona addetta al controllo bersagli.

Altri casi limite che si possono riscontrare in corso di valutazione del bersaglio sono illustrati di seguito.

4.12 Colpi multipli all'interno della visuale di gara



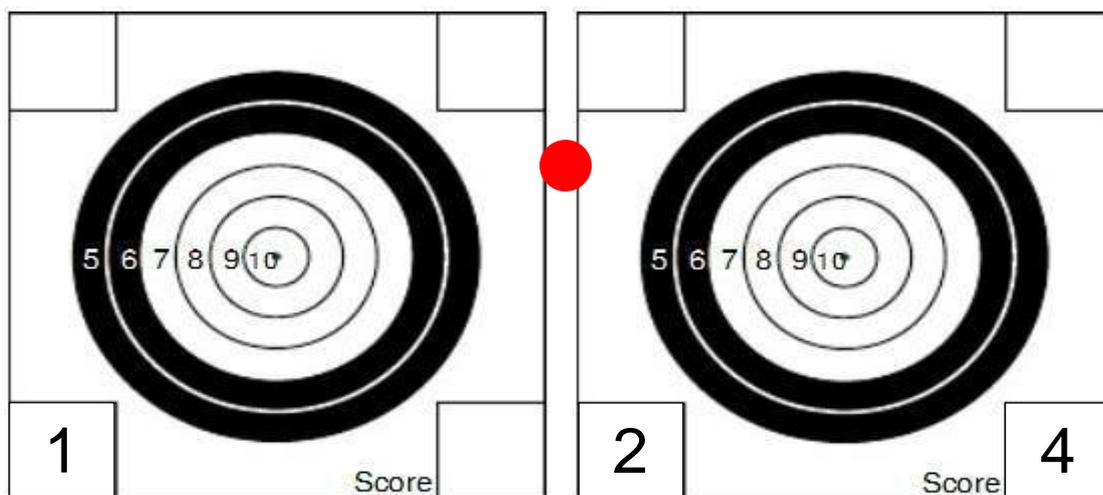
Nei casi di specie la valutazione viene fatta tenendo conto del punteggio più basso meno il numero di colpi eccedenti.

Esempio n. 1: Punteggio più basso=9 Colpi eccedenti=1 Valutazione corretta:9-1=8

Esempio n. 2: Punteggio più basso=7 Colpi eccedenti=2 Valutazione corretta:7-2=5

4.13 Colpi tra le visuali

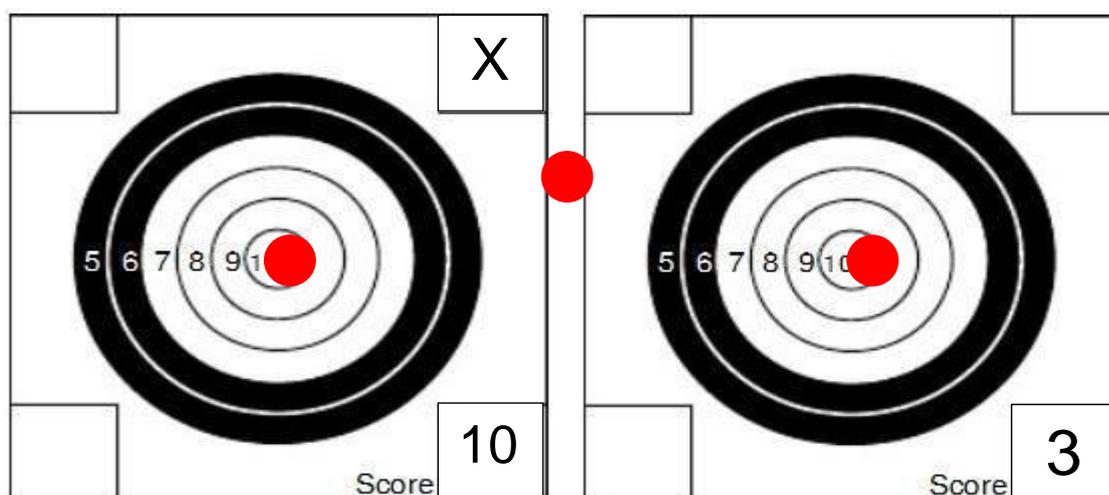
Può capitare che un colpo finisca tra due visuali di gara quando queste sono ancora integre.



In questo caso, appurato che il foro impegna maggiormente la visuale 2, a quest'ultima verranno assegnati 4 punti.

Nelle due visuali seguenti abbiamo una circostanza che fonde due possibili casistiche: il colpo multiplo ed un colpo tra due visuali.

Sia nella visuale 1 che nella visuale 2 il tiratore ha realizzato una *mouche*, ma tra le due visuali c'è un colpo che, calibrato, impegnerà maggiormente la visuale 2. Quest'ultima verrà considerata come visuale con doppio colpo, e quindi verrà assegnato il peggior punteggio meno un punto (3 nel caso specifico), mentre alla visuale 1 sarà assegnato una *mouche*.



Se un partecipante viene squalificato per un qualsiasi motivo, il punteggio verrà contrassegnato come squalificato. Il Responsabile della Gara riporterà la ragione della squalifica nei risultati della gara.

4.14 Errore nel primo tiro

Se il primo tiro sul bersaglio colpisce involontariamente l'area destinata al nome del tiratore, punteggio e logo della Federazione, il Direttore di Gara deve esser informato prima che il secondo tiro abbia luogo. Il Direttore di Gara deve controllare visivamente il bersaglio e prendere nota sul bersaglio quando lo stesso è stato recuperato. Il tiratore non incorrerà in alcuna penalità.

4.15 First Miss

Su tutti i bersagli conteggiati deve essere scritto il numero relativo al *First Miss*. L'addetto all'assegnazione dei punti controllerà l'area del bersaglio iniziando dal primo bersaglio. Il primo bersaglio che non è un 10 verrà registrato come *First Miss* (letteralmente si traduce "primo mancato"). Se sul primo tabellone i 25 bersagli sono tutti da 10 punti (250 punteggio finale) si va sullo stesso per controllare le *mouche*. Il primo bersaglio che non ha la *mouche* sarà registrato come *First Miss* (tutti i *First Miss* vanno registrati nell'area apposita del bersaglio e non nell'area *Score*).

4.16 Casi di parità dei punteggi e criteri di valutazione

Se in una gara ci sono due o più casi di parità, si procederà verificando la classifica dei singoli bersagli.

1° Esempio

	Tiratore	Bersaglio 1°	Mouche	Bersaglio 2°	Mouche	Bersaglio 3°	Mouche	totale	
1	Giovanni	248	14	249	11	247	7	744	32
2	Fabio	248	13	246	7	250	12	744	32
3	Antonio	248	12	250	13	246	7	744	32
4	Stefano	246	15	248	10	249	10	743	35
5	Giorgio	246	10	247	9	247	11	740	30
6	Maurizio	244	5	245	8	246	7	735	20

Nel 1° esempio abbiamo una situazione di parità. Si procede analizzando i singoli bersagli: sul 1° bersaglio Giovanni ha il punteggio migliore e quindi vince.

2° Esempio

	Tiratore	Bersaglio 1°	Mouche	Bersaglio 2°	Mouche	Bersaglio 3°	Mouche	totale	
1	Giovanni	248	14	250	14	248	6	746	34
2	Fabio	248	14	250	13	248	12	746	34
3	Antonio	248	14	250	12	248	8	746	34
4	Stefano	246	15	248	10	249	10	743	35
5	Giorgio	246	10	247	9	247	11	740	30
6	Maurizio	244	5	245	8	246	7	735	20

Nel 2° esempio abbiamo una situazione di parità. Si procede analizzando i singoli bersagli: sul 1° persiste la situazione di parità, si passa allora al 2°. Giovanni ha il bersaglio col punteggio migliore e quindi vince.

3° Esempio

	Tiratore	Bersaglio 1°	Mouche	Bersaglio 2°	Mouche	Bersaglio 3°	Mouche	totale	
1	Giovanni	248	14	250	14	248	6	746	34
2	Fabio	248	14	250	14	248	6	746	34
3	Antonio	248	14	250	12	248	8	746	34
4	Stefano	246	15	248	10	249	10	743	35
5	Giorgio	246	10	247	9	247	11	740	30
6	Maurizio	244	5	245	8	246	7	735	20

Nel 3° esempio c'è una perfetta parità in tutti i bersagli: per determinare il vincitore si utilizzerà la regola del *First Miss*.

In una gara i pareggi saranno risolti comparando il punteggio del primo colpo. Vince il punteggio più alto e se persiste la situazione di parità si procederà con il secondo sparo fino ad un terzo che definirà definitivamente il vincitore.

Se dovesse esistere una condizione di pareggio assoluto, in questo caso si continuerà a sparare fino alla definizione del vincitore.

4.17 Stampa dei risultati

Una volta completata la valutazione dei punteggi relativi ai 2 bersagli di gara, verrà stampata la classifica provvisoria per ogni categoria.

L'addetto all'assegnazione dei punti poi revisionerà questa stampa per controllare potenziali errori e correggere gli stessi. Egli revisionerà nuovamente la stampa cercando eventuali risultati di parità.

Questi verranno ulteriormente valutati con le modalità descritte al paragrafo 4.16. Infine, i risultati saranno esposti insieme con i bersagli.

4.18 Esposizione dei bersagli

I bersagli di gara verranno temporaneamente esposti (in sequenza dopo ogni sessione di tiro e la relativa valutazione dei colpi) in un'apposita bacheca predisposta dalla Sezione di T.S.N. ospitante. Tale bacheca deve essere provvista di schermi di protezione a prova di manomissioni.

Al Tiratore non è consentito toccare i bersagli. Per eventuali reclami deve attuare la prevista procedura.

I bersagli devono essere esposti per un tempo sufficientemente lungo, tale da permettere ai tiratori impegnati su più turni di poter visionare i propri bersagli, in considerazione del fatto che il tiratore ha 20 minuti a disposizione per presentare reclamo dal momento in cui può prendere visione dei bersagli già valutati.

4.19 Errori di valutazione del bersaglio

Qualora un tiratore consideri sia stato fatto un errore palese, può esser effettuata una richiesta all'Addetto Controllo Bersagli per vedere il bersaglio o il foglio del risultato e risolvere la questione. Se ci fosse un dubbio, il tiratore può sottomettere un reclamo formale in conformità con le procedure di reclamo.

4.20 RECLAMI

Avverso le decisioni della Giuria di Gara è 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.

4.21 SANZIONI

Ove non già puntualmente specificato, qualunque violazione al presente regolamento sarà sanzionata, con particolare riferimento alle indicazioni inerenti a:

- le caratteristiche delle armi -ARMA NON CONFORME PENA ESCLUSIONE DALLA ALLA GARA-;
- delle munizioni -MUNIZIONI NON CONFORME PENA ESCLUSIONE DALLA ALLA GARA-;
- delle attrezzature -ATTREZZATURA NON CONFORME PENA ESCLUSIONE DALLA ALLA GARA-;
- USO SCORRETTO DELL'ATTREZZATURA PENA ESCLUSIONE DALLA ALLA GARA;
- Violazione del regolamento di sicurezza PENA ESCLUSIONE DALLA ALLA GARA;
- Violazione della disciplina comportamentale in gara PENA ESCLUSIONE DALLA ALLA GARA;
- Spari fuori dal bersaglio: se il Direttore di Tiro verifica che il tiratore stia sparando colpi sulla sagoma che sostiene il bersaglio, il tiratore sarà squalificato;
- Nota Importante:ogni reclamo deve essere presentato solo dietro pagamento della somma prevista per i reclami (vedi paragrafo reclami)

Altre casistiche eventuali verranno giudicate dall'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.

Appendice A

Calciature



ok



OK



Appendice B

Colpi esterni ai riquadri di gara ed al riquadro di prova

Tutti i tiri che non entrano o non toccano l'area dei punteggi saranno valutati come 0.

Bench	Risky	F' Mba	Score	10 x	
Name - Nr					<input type="checkbox"/> Sporter <input type="checkbox"/> Unlimited <input type="checkbox"/> Light varmint <input type="checkbox"/> Heavy varmint

Banned

21	11	5	1		
22	12	7	2		
23	13	13	3		
24	14	14	4		
25	15	15	5		

50

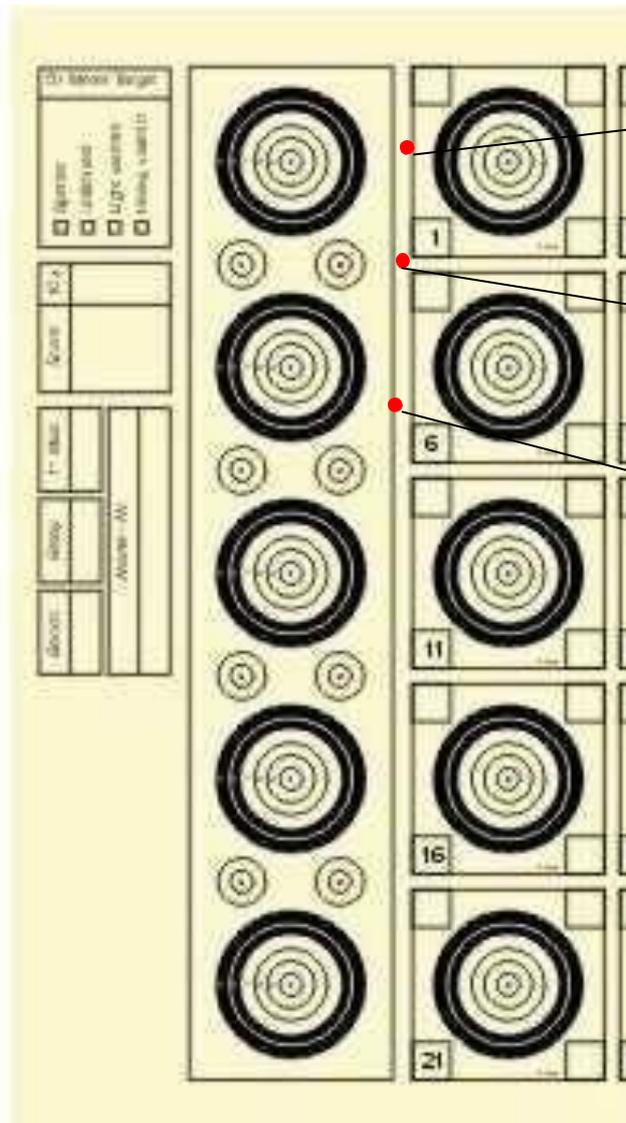
--	--	--	--	--	--

Valutati come 0

Valutati come 0

Prova





valutato come 4

valutato come 0

valutato come prova

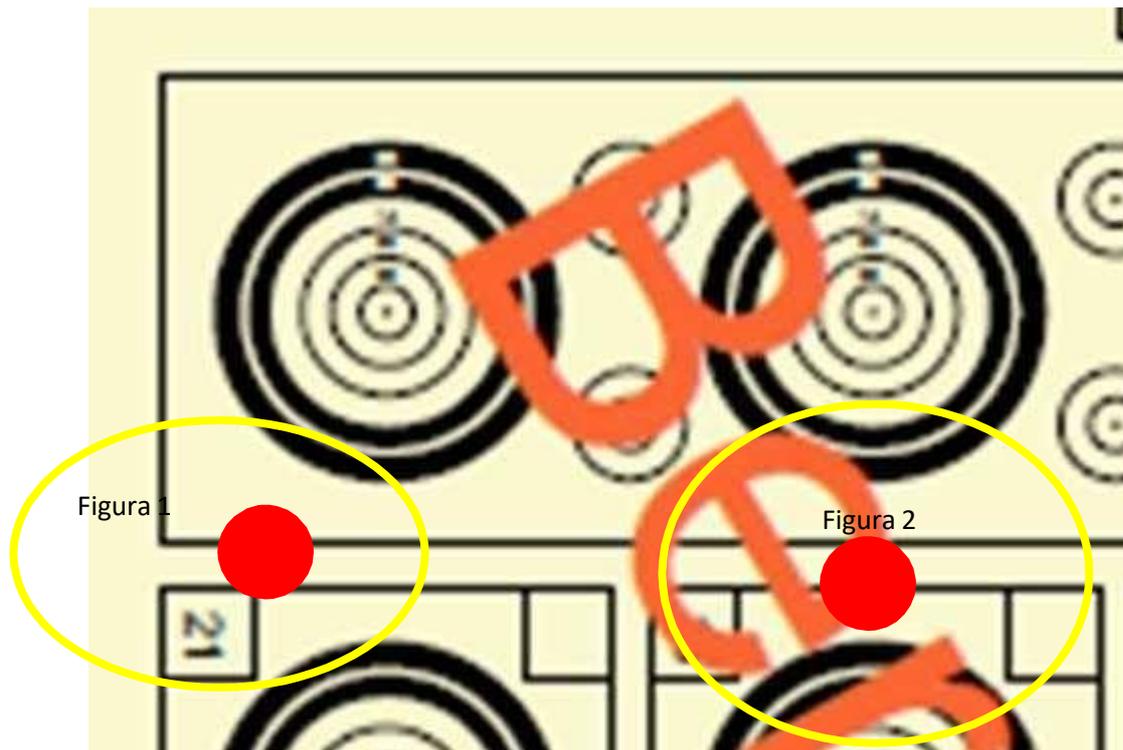


Figura 1

Potrebbe esserci un tiro tra le visuali, in tal caso il foro sarà calibrato. La valutazione sarà che nella visuale dove il foro impegna più superficie verrà dato un tiro di prova .

Figura 2

Potrebbe esserci un tiro tra le visuali, in tal caso il foro sarà calibrato. La valutazione sarà che nella visuale dove il foro impegna più superficie verrà dato un punteggio pari a 4 .

Deroghe

In deroga al REGOLAMENTO SPORTIVO *RIMFIRE & AIR RIFLE* sono tuttavia per l' anno 2019 applicate le seguenti regole:

Le 8 Gare di qualifica individuale e a squadre si svolgono su due giorni- in contemporanea su più regioni Italiane (vedi calendario gare)

La UITIS può derogare le sezioni a disputare la gara su più di 2 giorni per necessità logistiche o forte affluenza di iscrizioni.

In deroga al criterio di “strettamente di serie” ed a quanto sopra esposto, è tuttavia consentito:

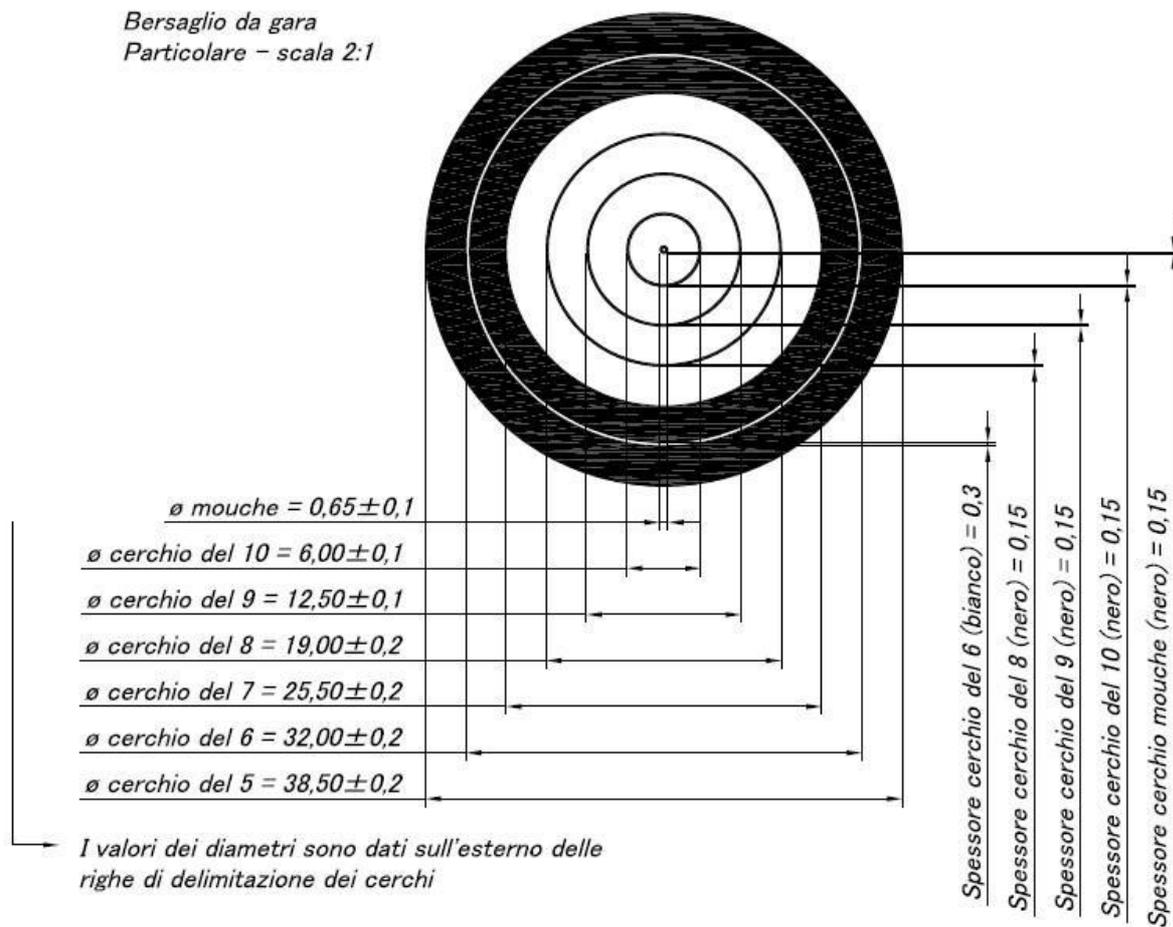
- L' accuratizzazione del sistema di giunzione fra calcio e azione (pillar, bedding, etc.);
- La sostituzione delle viti che fissano l' azione al calcio;
- L' accuratizzazione dello scatto;
- L' alleggerimento del calcio purché l' asportazione del materiale non sia visibile dall' esterno; sono ammesse incisioni di abbellimento purchè queste non compromettano le caratteristiche del calcio, e la sicurezza dell' arma;
- L' uso di un finto caricatore; questo va pesato con l'arma, in alternativa al vero.

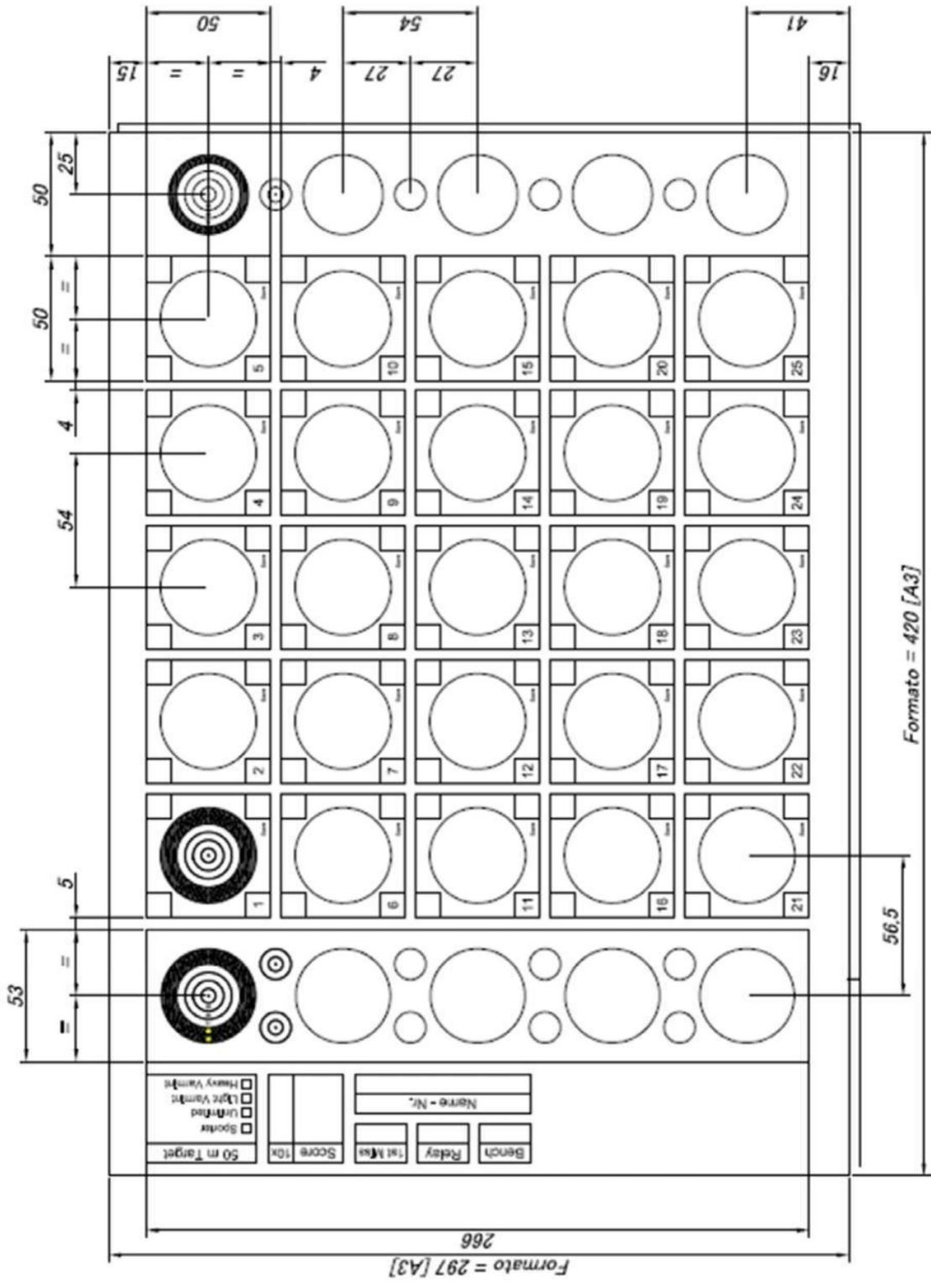
L' asportazione di dotazioni dell' arma esterne e non “ essenziali” , come apparati di mira, magliette, rotaie, guide, caricatori addizionali, supporti, viti, bulloni, fermo restando che la struttura essenziale del calcio non può essere ridotta o modificata alla vista, compresa la finitura superficiale;

➤ Bersagli adottati in Italia

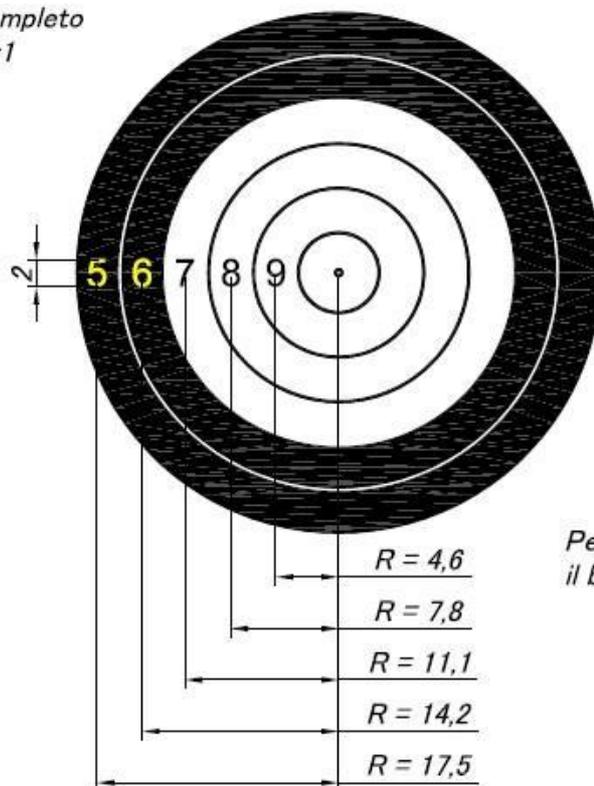
Specifiche bersaglio 50 mt

Bersaglio da gara
Particolare - scala 2:1



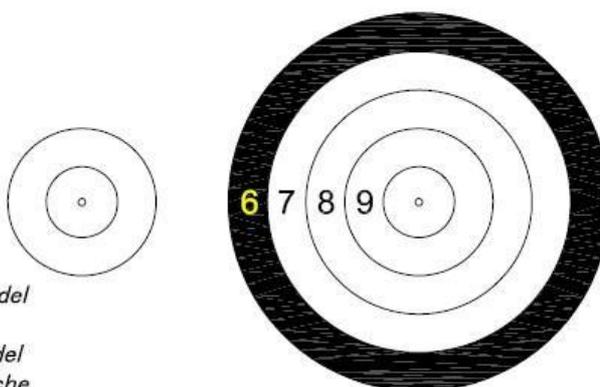


Bersaglio di prova completo
Particolare – scala 2:1



Per le quote mancanti vedere
il bersaglio da gara.

Bersagli di prova ridotti
Particolare – scala 2:1



Quello più piccolo è formato dai cerchi del
9 del 10 e della mouche.

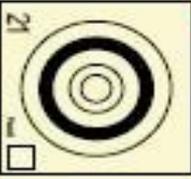
Quello più grande è formato dai cerchi del
6, del 7, dell'8, del 9, del 10 e della mouche.

Per le quote vedere il bersaglio da gara

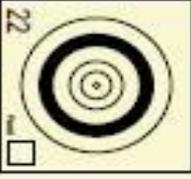
Bersaglio ufficiale per gare BR22 e Air Rifle a 25 metri (escluso Air Rifle Diottra)

<p>Punteggio totale: <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Nome: <input style="width: 100%;" type="text"/></p>	<p>Data: _____</p> <p>Linea: _____</p> <p>Turno: _____</p> <p>Tiratore: _____</p> <p>Sezione: _____</p>	<p>Int. Sporter <input type="checkbox"/></p> <p>Unlimited <input type="checkbox"/></p> <p>Hunter <input type="checkbox"/></p> <p>10.5 bs <input type="checkbox"/></p>
---	---	---

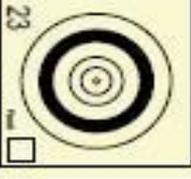
21



22



23



24



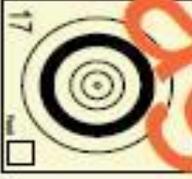
25



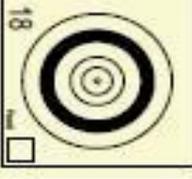
11



17



18



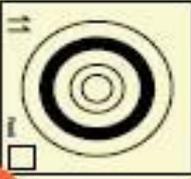
19



20



11



17



13



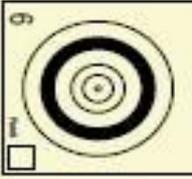
14



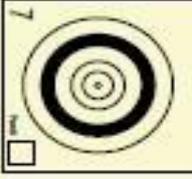
15



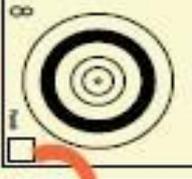
6



7



8



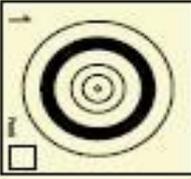
9



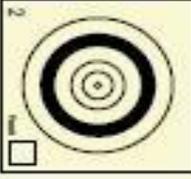
10



1



2



3



4



5



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



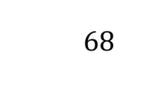
25



26



27



28



29



30



31



32



33



34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

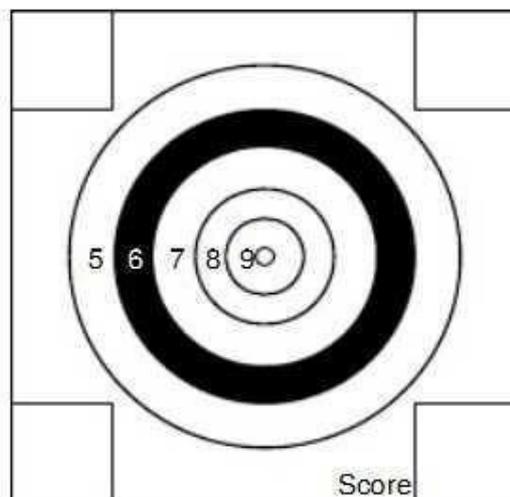
173

174

175

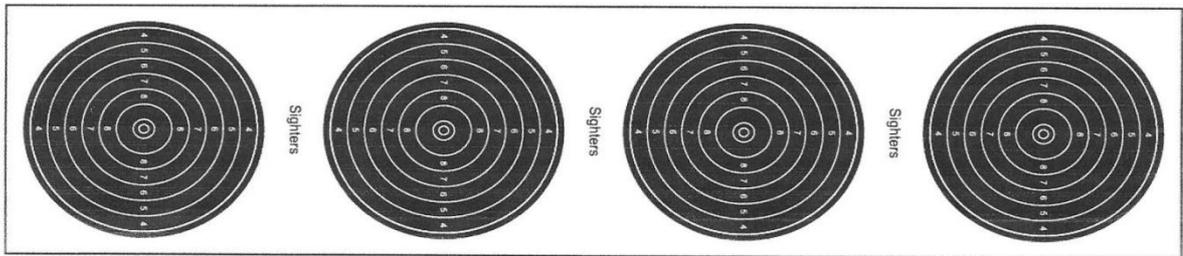
176

Dimensioni della visuale per gare BR22 e Air Rifle a 25 metri (escluso Air Rifle Diottra)



Anello	Diametro mm
10	2
9	8
8	14
7	22
6	30
5	39

Bersaglio ufficiale per gare Air Rifle Diottra 25 metri



Tiro a Segno Nazionale Sezione di:

Punteggio totale

10 x

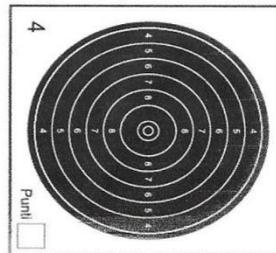
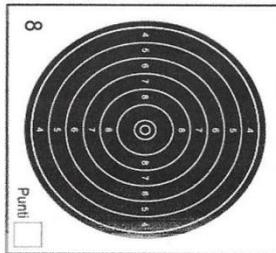
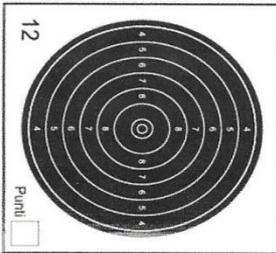
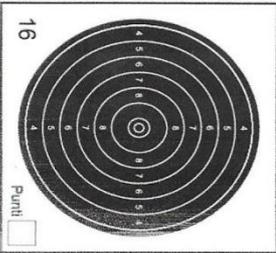
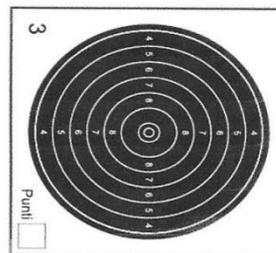
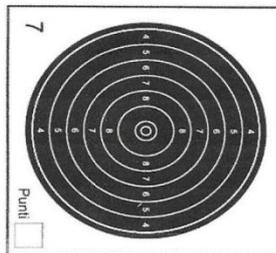
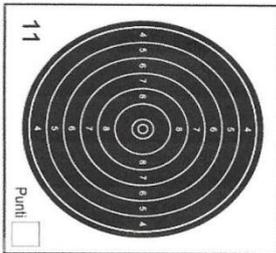
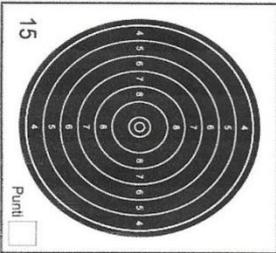
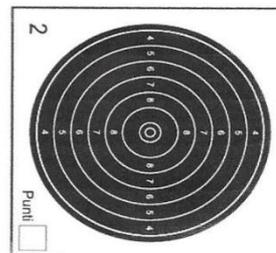
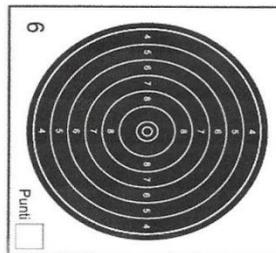
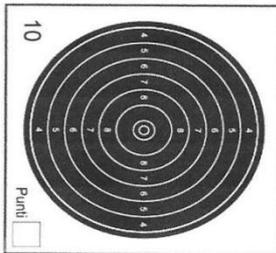
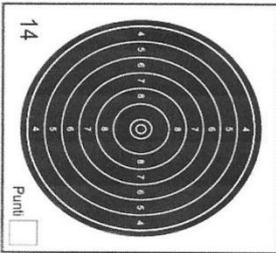
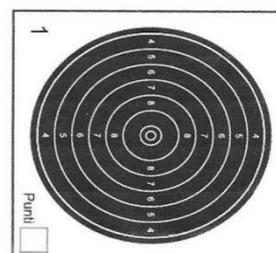
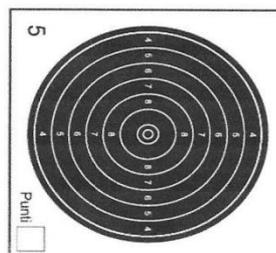
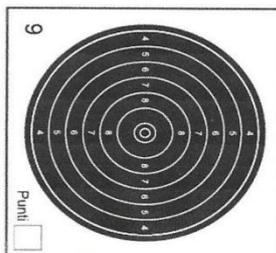
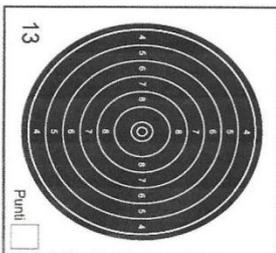
Tiratore _____

Sezione _____

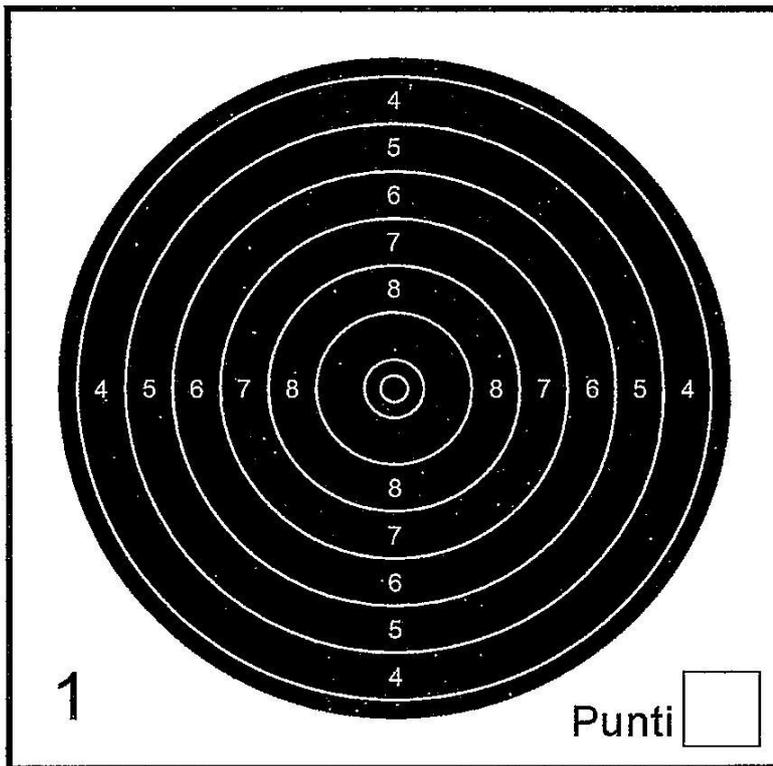
Linea _____

Turno _____

Data _____



Mod. 10/14 bis



Formato del bersaglio	297x420 mm
Visuali da gara (gruppo sulla destra)	16 n.
Visuali di prova (gruppo sulla sinistra)	4 n.
Riquadro*	65 x 65 mm
∅ anello esterno	56,2 mm
∅ anello del 4'	53,2 mm
∅ anello del 5'	45,2 mm
∅ anello del 6'	37,2 mm
∅ anello del 7'	29,2 mm
∅ anello del 8'	21,2 mm
∅ anello del 9'	13,2 mm
∅ anello del 10'	5,2 mm
∅ mouche*	2,5 mm
Spessore filetti demarc. anelli	0,15 – 0,2 mm
Spessore filetti demarc. riquadro	0,5 mm
Altezza testi dei punteggi	1,5 mm
Altezza testi numerazione visuali	4,0 mm
Interasse orizzontale tra le visuali	70,0 mm
Interasse verticale tra le visuali	70,0 mm

* le quote sono comprensive dello spessore dei filetti di demarcazione.