



UITS

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO 2022

TRAINER - SUPER TRAINER

INDICE

1. Carabine	pag. 3
2. Categorie di tiro	pag. 3
3. Norme generali	pag. 3
4. Posizione di tiro	pag. 4
5. Abbigliamento	pag. 4
6. Munizionamento	pag. 4
7. Attrezzatura	pag. 4
8. Controllo armi	pag. 4
9. Bersagli	pag. 5
10. Tempi di gara	pag. 5
11. Numero di colpi	pag. 5
12. Comandi di Gara	pag. 5
13. Fuoco Incrociato "Attivo"	pag. 6
14. Fuoco Incrociato "Passivo"	pag. 7
15. Valutazione dei colpi	pag. 7
16. Esposizione dei bersagli	pag. 8
17. Casi di parità di punteggio	pag. 8
18. Rientri	pag. 8
19. Reclami	pag. 8
20. Sanzioni	pag. 8
21. Campionato	pag. 9
22. Iscrizioni Individuali	pag. 9
23. Iscrizioni Squadre	pag. 10
24. Assegnazione Titoli	pag. 10
25. Premiazione gare del campionato	pag. 10
26. Premiazione Finale	pag. 11
27. Elenco armi ammesse	pag. 11

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO 2022

TRAINER - SUPER TRAINER

1. CARABINE

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

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

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

E' consentita l'asportazione delle magliette porta cinghia.

2. CATEGORIE DI TIRO

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

2.2 Super Trainer: partecipano le armi costruite sino all'anno 1965 incluso, munite di mirino anteriore a palo e diottra micrometrica o non, dedicata o coeva all'arma.

Può essere utilizzato un copri mirino previsto dal costruttore (no tunnel), purché il mirino sia a palo. E' ammessa l'apposizione alla diottra di filtri, iridi, una lente o sistemi per la correzione dei difetti visivi, tutti anche non coevi, purché non determinino l'ingrandimento del bersaglio. vedi allegato c

3. NORME GENERALI

3.1 La Sezione organizzatrice della gara, prima dell'inizio della competizione, dovrà esporre in apposito albo l'elenco nominativo dei Quadri di Gara :

- a. Giuria di Gara;
- b. Direttore di Gara;
- c. Direttore di Tiro
- d. Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamenti;
- e. Direttore Ufficio Classifica;
- f. Commissari di linea.

3.2 Tutto il personale della Direzione di gara e di servizio dovrà essere munito di cartellino di identificazione, al fine di agevolare i concorrenti nel riconoscere il personale di servizio.

3.3 È tassativamente vietato ai membri della Direzione di Gara di prendere parte alla competizione, eccetto che per le seguenti posizioni:

- a. Direzione Controllo Armi ed Equipaggiamenti;
- b. Direttore di Tiro (eccetto per la specialità in cui gareggia);
- c. Commissario di Linea (eccetto per la specialità in cui gareggia);
- d. Personale di Fossa ed esposizione bersagli.

4. POSIZIONE DI TIRO

- 4.1 Seduta al bancone, su sgabello regolabile in altezza.
- 4.2 Il rest, il bancone e lo sgabello saranno uguali per tutti i tiratori e saranno forniti dall'organizzazione. Non sono ammessi rest personali e l'interposizione di alcun materiale tra il cuscino del rest e l'arma.
- 4.3 È consentito l'appoggio anteriore della carabina solo sul rest, non è consentito l'appoggio sul bancone del calcio, che deve essere esclusivamente abbracciato
- 4.3 Possono essere utilizzati tutti i REST che hanno la possibilità di essere regolati **solo** in altezza, il piano di appoggio dell'asta della calciatura può essere costituito da un cuscinetto ripieno di sabbia o da un alloggiamento, di larghezza idonea per i modelli di arma che vengono utilizzati nella specialità, rivestito in pelle o panno (tessuto non tessuto) destinato ad accogliere la parte anteriore della calciatura dell'arma.
- 4.4 Non sono ammessi sacchi, cuscini, ciocchi di legno o altro materiale che non consente al tiratore di regolare il rest in altezza.
- 4.5 Il rest una volta regolato non può essere più toccato durante la gara

5. ABBIGLIAMENTO

- 5.1 Gli indumenti indossati dal tiratore dovranno presentare caratteristiche di completa flessibilità per non creare alcun tipo di supporto per la carabina.
- 5.2 È vietato l'uso di giacca, pantaloni e guanti da tiro tipo ISSF.
- 5.3 È vietato l'uso di guanti, di qualsiasi tipo, sulla mano debole.
- 5.4 È consentito l'uso di occhiali da tiro e/o iride posizionata sull'occhiale.
- 5.5 È consentito l'uso di una gomitiera sul braccio forte

6. MUNIZIONAMENTO

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

7. ATTREZZATURA

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

8. CONTROLLO ARMI

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

8.2 Il controllo dovrà essere effettuato sulle linee di tiro.

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

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

9. BERSAGLI

9.1 Distanza : 50 metri.

9.2 Il bersaglio ufficiale è quello messo a punto e approvato dalla UITSS, con 9 visuali Mod 10/13 bis Trainer; l'ultima visuale in basso a destra è la visuale di prova contrassegnata da quattro triangoli neri ai lati del cerchio.

10. TEMPI DI GARA

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

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

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

10.4 Il tempo di attesa tra la prima e la seconda serie è di 10 min. per il cambio dei bersagli.

10.5 Il numero di linea viene sorteggiato dalla sezione ospitante con Coni Net.

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

11. NUMERO DI COLPI

11.1 I colpi previsti per ogni gara di qualificazione sono 50; 25 colpi su ciascuno dei due bersagli, così suddivisi: 4 colpi da sparare nella visuale n. 1 e 3 colpi in tutte le altre sette visuali. **Il mancato rispetto di questa sequenza comporterà 2 punti di penalità.**

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

11.3 Per ogni colpo sparato oltre i 25 previsti: eliminazione del colpo di valore maggiore e 2 punti di penalità.

12. COMANDI DI GARA

12.1 La Direzione di Gara userà sempre i seguenti Comandi:

- Tiratori 5 minuti all'inizio della gara.
- Tiratori Pronti.
- Inserire gli otturatori, Fuoco e contestualmente farà partire il cronometro. Chiunque spari, anche accidentalmente, prima del fuoco verrà squalificato immediatamente.
- Tiratori 5 minuti al termine della gara.
- Gara terminata, togliere gli otturatori.

13. FUOCO INCROCIATO ATTIVO

13.1 Il concorrente che involontariamente effettui un tiro incrociato, colpendo un bersaglio non suo, dovrà comunicarlo immediatamente al Direttore di Tiro. Quest'ultimo si comporterà come segue:

- a. Procedere alle immediate ricerche, prendendo nota dell'orario esatto dell'evento in caso di ritenuta necessaria interruzione, al fine del conseguente recupero.
- b. Successivamente, procederà all'ispezione del bersaglio colpito:
 - nell'ipotesi si riscontri un plurimo impatto su una stessa visuale, prenderà nota del numero della visuale in questione in modo che in sede di controllo dei bersagli sia attribuito il punteggio più alto a chi ha subito l'irregolarità, punteggio risultante dalla somma dei migliori tre colpi presenti nella visuale e, a chi ha effettuato il tiro incrociato, il punteggio risultante dalla somma del quarto colpo e dei due presenti nella corrispondente visuale del proprio bersaglio;
 - nell'ipotesi che il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenta altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiara non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro dovrà, dopo aver valutato i fatti:
 - prendere nota del numero della visuale colpita;
 - autorizzare il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando i suoi tre/quattro colpi anche sulla visuale colpita;
 - dare disposizione al responsabile del tiro incrociato di sparare due colpi sulla visuale del proprio bersaglio corrispondente a quella erroneamente colpita sul bersaglio del tiratore danneggiato;
 - dichiarare la ripresa del fuoco per tutti.
- c. In sede di controllo bersagli, al concorrente che ha subito il tiro incrociato sarà attribuito il punteggio risultante dalla somma dei migliori tre colpi presenti nella visuale e, a chi ha effettuato il tiro incrociato, il punteggio risultante dalla somma del quarto colpo e dei due presenti nella corrispondente visuale del proprio bersaglio.
- d. **NOTA:** Il fuoco incrociato costituisce in ogni caso una turbativa alla gara.
In aggiunta alle conseguenze organizzative di cui sopra, sono previste le seguenti penalità:
 - 1° tiro incrociato dichiarato = non viene penalizzato
 - 2° tiro incrociato dichiarato = - 2 punti sul punteggio finale conseguito.
 - 3° tiro incrociato dichiarato = squalifica.
- e. La squalifica si adotterà anche in caso di primo tiro incrociato nell'ipotesi che non sia intenzionalmente dichiarato dal concorrente, ma il Direttore di Tiro possa identificare l'autore dell'irregolarità per visione diretta od altri elementi oggettivi.
- f. Il tiratore squalificato non potrà proseguire nella gara ove è successo l'evento e dovrà essere immediatamente allontanato dal Direttore di Tiro lasciando la propria arma ed attrezzatura sul banco di gara.

14. FUOCO INCROCIATO "PASSIVO"

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

- a. alla verifica del bersaglio e a individuare la visuale che, secondo il tiratore che reclama, è stata oggetto di fuoco incrociato;
- b. ad interpellare i concorrenti che ritiene interessati, perché effettuino le opportune verifiche. Quindi, se un concorrente si attribuirà l'irregolarità, il Direttore di Tiro procederà come descritto al paragrafo precedente 13.1. 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.

14.2 Sarà facoltà del Direttore di Tiro, in base alle circostanze accertate, autorizzare il concorrente che ha dichiarato fuoco incrociato passivo a sparare i suoi tre/quattro colpi 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 risultante dalla somma dei migliori tre colpi presenti sulla visuale in questione.

15. VALUTAZIONE DEI COLPI

15.1 Tutti i fori dei colpi sono conteggiati secondo il valore della zona concentrica del bersaglio che viene colpita. Ogni foro sulla singola visuale delimitata dal perimetro del quadrato avente misura di 16 cm per lato, in zona non corrispondente a punteggio sarà considerato ZERO, fatto salvo il bersaglio di prova.

I colpi posizionati sul bersaglio di gara in ogni altra zona al di fuori delle mascherine di gara o prova, sono considerati irrilevanti ai fini del punteggio.

15.2 I colpi devono essere valutati secondo il sistema della tangenza in vigore nel Regolamento UITSS per le gare ISSF.

15.3 Limitatamente alla valutazione di tale colpo è considerata Mouche solo il colpo/i completamente posizionato/i all'interno del 1° cerchio (il colpo non deve intaccare o essere tangente alla riga).

15.4 Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei risultati ottenuti sui due bersagli di gara sottraendo gli eventuali punti di penalità.

15.5 Per la valutazione dei colpi in caso di dubbio, sarà utilizzato un idoneo calibro a perno omologato per cal. 22.

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

15.7 Le decisioni sul valore dei colpi attribuiti con l'uso del calibro, sono definitive e non ripetibili una volta che è stato inserito il calibro e valutato il punteggio. I reclami sui risultati possono essere presentati soltanto sui punti che sono stati decisi senza l'uso del calibro o per gli errori commessi nella trascrizione dei dati in classifica o sulla scheda di tiro.

15.8 Tutte le Sezioni Organizzatrici dovranno adottare il calibro .22 privo di lentino.

- 15.9 Ogni colpo dubbio va calibrato.
- 15.10 Ogni colpo calibrato non può essere ricalibrato e non potrà essere oggetto di reclamo.
- 15.11 Divieto di usare lenti con ingrandimenti digitali, visori, monitor, computer. È ammessa la tradizionale lente a mano, con Max. 6 ingrandimenti, per valutare i colpi con il calibro inserito.

16. ESPOSIZIONE BERSAGLI

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

17. CASI DI PARITÀ DI PUNTEGGIO

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

18. RIENTRI

- 18.1 Non sono ammessi rientri.

19. RECLAMI

- 19.1 Avverso le decisioni della Giuria di gara, premesso l'obbligo per la Sezione organizzatrice di esporre il bersaglio e comunicare il risultato al tiratore entro il tempo massimo di 75 minuti dalla fine della gara è ammessa facoltà di reclamo scritto entro 20 minuti dal verificarsi dell'evento contestato e previo versamento di deposito cauzionale di € 25, restituibili in caso di favorevole accoglimento.
- 19.2 La Giuria di gara riunita decide a maggioranza, sempre con la presenza di un membro esterno, all'uopo designato e con ragionevole prontezza dopo l'inoltro del reclamo; e comunque entro e non oltre il tempo massimo di 60 minuti dal deposito del reclamo.
- 19.3 In caso di non accoglimento del reclamo il deposito cauzionale non sarà restituito.

20. SANZIONI

- 20.1 Ove non già puntualmente specificato, qualunque violazione al presente Regolamento, con particolare riferimento alle indicazioni inerenti le caratteristiche delle armi, delle munizioni, delle attrezzature e del loro uso in gara, nonché a quelle

inerenti le Regole di Sicurezza e la disciplina comportamentale in gara, sarà punita, secondo la gravità di quanto commesso, ad insindacabile giudizio della Direzione di Gara, con una Sanzione che, come minimo, comporterà la decurtazione di 10 punti dal punteggio di gara o, nei casi più gravi, la squalifica dalla gara.

- 20.2** Il tiratore squalificato dovrà immediatamente interrompere il tiro lasciando arma e attrezzatura sulla linea di tiro in sicurezza, non potrà in ogni caso proseguire nella gara.

21. CAMPIONATO

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

22. ISCRIZIONI INDIVIDUALI

- 22.1** Le iscrizioni dovranno essere fatte direttamente dai partecipanti sul sito dell'U.I.T.S. La Sezione di appartenenza si impegnerà a versare la quota d'iscrizione anche in caso di assenza del tiratore. Il sorteggio della linea di tiro verrà effettuato mediante software di gestione della gara.
- 22.2** L'iscrizione alla gara costa 21 €. Sarà possibile iscriversi alle gare, non prima di 30gg. solari dalla data prevista secondo il calendario ufficiale redatto da UITS
- 22.3 Classifica individuale:** al fine dell'ammissione alla finale, saranno presi in considerazione, per ogni tiratore, i quattro migliori risultati ottenuti nelle nove prove valide del circuito. In caso di parità, sarà conteggiato il numero totale delle mouches. In caso di ulteriore parità sarà scrutinato il più alto dei punteggi esclusi e così via fino alla risoluzione della parità, arrivando fino all'ottavo punteggio delle gare di qualifica.
- 22.4 Finale Nazionale:** al termine delle gare di qualificazione, sarà disputata una Finale Nazionale. Saranno ammessi i primi 20 tiratori classificati in ciascuna specialità. che abbiano fatto 4 gare di qualifica, non sono ammessi ripescaggi o rimpiazzi di tiratori non qualificati alla Finale per rimpiazzare tiratori non presenti per impegni o altro.
- 22.5** La gara sarà disputata inizialmente su 50 colpi, dopo aver sparato i 50 colpi, verranno presi dalla classifica i migliori 10 che disputeranno un'ulteriore prova su 25 colpi. Se il numero degli ammessi sarà **inferiore o uguale a 10**, la finale verrà disputata su **50 colpi** da effettuarsi su due bersagli da 25 colpi ciascuno, **senza sparare i successivi 25**.
- 22.6** La classifica sarà stilata sommando il risultato dei 50 colpi e quello dei 25.
- 22.7 Il costo dell'iscrizione alla Finale è a carico della UITS**

23. ISCRIZIONI SQUADRE

23.1 Le squadre saranno composte da 3 tiratori più 1 di riserva che **dovranno** gareggiare nella stessa sede di gara.

23.2 I componenti la squadra devono appartenere alla stessa Sezione (TSN).

19.1 Iscrizione Squadre: : le squadre dovranno essere inserite sul gestionale CONINET cliccando su "GARE">"Squadre"> "Nuova Squadra NON ISSF. Il pagamento dovrà essere inoltrato all'ufficio sportivo dell' UITS entro la data stabilita; costo € 40,00 da versare all'UITS, la quale utilizzerà questa somma per la premiazione.

23.3 Classifica Squadre:

- a. Verranno presi in considerazione i 3 risultati migliori di tutti i tiratori componenti la squadra.
- b. In caso di parità di punteggio finale, viene valutata la somma delle mouches delle prestazioni considerate.
- c. Se la parità persiste, verrà considerato il primo dei punteggi di scarto. In caso di ulteriore parità verrà preso il successivo risultato di scarto e così via fino a quando non sia sciolta la parità.

23.5 Finale a Squadre: saranno ammesse alla finale le prime 6 squadre per ciascuna specialità, che si sono qualificate sui migliori 4 risultati di squadra, ottenuti sulle 9 gare di qualifica.

23.6 Dove i componenti la squadra non si siano qualificati individualmente gareggeranno comunque per la squadra, purché abbiano disputato almeno le 4 gare di qualifica.

23.7 Il costo di iscrizione alla Finale è € 21,00 per ogni componente la squadra e sarà a carico UITS

24. ASSEGNAZIONE TITOLI

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

24.2 SQUADRE: Titolo di Campione Italiano a Squadre: in ciascuna delle tre specialità, verrà tenuto conto dei 3 migliori punteggi ottenuti dai componenti la squadra durante la finale.

25. PREMIAZIONE GARE DEL CAMPIONATO

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

26. PREMIAZIONE FINALE

26.1 Individuali: in ciascuna delle 2 specialità:

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

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

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

27. ELENCO ARMI AMMESSE

Elenco delle armi ammesse nella categoria Trainer e Super Trainer.

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

AUSTRIA

- Steyr mod. 1886

CANADA

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

FRANCIA

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

GERMANIA

- DSM – Anschutz Mod.54
- DSM - Mauser
- DSM - Mauser JGA (Anschutz)
- DSM - Walther mod. 11 e mod. 12

- DSM - mod. V Walther
- DSM – 34 Erma
- DSM - Geco (1928 - 1933)
- DSM - BSW
- DSM – Waffenstadt Suhl
- DSM – C.G. Haenel – Waffen – Und FahrradFabrik A.G.
- DSM – Hermann Weihrauch
- DSM – Herbert Schmidt-Waffenfabrik
- DSM – Simson e Co. - Waffenfabrik
- DSM – Menz (Suhl)
- DSM Thuringen
- DSM PaatzWaffenfabrik Suhl
- DSM Herbert Schmidt WaffenfabrikOstheim/Rohm
- DSM Waffen Jung Stuttgart
- KKW Mauser
- KKW Gustloff
- KKW Walther
- KKW Mauser 45 (1945)*
- KKW Mauser MAS 45 (Costruito in Francia)*

** Ultimo modello Trainer costruito*

- Mauser EL 320
- Mauser ES 340
- Mauser ES 340 B
- Mauser MS 420 Costruito 1930

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

BELGIO

- Mauser K98 (FN) 1924

ITALIA

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

POLONIA

- MosinNagnat Radom mod. KbKs/wz 1948

UNIONE SOVIETICA

- Tozmod. 8 (Tula arsenale)

SVEZIA

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

STATI UNITI

- Winchester "Winder" Musket (1922)
- Winchester mod. 1903 (1918)
- Winchester mod. 74 (1942)
- Winchester mod. 67 (1920)
- Springfield mod. 1903
- Springfield mod. 87M (Stevens)
- Springfield mod. 1922
- Springfield M2 1922
- Stevens mod. 416-2-T (1941)
- Harrington e Richardson mod. 65 Leatherneck (1943)*

*In seguito a richiesta vennero costruiti N° 345 fucili negli anni 1957/1958

- Mossberg mod. 42-M U.S. Training (1941)

- Mossberg mod. 42-C
- Mossberg mod. 44 US (1942-1945)
- Mossberg mod. 144 US (1949)
- Remingtonmod. 40X (1955) costruito fino al 1960

SVIZZERA

- Rubin Schmidt 1889 (Wff Berna) Fucile
- Rubin Schmidt 1889 Tipo II° (Wff Berna) Fucile
- Rubin Schmidt 1889 Tipo II° (Wff Berna) Carabina
- Rubin Schmidt 1889 Tipo II° (Wff Berna)
- Rubin Schmidt 1899 Tipo II° (Wff Berna)
- Rubin Schmidt 1911 (Wff Berna)
- Rubin Schmidt K31-552 (Hammerli) (1957)
- Rubin Schmidt K31 (Hammerli) (1957)
- Rubin Schmidt K31-551 (Hammerli) (1957)
- Rubin Schmidt Anschutz Lienhard 57
- Rubin Schmidt K31 – Furter (Olten) (1957)
- Rubin Schmidt K31 – KKSD Hammerli (1942)
- Rubin Schmidt K31 Waffen Fabrik Bern
- Rubin Schmidt K 31 Catalogo 13546 (1945)

ISRAELE

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

EGITTO

- Beretta Akim (Semiauto) < 1956

AUSTRALIA

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

INDIA

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

INGHILTERRA

- Short. 22 (MKI) (1907)
- Short. 22 (MKI*) (1911)
- Short. 22 (MKII) (1912)
- Long. 22 (MKI) (1912)
- Long. 22 (MKI*) (1912)
- Long. 22 (MKII) (1911)
- Short. 22 (MK III) (1912)
- Short. 22 (Pattern 1914 N°1) (1915)
- Short. 22 (Pattern 1914 N°2) (1916)
- Long. 22 (Pattern 1914) (1916)
- Short. 22 (Pattern 1918) (1918)
- Short. 22 (MK IV) (1921)
- Lee Enfield N°3 (mod. P14) < 1956
- Lee Enfield N° 5 (Jungle Carabine) (1945)
- Lee Enfield N°4 T (1939/1945)
- Lee Enfield N°7 (MKI British) (1948) (Con caricature 5 colpi BSA)
- Lee Enfield N°8 (MKI) (1950)
- Lee Enfield N°9 (MKI) (1956)
- Lee Enfield N°6 (1953)
- B.S.A. (mod. W.O.P. = War office pattern) (1905)
- B.S.A. (Cadet 4-4a-4b-5) (1909)
- Martini Enfield (Greener) < 1956
- Martin Converted Greener
- Martin Converted Parker Hale Mod CMY
- (NB) Si Possono Usare tutte le armi usate dall'esercito con la conversione in calibro 22 usate dalle forze armate per allenamento

