



Unione Italiana Tiro a Segno



## *Regolamento 2023*

# **RIMFIRE & AIR RIFLE** **BENCHREST**



# Unione Italiana Tiro a Segno

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



Il Benchrest 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 benchrest 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 Benchrest:

- 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 che comprende tutte le specialità che prevedono l'utilizzo di armi ad aria compressa con i calibri consentiti (4,5 - 5,0 - 5,5 mm. ).



# Unione Italiana Tiro a Segno

## Indice

Regolamento Tecnico	4
Poligoni	4
Banconi	4
Supporti - rest/cuscini	4 - 8
Munizionamento	8
Bandierine	9 - 10
Bersagli	11 - 13 27 - 28
Squadre	14
Caratteristiche armi	15-26
Calibro	29
Regolamento di gara	30
Direzione di Gara	30
Regole di sicurezza	31
Controllo armi ed equipaggiamento	31
Idoneità di peso	32
Assegnazione dei banconi di tiro	32
Posizione di Tiro	32
Equipaggiamento e assetto di Tiro	32
Durata Gara	32
Comandi di Gara	33
Comandi di emergenza	33
Tiri di prova	34
Cambio arma	34
Quote iscrizione	34
Fuoco Attivo	35
Fuoco Passivo	36
Classificazione delle Gare	37
Gare Ufficiali	37
Competizioni Individuali a squadra	37 - 41
Primati Italiani	41
Commissione reclami	42
Reclami	42
Premiazioni	42
Svolgimento Gara	43 - 44
Valutazione Bersagli	44 - 53 55 - 56
First Miss	54
Casi di parità	56
Errore punteggiato	58
Sanzioni	58



## Regolamento Tecnico

### POLIGONI

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

### 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.



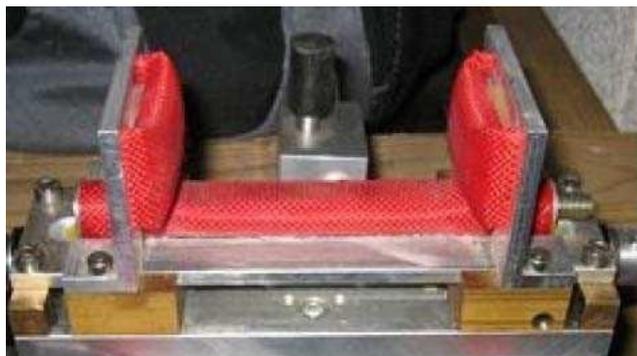
non sono consentito rialzi al bancone.

### 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.

## REST conformi (esempi)



## Rest non conforme (esempi)



**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 calciatura 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 calciatura 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 alla borsa.

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 similare 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.





# Unione Italiana Tiro a Segno



## 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 nel calibro 4,5 mm, 5,0 mm e 5,5 mm. Sono ammessi gli slugs purché strettamente commerciale.

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.



# Unione Italiana Tiro a Segno

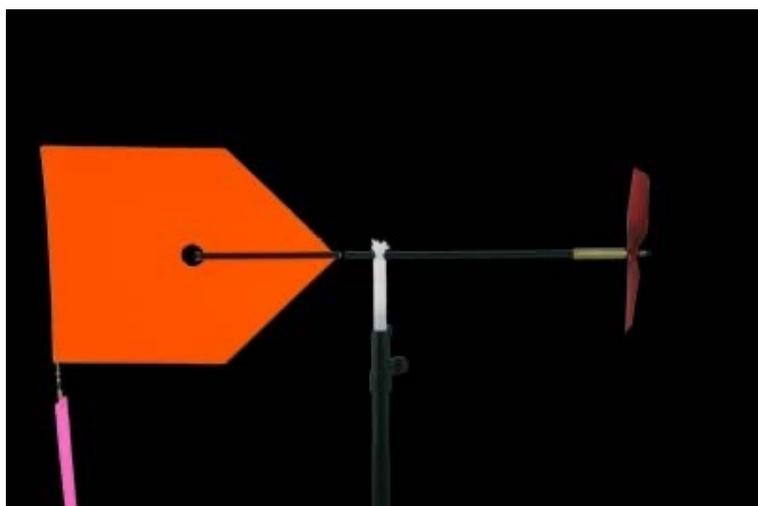
## Bandierine segnamento

Le bandierine segnamento devono essere utilizzate collocandole negli spazi appositi. Le bandierine non devono superare l'altezza del livello del banco dall'alto al basso del bersaglio. Gli organizzatori devono disporre in posizione sufficienti bandierine segnamento prima dell'inizio della gara. 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.

Per una corretta lettura del vento da parte dei tiratori, è necessario di esporre 3 bandierine ogni 2 linee di tiro per le gare a 50 metri e 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.

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

## **Esempi**





# Unione Italiana Tiro a Segno

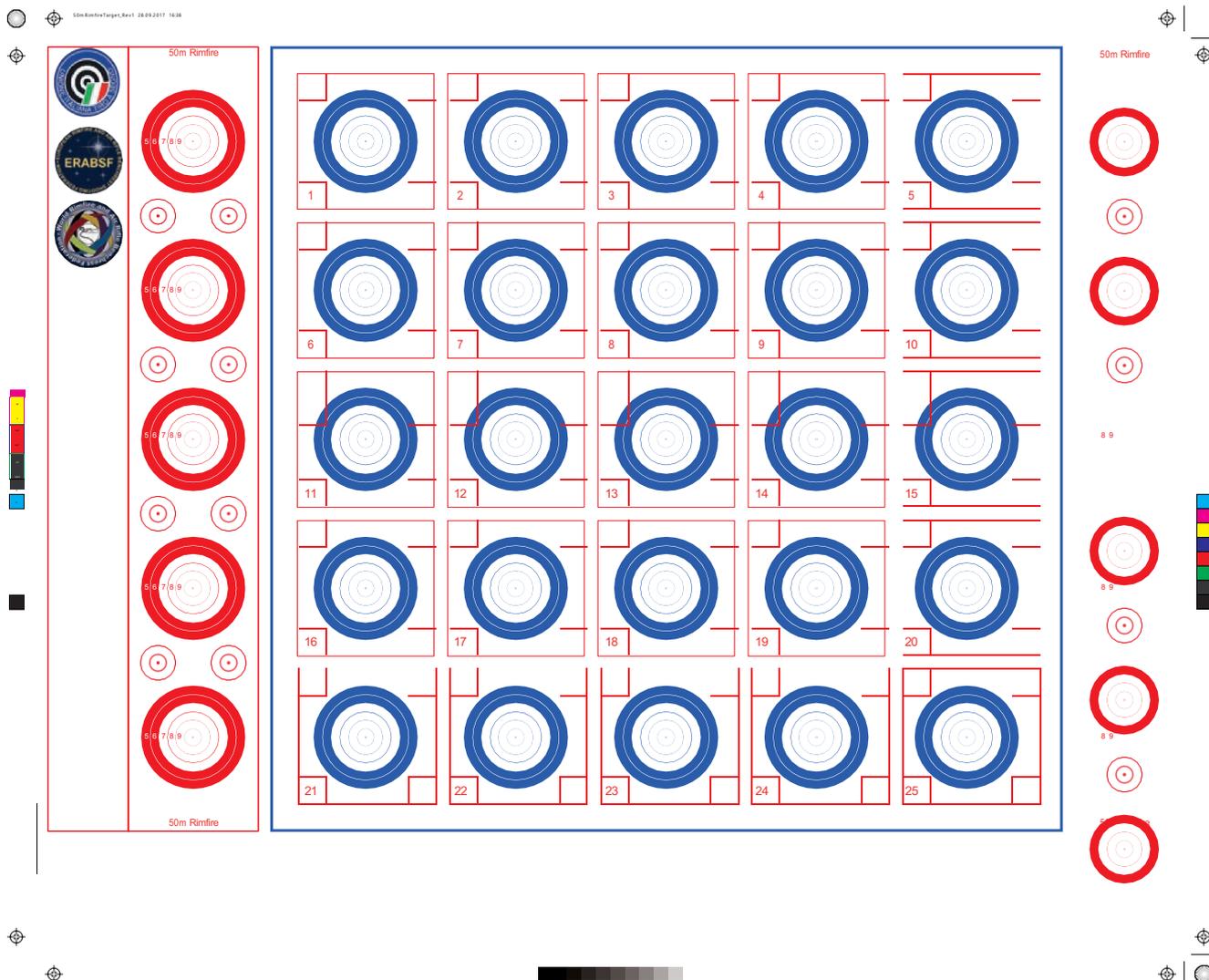




## Bersagli

I bersagli da usare nel campionato sono quelli definiti e approvati dalla World Rimfire and Air Rifle Benchrest Federation. 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 350 grammi per metro quadrato e piazzati in posizione orizzontale.

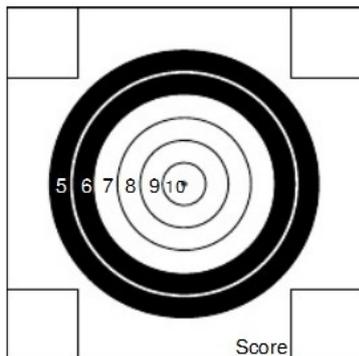
## Bersaglio a 50 metri



Sul bersaglio da 50 metri il quinto ed il sesto anello sono blu per aiutare chi spara a visualizzare meglio i cerchi, gli altri anelli sono bianchi con bordo blu. Il cerchio centrale (mouche) è di 0,792 mm di diametro e affinché venga contato il punteggio 10 mouche la zona deve essere forata.



# Unione Italiana Tiro a Segno



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





# Unione Italiana Tiro a Segno

## Squadre

Ogni Sezione del Tiro a Segno ha la possibilità di far partecipare per ogni categoria una squadra.  
La quota d'iscrizione alla partecipazione al campionato Italiano a squadra è pari € 100,00.

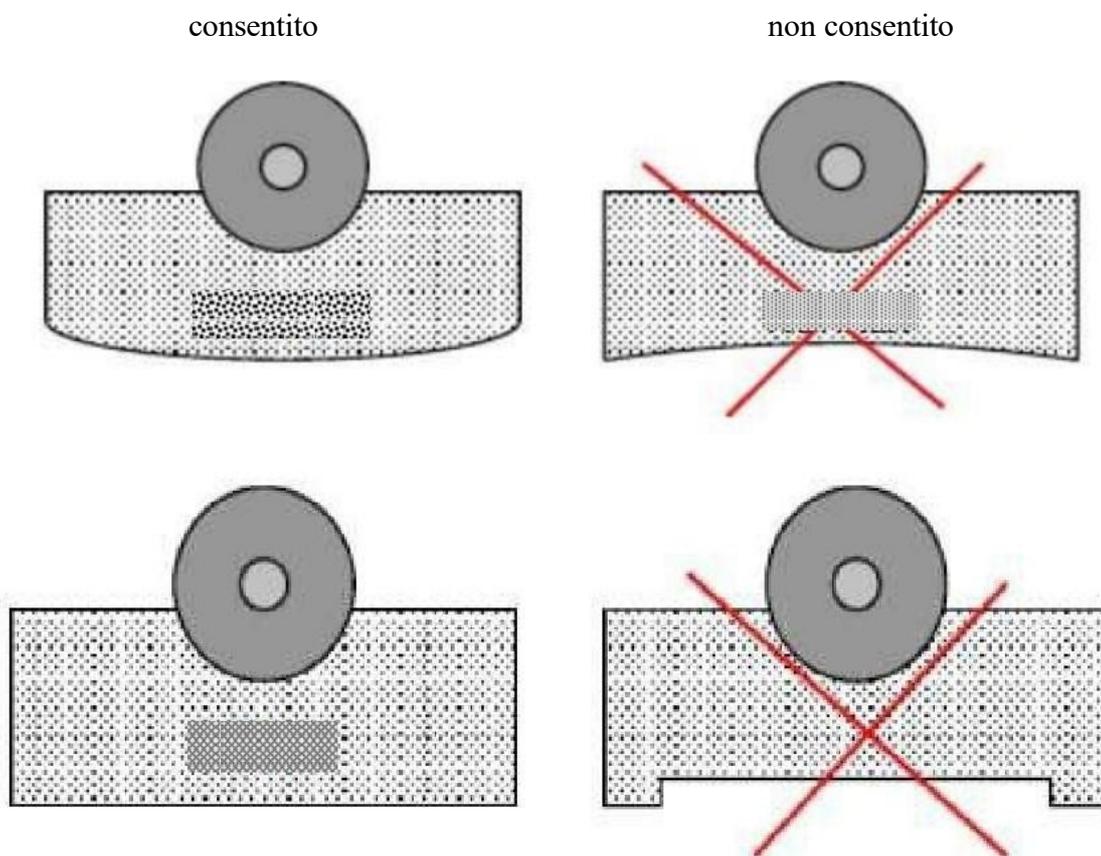
Il punteggio della squadra:

- Fase di qualificazione:
  - Nella fase di qualifica non devono essere comunicati i nomi della squadra;
  - I componenti di squadra possono gareggiare in sedi diverse;
  - Il punteggio per ogni singola gara sarà determinato dai migliori tre punteggi realizzati durante le gara di campionato validate dall'UITS dai tiratori tesserati dalla sezione iscritta al campionato.
  - Termine ultimo di iscrizione 31/01/2023 (vedi PSF NON ISSF 2023).
- Finale a Squadre :
  - Saranno ammesse le migliori 6 Squadre;
  - Tutti i componenti di squadra dovranno aver disputato 4 gare di campionato;
  - Il punteggio di squadra è dato dalla sommatoria dei 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica. Ogni singolo risultato di squadra è dato dalla sommatoria dei migliori tre punteggi dei componenti dello stesso team ottenuti durante le gare di qualificazione.
  - Il giorno prima della competizione i TSN qualificati dovranno comunicare i 4 nomi dei partecipanti;

## Caratteristiche delle armi

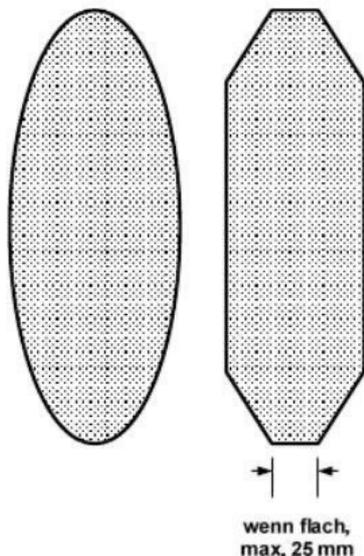
### International Sporter

Si riferisce ad una qualsiasi carabina in calibro .22 L.R. che abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale, dal peso massimo non superiore alle 8,5 libbre (3,855 kg + 28 grammi di tolleranza = 3,883 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 esser assemblata ed avere il grilletto rielaborato (o sostituito). L'azione può essere monocolpo. La canna deve esser 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. Il calcio può avere bedding e pillar. Il calcio può essere di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio o può essere sostituito. Nella parte anteriore, che poggia sul rest anteriore, deve essere larga per un massimo di 57,15 mm (= 2.25") per i primi 127 mm (= 5") o inferiore al suo punto più ampio, il resto del calcio di qualsiasi larghezza. 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).



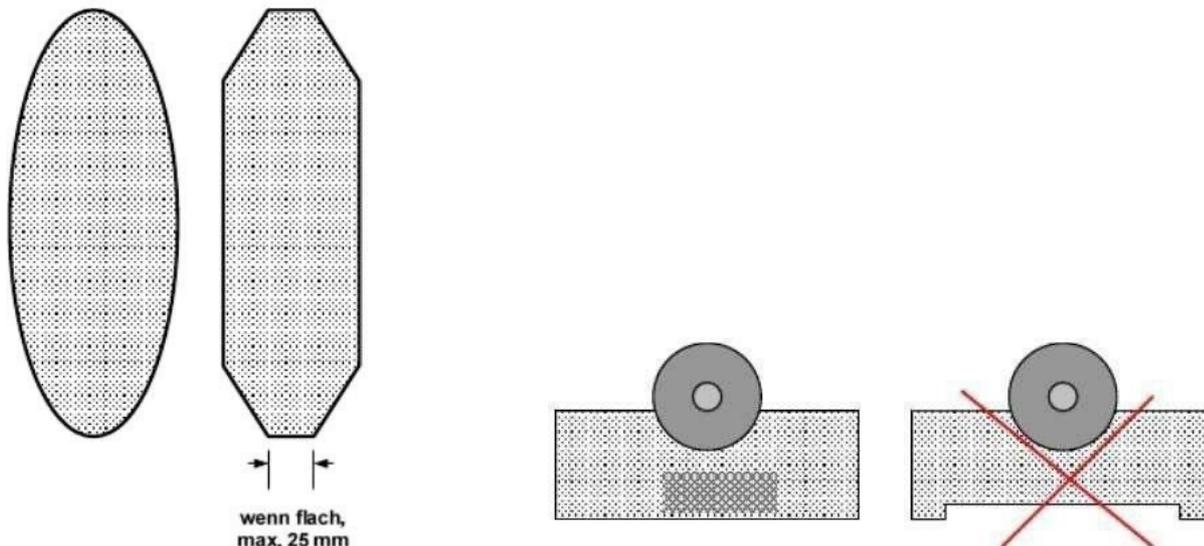
E' concessa la sostituzione della calciatura. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere solo convessa.

La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana: se è piana non deve superiore a 25 mm



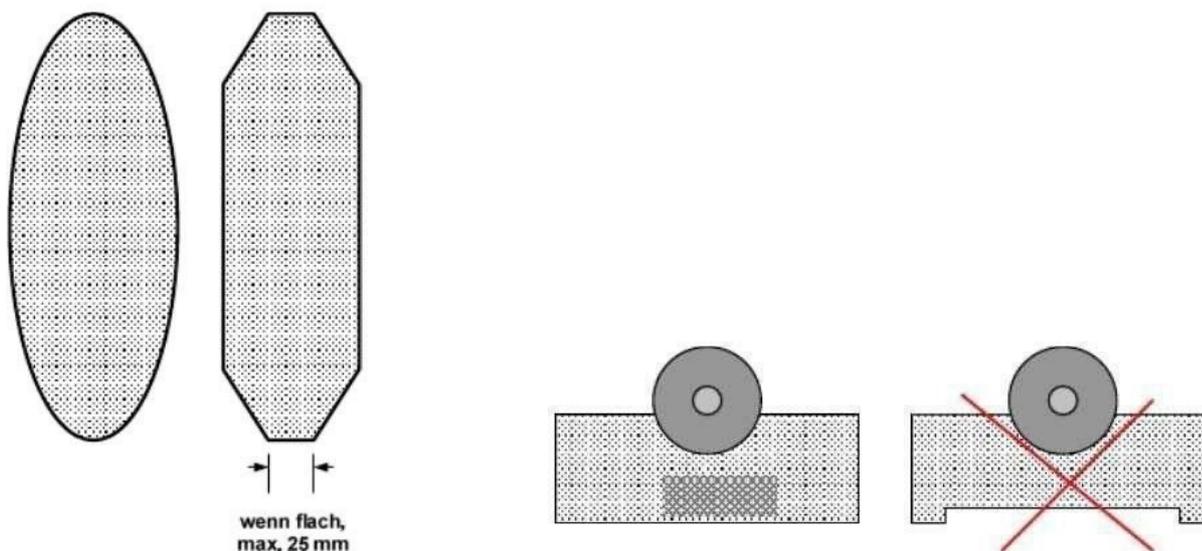
## Categoria Light Varmint (10,5 libbre)

si riferisce a qualsiasi carabina in calibro .22 L.R: abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale, dal peso massimo non superiore alle 10,5 libbre (4.762 kg + 28 grammi di tolleranza = 4.79kg), 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. Il calcio può essere di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio o può essere sostituito. Nella parte anteriore, che poggia sul rest anteriore, deve essere larga per un massimo di 76,2 mm (= 3") per i primi 127 mm (= 5") o inferiore al suo punto più ampio, il resto del calcio di qualsiasi larghezza. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana e 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.



## Categoria Heavy Varmint (15 libbre)

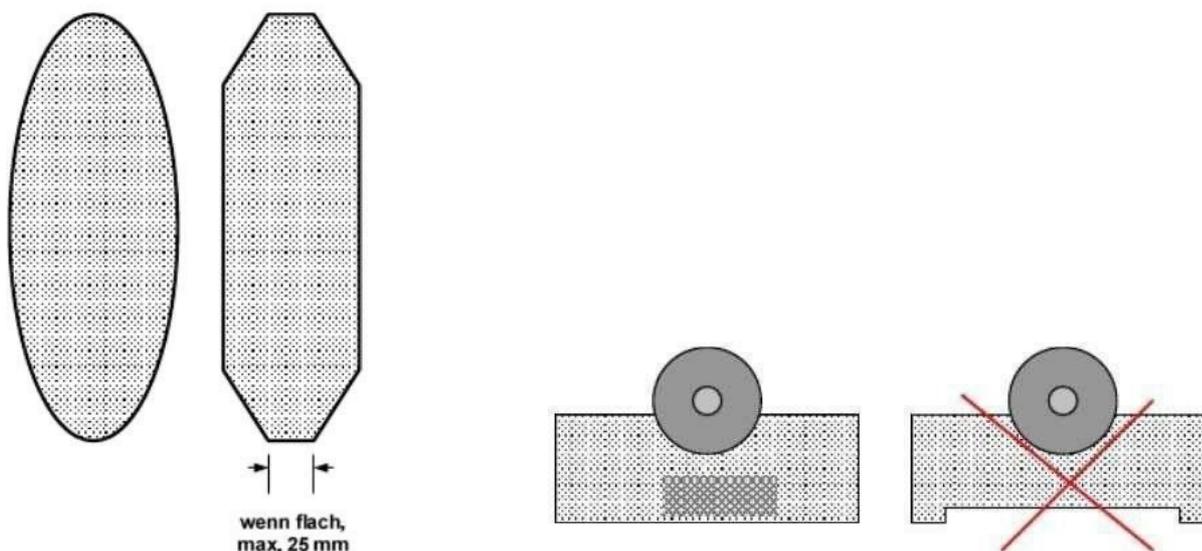
si riferisce a qualsiasi carabina in calibro .22 L.R: abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale, dal peso massimo non superiore alle 15 libbre (6,803 kg + 28 grammi di indennità = 6,831 kg) incluso di ottica. E' consentita l'elaborazione di qualsiasi modifica sull'arma e può esser utilizzata 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. Il calcio può essere di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio o può essere sostituito. Nella parte anteriore, che poggia sul rest anteriore, deve essere larga per un massimo di 76,2 mm (= 3") per i primi 127 mm (= 5") o inferiore al suo punto più ampio, il resto del calcio di qualsiasi larghezza. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana e 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.



## Categoria Light Varmint ad aria compressa

Si riferisce a qualsiasi carabina abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (inclusi grilletti elettronici), di peso non superiore a 10 libbre (4.762 kg + 28 grammi di tolleranza = 4.79kg) incluso di ottica. I grilletti elettronici devono essere parte e incorporati nel fucile e non assistiti dall'esterno. L'azione può essere sia a molla che ad aria compressa; sono consentiti regolatori d'aria, pesi della canna, accordatori armonici o stabilizzatori di proiettili e air stripper, ma saranno inclusi nel peso complessivo dell'arma. I regolatori dell'aria possono essere utilizzati se sono integrati nella carabina. Può essere utilizzato qualsiasi ingrandimento dell'ottica. L'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 esser ristretta a 16,27 joule o al massimo 12 ft/lbs. La distanza di tiro è di 25 metri (0,177 e 0,2 punti calcolati dalla misurazione del calibro 0,22). Il calcio può essere di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio o può essere sostituito. Nella parte anteriore, che poggia sul rest anteriore, deve essere larga per un massimo di 76,2 mm (= 3") per i primi 127 mm (= 5") o inferiore al suo punto più ampio, il resto del calcio di qualsiasi larghezza. La parte anteriore del calcio che va a contatto col rest può essere indifferentemente convessa o piana. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana e non deve superare i 25 mm. La parte posteriore del calcio non è obbligato che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna.

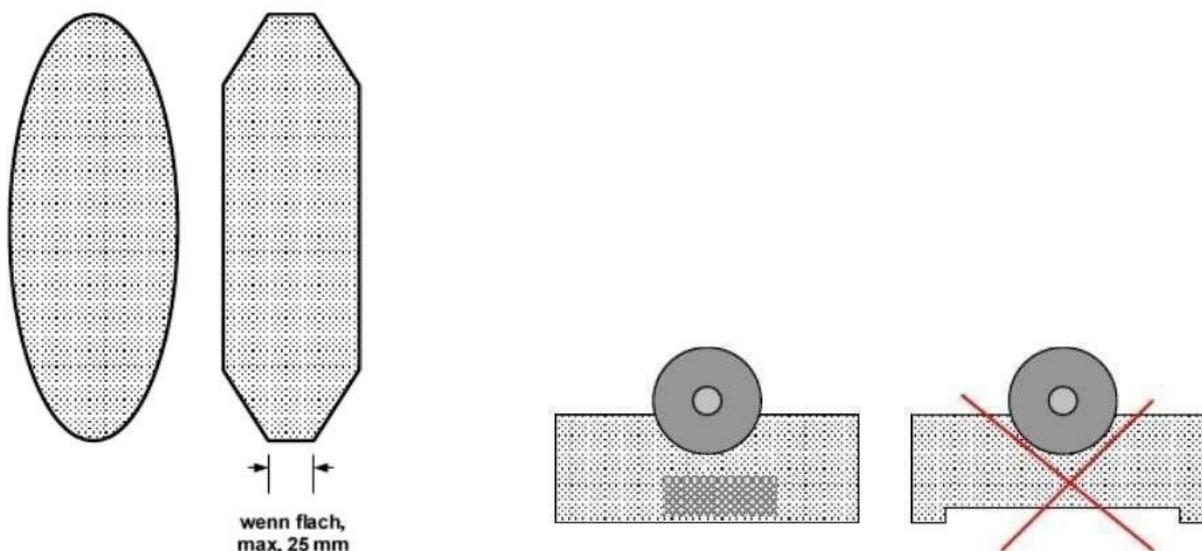
E' concessa la sostituzione della calciatura.



## Categoria Heavy Varmint ad aria compressa

Si riferisce a qualsiasi carabina abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (inclusi grilletti elettronici), di peso non superiore a 15 libbre (6,803 kg + 28 grammi di indennità = 6,831 kg) incluso di ottica.

I grilletti elettronici devono essere parte e incorporati nel fucile e non assistiti dall'esterno. L'azione può essere sia a molla che ad aria compressa; sono consentiti regolatori d'aria, pesi della canna, accordatori armonici o stabilizzatori di proiettili e air stripper, ma saranno inclusi nel peso complessivo dell'arma. I regolatori dell'aria possono essere utilizzati se sono integrati nella carabina. Può essere utilizzato qualsiasi ingrandimento dell'ottica. L'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 27,12 joule o al massimo 20 ft/lbs. La distanza di tiro è di 25 metri (0,177 e 0,2 punti calcolati dalla misurazione del calibro 0,22). Il calcio può essere di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio o può essere sostituito. Nella parte anteriore, che poggia sul rest anteriore, deve essere larga per un massimo di 76,2 mm (= 3") per i primi 127 mm (= 5") o inferiore al suo punto più ampio, il resto del calcio di qualsiasi larghezza. La parte anteriore del calcio che va a contatto col rest può essere indifferentemente convessa o piana. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana e non deve superare i 25 mm. La parte posteriore del calcio non è obbligato che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna. E' concessa la sostituzione della calciatura.





# Unione Italiana Tiro a Segno

## Categoria Unlimited ad aria compressa

Si riferisce a qualsiasi carabina abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale o elettronicamente. I grilletti elettronici devono essere parte e incorporati nel fucile e non assistiti dall'esterno. In questa categoria non ci sono vincoli di peso, ingrandimenti ottica, calcio, energia cinetica, velocità del pellets o slugs. E' possibile utilizzare come supporto anteriore al posto del rest un bipiede o un sacchetto; è consentito il ritorno alla batteria. Distanza di tiro a 50 m. Non ci sono restrizioni sulle dimensioni o sulla capacità della bombola che è montato sul fucile. Il tethering è consentito, consentito può essere fatto in sicurezza utilizzando una bombola di max 3lt. Il tethering è il collegamento permanente della fornitura d'aria da una bombola esterna a quella della carabina. Viene realizzato un collegamento fisso tra da una bombola esterna a quella della carabina.



**Tethering**



# Unione Italiana Tiro a Segno

## Tabella riassuntiva

Categoria	Peso	Tolleranza	Peso totale	Larghezza calcio	Tolleranza	Larghezza calcio con tolleranza
RF IS	8 1/2 lbs	28 grams	3.88 kg	57.15 mm	1mm	58.15mm
	3.855 kg	0.98767 ounces	8.5539 lbs	2.25 inches	0.0393" inches	2.2893" inches
RF LV	10 1/2 lbs	28 grams	4.79kg	76.2mm	1mm	77.2mm
	4.762 kg	0.98767 ounces	10.560 lbs	3" inches	0.0393" inches	3.0393" inches
RF HV	15 lbs	28 grams	6.831kg	76.2mm	1mm	77.2mm
	6.803kg	0.98767 ounces	15.059 lbs	3" inches	0.0393" inches	3.0393" inches
AR LV	10 1/2 lbs	28 grams	4.79kg	76.2mm	1mm	77.2mm
	4.762 kg	0.98767 ounces	10.560 lbs	3" inches	0.0393" inches	3.0393" inches
AR HV	15 lbs	28 grams	6.831kg	76.2mm	1mm	77.2mm
	6.803kg	0.98767 ounces	15.059 lbs	3" inches	0.0393" inches	3.0393" inches

**Viene concessa una tolleranza di 1 mm se lo strumento di misurazione non è certificato.**



## **Categorie in deroga al regolamento WRABF e ERABSF adottato dall' UITS.**

### **Rimfire a 25 m**

- Sporter;
- Light Varmint;
- Heavy Varmint.

Le armi impiegate hanno le stesse caratteristiche di quelle impiegate a 50 m.

### **Aria compressa:**

#### **Air Rifle Sporter**

Si riferisce a qualsiasi carabina abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (inclusi grilletti elettronici), di peso non superiore a 10,5 libbre (4,762 kg), incluso di ottica. L'azione può essere sia a molla che ad aria compressa; 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 o al massimo 6 ft/lbs. La distanza di tiro è di 25 metri (0,177 e 0,2 punti calcolati dalla misurazione del calibro 0,22). 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), convessi su tutta la superficie superiore, 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. 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. Per verificare che il calcio sia convesso basta porre un disco circolare che misuri ventidue millimetri (una moneta da 1€) nella parte del calcio che viene a contatto col cuscino del rest. I bordi più esterni della moneta non possono venire a contatto con il calcio e deve esserci uno spazio visibile sotto i bordi più esterni della moneta o, in generale, del disco circolare).

## Categoria Air Rifle Diottra – speciali solo Italiana

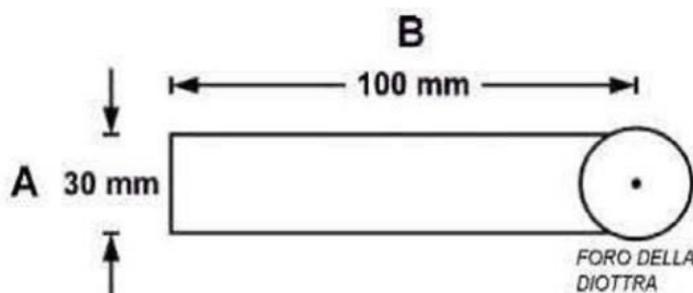
Appartengono a questa categoria tutte quelle armi di tipo Springer (a molla), PCP e PCA strettamente di serie, ivi comprese le armi da tiro accademico C10, denominate “Match”, aventi sistema di scatto meccanico ad azionamento manuale diretto (non è ammesso lo scatto elettronico). Non è consentita alcuna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

Mire:

- Sia i tunnel che le diottrici possono essere dotati di lenti chiare o colorate o di un filtro polarizzatore, ma è vietato qualsiasi sistema di lenti sulle mire.
- Nessun sistema di amplificazione della luce o di mire ottiche, sistema ottico, telescopico o cannocchiale può essere attaccato alla carabina.
- Una singola lente correttiva può essere montata esclusivamente sulla diottra ; in alternativa l’atleta può indossare lenti correttive o colorate.



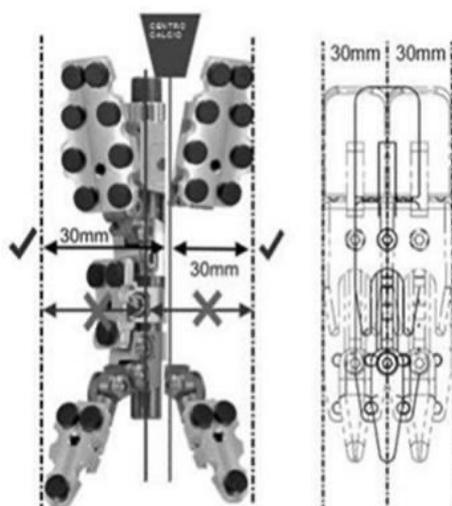
- Ogni sistema di mira programmato per attivare automaticamente il meccanismo di scatto è vietato.
- Uno schermo può essere attaccato alla carabina o alla diottra. Lo schermo non può essere più alto di 30 mm. (A) e non può estendersi per oltre 100 mm (B) dal centro dell’apertura della diottra in direzione dell’occhio che non mira. Nessuno schermo può essere utilizzato dalla parte dell’occhio che mira.



f) Un prisma o un sistema di specchi può essere usato quando si spara dalla spalla destra e si mira con l'occhio sinistro, assicurandosi che non abbia un sistema di ingrandimento. Tali dispositivi non possono essere utilizzati quando si spara dalla spalla destra e si mira con l'occhio destro.

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. E' vietato bloccare con la mano debole la carabina. La mano debole non si deve appoggiare al bancone e la stessa deve esclusivamente sorreggere l'arma imbracciata, appoggiandosi a vista sul braccio della mano forte. L'impugnatura a pistola per la mano destra deve essere costruita in modo tale che non si appoggi sul braccio sinistro. Come chiarimento si precisa che chiunque tenga il pollice della mano debole o qualunque altro dito della mano, appoggiato al bancone di tiro, sarà immediatamente squalificato e deferito alla commissione di disciplina UITSS per comportamento anti sportivo con conseguente esclusione dalla Finale e l'eventuale deferimento al Tribunale Sportivo Nazionale UITSS. L'appoggio per il palmo o per il polso sono proibiti. L'impugnatura a pistola, il poggia-guancia e la parte bassa del calcio non possono essere conformati anatomicamente. Non è consentito aggiungere materiale che incrementi la presa dell'impugnatura a pistola, della cassa e della parte bassa del calcio. Canne e tubi di prolunga non possono essere traforati in nessun modo. Sulle carabine sono proibiti compensatori e freni di bocca: ogni dispositivo o costruzione all'interno della canna o tubo, eccetto la rigatura e la camera di caruccia, è proibito. Il calciolo, se presente, può essere disassato (a destra o sinistra) rispetto al centro fino ad un massimo di 30 mm. Il calciolo può essere regolabile verso l'alto e il basso. Il calciolo può essere disassato a destra o a sinistra del centro del calcio OPPURE può essere ruotato sul suo asse verticale. Se un calciolo è composto di più parti TUTTE le parti devono essere disassate o ruotate nella stessa direzione rispetto al centro del calcio. Nessuna parte del calciolo (bordi esterni) può sporgere oltre 30 mm dall'asse centrale del calcio. L'asse centrale del calcio è una linea verticale perpendicolare all'asse della canna.



## Posizione di tiro non corretta



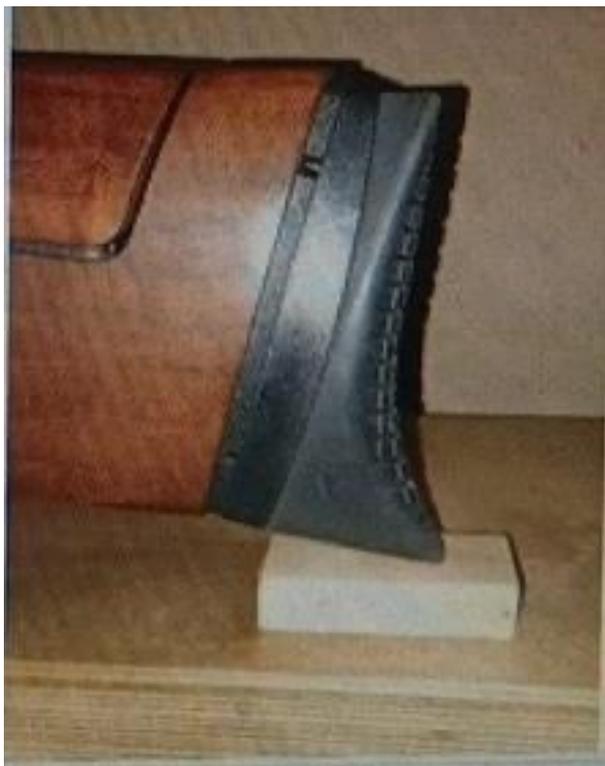
## Posizione di tiro corretta



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 che il vivo di volata punti sopra il cartello porta bersaglio sarà effettuato posizionando, nel punto più basso del calcio, una DIMA dello spessore di 30 mm.



## Unione Italiana Tiro a Segno

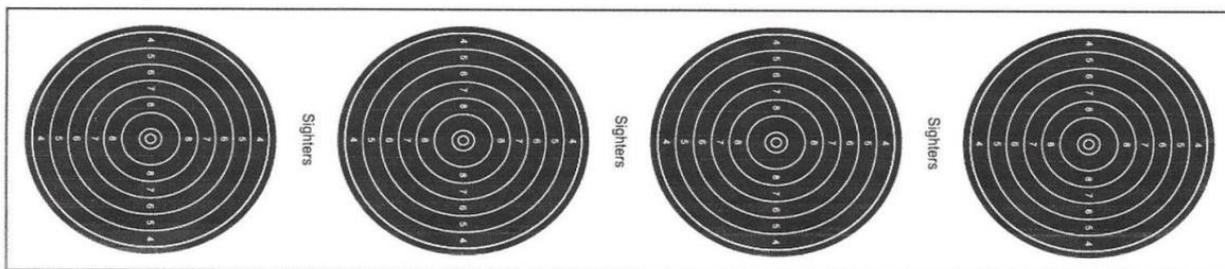


DIMA dello spessore di 30 mm.



# Unione Italiana Tiro a Segno

## Bersaglio ufficiale per gare Air Rifle Diottra a 25 m



Tiro a Segno Nazionale Sezione di:

\_\_\_\_\_

Punteggio totale

10 x

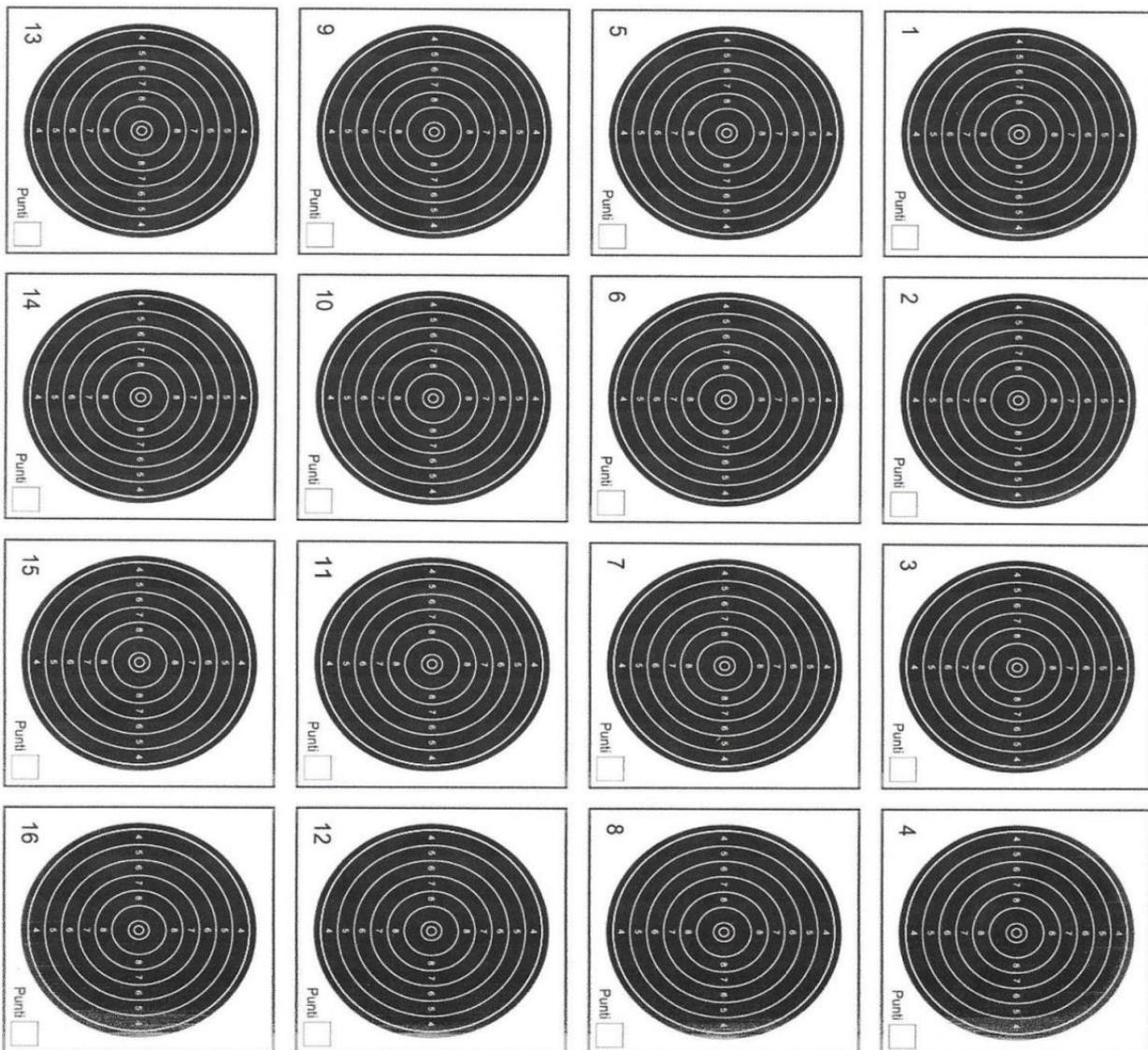
Tiratore \_\_\_\_\_

Sezione \_\_\_\_\_

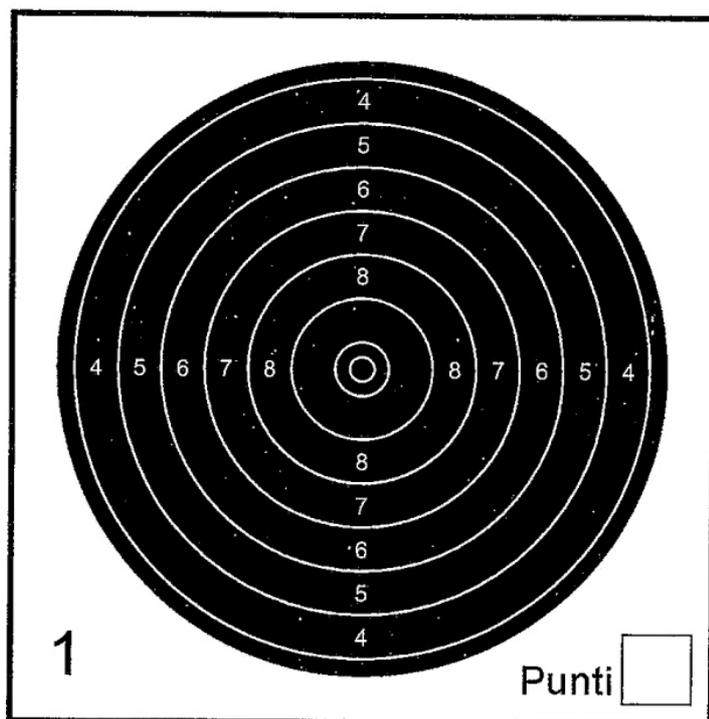
Linea \_\_\_\_\_

Turno \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_



Mod. 10/14 BS



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.

## Distanza di tiro

**RIMFIRE:** 25 e 50 metri

**AIR RIFLE:** 25 metri e 50 metri

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



## 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 gara, 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

$$E0 = P \times V0 \times V0 / 2000$$

Dove: E0 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.

## Calibro per il controllo punti

Per la valutazione dei colpi sarà utilizzato un solo calibro per ogni intera gara che risponda al calibro 22 L.R. inteso come dimetro del calibro .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.





## Regolamento di gara

### 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 Agonista.

### DIREZIONE DI GARA

La Direzione di Gara è composta come segue:

- Giuria di Gara, presieduta dal Presidente di Giuria, così composta:
  - Presidente di Giuria, la cui presidenza spetta al Giudice di gara;
  - Direttore di Gara;
  - Direttore di Tiro;
  - Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento;
  - Direttore Ufficio Classifiche, componente esterno non tiratore;
  - Commissione Reclami.

N.B.: 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.

Tutto il Personale della Direzione di Gara e di servizio dovrà essere munito di cartellino d'identificazione, al fine di agevolare i concorrenti nel riconoscimento degli stessi.

Nessun membro della Direzione di gara può partecipare alla competizione.



## REGOLE DI SICUREZZA

E' obbligatorio applicare le seguenti regole di sicurezza:

- Il trasporto dell'arma da e verso l'interno dei locali della Sezione di Tiro deve avvenire in custodia chiusa.
- All'interno dello stand di tiro l'arma, se rimossa dalla custodia, dovrà essere movimentata priva dell'otturatore (definita Condizione di Sicurezza). 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).
- In attesa della gara l'arma potrà essere appoggiata nelle apposite rastrelliere, priva dell'otturatore o con la bandierina blocca-otturatore inserita.
- In qualsiasi momento, precedente l'apposito comando del Direttore di Tiro, l'arma dovrà essere senza otturatore o con la bandierina blocca-otturatore inserita.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Le armi e l'attrezzatura non possono essere rimosse dal bancone prima del termine della gara, salvo autorizzazione del Direttore di Tiro.

## 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, pesi campione fissi per ogni categoria di arma, livella, peso per controllo scatti ove richiesto, calibro per misurazione larghezza calciatura. 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).



## **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. E' prevista una tolleranza di 28 gr o 1 oncia per possibili problemi di calibrazione della "bilancia". Se il peso è conforme verrà rilasciato un contrassegno adesivo di idoneità, che è preferibile attaccare al fucile. Questo è unico per la gara e va conservato. Verrà ricavata un'area dal TSN ospitante la gara per il controllo armi. Viene concessa una tolleranza di 1 mm se lo strumento di misurazione non è certificato.

## **Assegnazione dei banconi di tiro**

Il Direttore di Gara procederà all'assegnazione della linea di tiro conforme alla start list dei turni; il sorteggio sarà fatto col sistemi telematici messo a disposizione dall'UITS. Il turno di gara è strutturato su due manche (due bersagli) che il tiratore effettuerà sulla stessa linea, 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.

## **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.

## **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.

## **Durata della gara**

Le gare di qualificazioni si articolano su n. 2 bersagli, ha una durata effettiva di 20+10+20 per un totale di 50 minuti, decorrenti dal comando "FUOCO" impartito dal Direttore di Tiro, durante i quali dovranno essere effettuati sia i tiri di prova sia quelli di gara. (i tempi sono così disposti: prima serie 20 minuti, cambio bersaglio 10 minuti, - secondo bersaglio 20 minuti; totale 50 minuti).

N.B.: il secondo bersaglio va ingaggiato sulla stessa linea del primo.

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.

Le gare di Finale si articolano su n. 3 bersagli ( il tempo di gara di ogni singolo bersaglio è di 20 minuti); il programma di gara sarà a cura dell' UITS.



# Unione Italiana Tiro a Segno

## Comandi di gara

- La successione dei comandi di gara, da parte del Direttore di Tiro, sarà la seguente:
- "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.
- "TIRATORI 5 MINUTI AL FUOCO": il suddetto comando sarà impartito solo quando tutti i bersagli saranno posizionati e visibili ad ogni tiratore.
- "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.
- "INTRODURRE GLI OTTURATORI": i tiratori sono autorizzati ad inserire l'otturatore od a rimuovere la bandierina blocca-otturatore dall'arma appoggiata al rest.
- "CARICATE".
- "FUOCO": inizio della gara o ripresa della competizione dopo un'interruzione. Il tiratore che spara prima del comando "Caricate" può essere squalificato.
- "TIRATORI 10 MINUTI AL CESSATE IL FUOCO": il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara.
- "TIRATORI 5 MINUTI AL CESSATE IL FUOCO": il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara.
- "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.
- "TOGLIERE GLI OTTURATORI" a questo comando vanno tolti gli otturatori o inserite le bandierine blocca-otturatore.
- "TIRATORI ABBANDONARE LE POSTAZIONI": autorizza ad abbandonare le postazioni di tiro.

Se è disponibile una registrazione audio che annuncerà l'inizio della gara e il tempo rimanente, può essere utilizzata. L'audio deve essere udibile da tutti i partecipanti.

## 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.



# Unione Italiana Tiro a Segno

## **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.

## **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.

## **QUOTE DI ISCRIZIONE**

Il costo di iscrizione alle gare di qualifica Individuale è di € 25,00 per categoria (il pagamento va fatto alla sezione ospitante ogni volta che ci si reca ad una gara);

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

Il costo di iscrizione per le squadre è di € 100,00 (a Squadra e a Specialità) da versare una sola volta, all'Ufficio Sportivo UITS entro i tempi comunicati alle sezioni.



## 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 dichiara non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro potrà, dopo aver valutato i fatti:
    - prendere nota del numero della visuale colpita;
    - autorizzare il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando anche sulla visuale colpita;
    - dare disposizione al responsabile del Tiro incrociato di non sparare sulla visuale del proprio bersaglio corrispondente per numero a quella erroneamente colpita sul bersaglio del tiratore danneggiato;
    - dichiarare la ripresa del fuoco per tutti;

In sede di controllo bersagli, il punto più alto che sarà riscontrato sulla visuale colpita due volte sarà assegnato al concorrente che ha subito il tiro incrociato ed il più basso al tiratore responsabile dell'irregolarità.

Nota: il fuoco incrociato costituisce in ogni caso una turbativa alla gara.

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

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



## 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.



## 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 BenchRest RIMFIRE & AIR RIFLE come da Programma Sportivo per l'anno 2023;
- Rientri in gara non sono previsti.

La UITS può derogare le sezioni a disputare la gara di qualificazione in più di 2 giorni per necessità logistiche o forte affluenza di iscrizioni. Per la gara di Finale individuale e a squadra potrà essere disputata su più giorni (anche infrasettimanale se necessario).

### COMPETIZIONI INDIVIDUALI E A SQUADRE

Il Campionato Italiano RIMFIRE & AIR RIFLE si svolgerà per le seguenti categorie:

- Discipline a 50 m:
  - International Sporter;
  - Light Varmint .22 Rimfire Rifle;
  - Heavy Varmint .22 Rimfire Rifle;
  - Unlimited Air Rifle;
- Discipline a 25 m:
  - Diottra Air Rifle;
  - Sporter Air Rifle;
  - Light Varmint Air Rifle;
  - Heavy Varmint Air Rifle
  - Sporter .22 Rimfire Rifle;
  - Light Varmint .22 Rimfire Rifle;
  - Heavy Varmint .22 Rimfire Rifle.



# Unione Italiana Tiro a Segno

Gare ufficiali campionato RIMFIRE & AIR RIFLE 2023, saranno così suddivise:

RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 m:

- 7 Gare di qualifica;
- 1 Finale.

Le gare di qualificazione si effettuano su 2 bersagli ufficiali di gara, per un totale di 50 colpi validi (25 per bersaglio) per il calcolo del punteggio.

RIMFIRE & AIR RIFLE a 25 m:

- 6 Gare di qualifica;
- 1 Finale.

Le gare di qualificazione si effettuano su 2 bersagli ufficiali di gara, per un totale di 50 colpi validi (25 per bersaglio) per il calcolo del punteggio. Viene fatta eccezione per la categoria Air Rifle Diottra, nel quale le visuali di gara utili sono 16, in ciascuna visuale deve essere sparato un singolo colpo. Lo stesso bersaglio alla propria sinistra ha quattro visuali di prova, nelle quali si possono sparare colpi illimitati. I colpi utili a determinare il punteggio di gara sono 32 (16 per bersaglio).

## RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 m e 25 m

**Le Gare di qualifica** individuale e a squadre si svolgono in due giorni -in contemporanea - su più sedi. La UITS può derogare le sezioni a disputare la gara in più di 2 giorni per necessità logistiche o forte affluenza di iscrizioni.

Le sedi designate ad accogliere le gare devono:

- Pubblicare il bando di gara, nel quale vengono indicate le date della gara, apertura e chiusura delle iscrizioni, il numero di banconi disponibili e gli orari dei turni, almeno un mese prima della gara;
- Nello Stand di gare devono pubblicare i componenti della Direzione di gara e indicare in modo chiaro dove risiedono:
  - Ufficio Presidente di Giuria;
  - Ufficio Direttore di Gara;
  - Ufficio Direttore di Tiro;
  - Ufficio Controllo Armi ed Equipaggiamento.
  - Ufficio Classifiche
  - Ufficio Commissione Reclami.

Per aver accesso alla finale individuale e a squadra, il tiratore è obbligato a disputare almeno 4 gare di qualifica. Questa regola vale anche per i componenti della squadra non qualificati come individuale.



# Unione Italiana Tiro a Segno

**Si qualificano alla finale per il titolo di Campione Italiano assoluto** i migliori 20 tiratori per le categorie RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 m. L'ammissione ai Campionati Italiani è data dalla sommatoria dei 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica.

**Si qualificano alla finale per il titolo di Campione Italiano assoluto** i migliori 20 tiratori per le categorie Light Varmint Air Rifle e Heavy Varmint Air Rifle. L'ammissione ai Campionati Italiani è data dalla sommatoria dei 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica.

**Si qualificano alla finale per il titolo di Campione Italiano assoluto** i migliori 15 tiratori per le categorie:

- Diottra Air Rifle;
- Sporter Air Rifle;
- Sporter .22 Rimfire Rifle;
- Light Varmint .22 Rimfire Rifle;
- Heavy Varmint .22 Rimfire Rifle.

L'ammissione ai Campionati Italiani è data dalla sommatoria dei 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica.

**Si qualificano alla finale per il titolo di Squadra Campione Italiana** le migliori 6 squadre.

L'ammissione ai Campionati Italiani a squadra è data dalla sommatoria dei 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica. Ogni singolo risultato di squadra è dato dalla sommatoria dei migliori tre punteggi dei componenti dello stesso team ottenuti durante le gare di qualificazione.

**Finale** individuale e a squadre si disputa su 3 bersagli di gara (3 turni distinti). E' necessaria l'assegnazione della linea di tiro per il primo turno di gara di ogni categoria, con sorteggio elettronico. 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.

## **Assegnazione Titolo di Campione Italiano Individuale RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 m**

Il Titolo di Campione Assoluto Italiano Individuale sarà assegnato al tiratore che sui 3 bersagli da 25 visuali l'una avrà ottenuto il punteggio più alto.

Premiazione:

- Campione Assoluto Italiano Individuale – Medaglia oro
- Secondo classificato – Medaglia argento
- Terzo classificato – Medaglia bronzo



# Unione Italiana Tiro a Segno

## **Assegnazione Titolo di Campione Italiano Individuale RIMFIRE & AIR RIFLE a 25 m**

Il Titolo di Campione Assoluto Italiano Individuale sarà assegnato al tiratore che sui 3 bersagli da 25 visuali l'una e 16 visuali per la disciplina Diottra Air Rifle avrà ottenuto il punteggio più alto.

Premiazione:

- Campione Assoluto Italiano Individuale – Medaglia oro
- Secondo classificato – Medaglia argento
- Terzo classificato – Medaglia bronzo

## **Assegnazione del riconoscimento di “Tiratore dell’anno”**

Il riconoscimento del “Tiratore dell’anno 2023” è assegnato, per ognuna delle specialità RIMFIRE & AIR RIFLE a 25 m e 50 m, al tiratore primo nella classifica di ammissione ai Campionati Italiani.

## **Assegnazione del riconoscimento di “Squadra dell’anno”**

Il riconoscimento del “Squadra dell’anno 2023” è assegnato, per ognuna delle specialità RIMFIRE & AIR RIFLE a 25 m e 50 m, alla squadra prima nella classifica di ammissione ai Campionati Italiani.

## **Assegnazione del Titolo di squadra Campione Italiana a 50 m**

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 (3 bersagli) di ciascun componente della squadra. I componenti di una Squadra eventualmente non qualificati per i Campionati Individuali, durante la Finale Nazionale spareranno successivamente o in contemporaneamente, se vi sono le linee sufficienti, al turno individuale, purché abbiano fatto le 4 gare previste di qualifica.

Premiazione:

- Squadra Campione Italiana – Coppa e Medaglie oro ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.
- Squadra Seconda classificata – Coppa e Medaglie argento ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.
- Squadra Terza classificata – Coppa e Medaglie bronzo ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.

## **Assegnazione del Titolo di squadra Campione Italiana a 25 m**

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 da ciascun componente della squadra sui 75 colpi di gara (3 bersagli) o 48 (3 bersagli) colpi di gara per la disciplina Diottra Air Rifle. I componenti di una Squadra eventualmente non qualificati per i Campionati Individuali, durante la Finale



# Unione Italiana Tiro a Segno

Nazionale spareranno successivamente o in contemporaneamente, se vi sono le linee sufficienti, al turno individuale, purché abbiano fatto le 4 gare previste di qualifica.

Premiazione:

- Squadra Campione Italiana – Coppa e Medaglie oro ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.
- Squadra Seconda classificata – Coppa e Medaglie argento ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.
- Squadra Terza classificata – Coppa e Medaglie bronzo ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.

## PRIMATI ITALIANI DI CATEGORIA

Il punteggio massimo ottenuto in gara nel corso del Campionato Italiano RIMFIRE & AIR RIFLE individuale e a squadra sia a 25 m che a 50m viene dichiarato Primato Italiano di Categoria. Le gare valedoli per il conseguimento di Primati Italiani individuali e a squadra di categoria sono:

- Gare Ufficiali valedoli per l'ammissione alla Finale del Campionato Italiano RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 metri e 25 metri. Gara disputata su 2 bersagli.
- Finale del Campionato Italiano RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 metri e 25 metri. Gara disputata su 3 bersagli.
- Gare Internazionali indette dalla WRABF. Gara disputata su 3 bersagli (tabella di riferimento Finale del Campionato Italiano).

Si avranno i seguenti Primati Italiani:

- Discipline a 50 m:
  - International Sporter;
  - Light Varmint .22 Rimfire Rifle;
  - Heavy Varmint .22 Rimfire Rifle;
  - Unlimited Air Rifle;
- Discipline a 25 m:
  - Diottra Air Rifle;
  - Sporter Air Rifle;
  - Light Varmint Air Rifle;
  - Heavy Varmint Air Rifle
  - Sporter .22 Rimfire Rifle;
  - Light Varmint .22 Rimfire Rifle;
  - Heavy Varmint .22 Rimfire Rifle;



# Unione Italiana Tiro a Segno

## **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 essere tiratori e non, questi ultimi devono avere la capacità di agire indipendentemente dalle squadre in competizione. Le decisioni della commissione reclami sono definitive e vincolanti e non è prevista la possibilità di impugnazione di tali decisioni.

## **Reclami**

Tutti i reclami hanno un costo di € 25,00 per singola visuale e devono essere presentati sul modulo prescritto. Per le gare di qualificazioni entro 30 minuti dalla conclusione di ogni turno di gara mentre per la finale i 30 minuti partono dalla fine pubblicazione del 3 bersaglio di gara.

Ad ogni reclamo accolto, la quota sarà interamente rimborsata; in caso contrario, tutte le quote saranno trattenute dal TSN.

## **Premiazioni**

Le premiazioni per le singole gare di qualificazioni saranno a cura dei TSN organizzatori. Premieranno i primi tre classificati.

Le premiazioni per la finale sono a cura dell'UITS.



## Svolgimento generale della Gara

### 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.

### 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.

### 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.

### 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.

### 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);
- l'abbandono della 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 durante la gara;
- nessun tiratore può entrare nello stand di tiro una volta che la gara ha avuto inizio. Qualora un tiratore avesse dimenticato l'inizio della gara/del turno, non potrà prendervi perdendo così il turno di gara, onde evitare di arrecare disturbo agli altri tiratori;
- le modifiche all'arma non consentite. Sono consentite solo da una posizione seduta ed il fucile resta puntato nella direzione del bersaglio;
- **Gli atleti e i giudici che partecipano ad una competizione non devono essere sotto l'influenza di sostanze stupefacenti (alcool incluso) di qualsiasi genere. L'uso di sostanze alcoliche e di droghe illegali, indipendentemente dalle modalità di assunzione, costituiscono infrazioni gravissime. Chiunque a giudizio del Giudice di Gara sia visibilmente sotto l'influenza di sostanze come quelle descritte sopra, dovrà essere squalificato dalla gara e potrà essere allontanato dal campo di tiro. Per quanto non scritto nel presente regolamento,**



# Unione Italiana Tiro a Segno

**valgono le Norme Sportive Antidoping adottate dal CONI.**

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 saranno nell'area tiro in alcune circostanze e non devono parlare con i tiratori sulla linea, mentre sparano e non.

## **Svolgimento gara**

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

## **Bersagli**

Viene dato un bersaglio per ogni turno di gara ad ogni partecipante, il bersaglio deve essere sempre contrassegnato dal nome del partecipante.

Se un bersaglio si stacca durante la gara, la stessa continua senza interruzioni. Il direttore di tiro prenderà nota del tempo rimanente, quando la gara sarà terminata, il responsabile di gara riapplicherà il bersaglio e assegnerà tempo mancante preventivamente annotato al partecipante affinché possa terminare la gara prima di passare a quella successiva. Se il bersaglio recuperato è danneggiato il tiratore ripeterà nuovamente il bersaglio (tempo di gara 20 minuti).

Se un bersaglio viene danneggiato e il tiratore ha già completato tutti gli altri bersagli, il punteggio del tabellone perso sarà ottenuto dalla media del punteggio del migliore e del peggior tabellone.

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.

## Valutazione dei Bersagli

Sara attribuito il punteggio migliore rispetto al foro di entrata della palla (Fig.1).

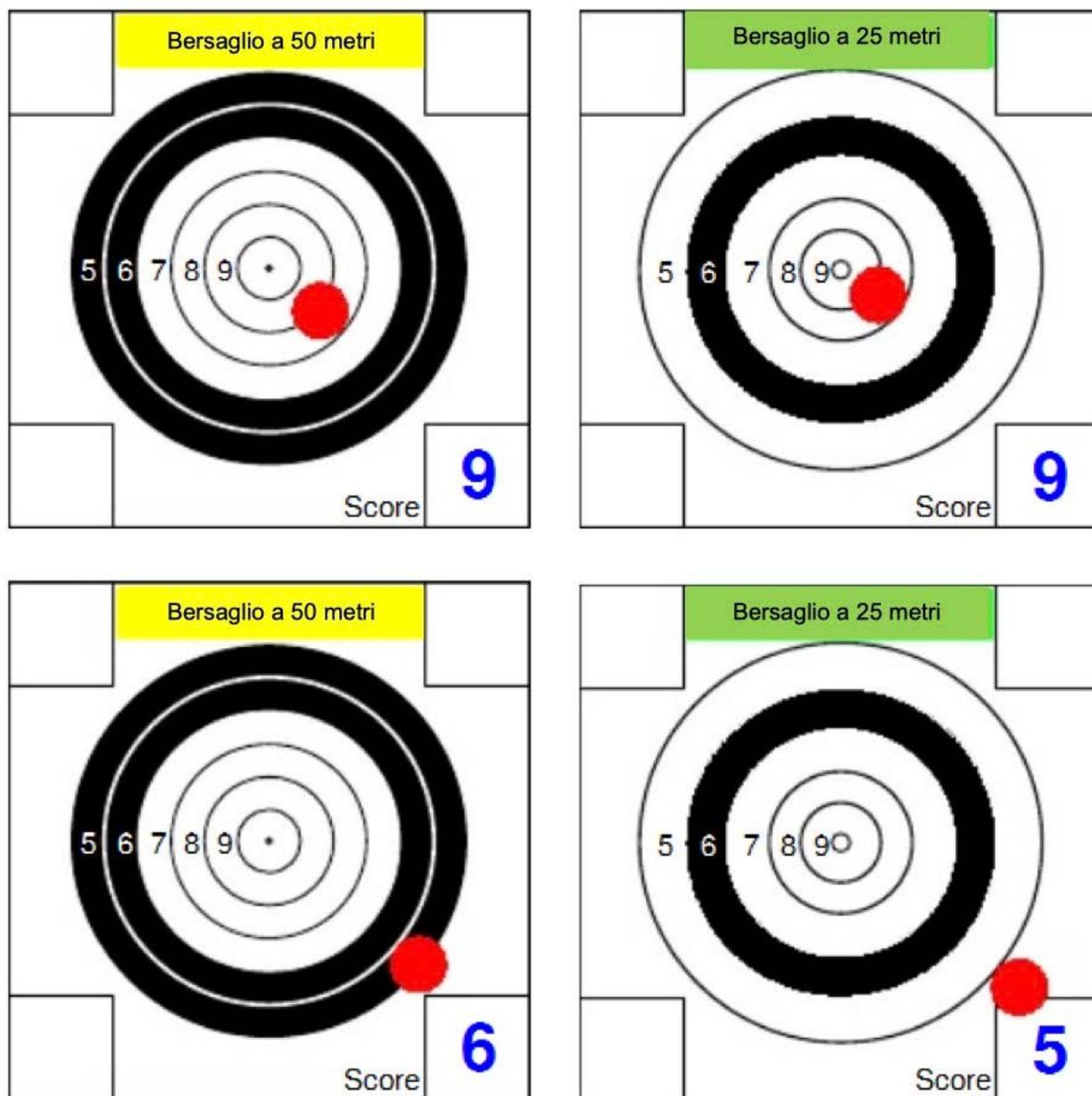


Fig.1

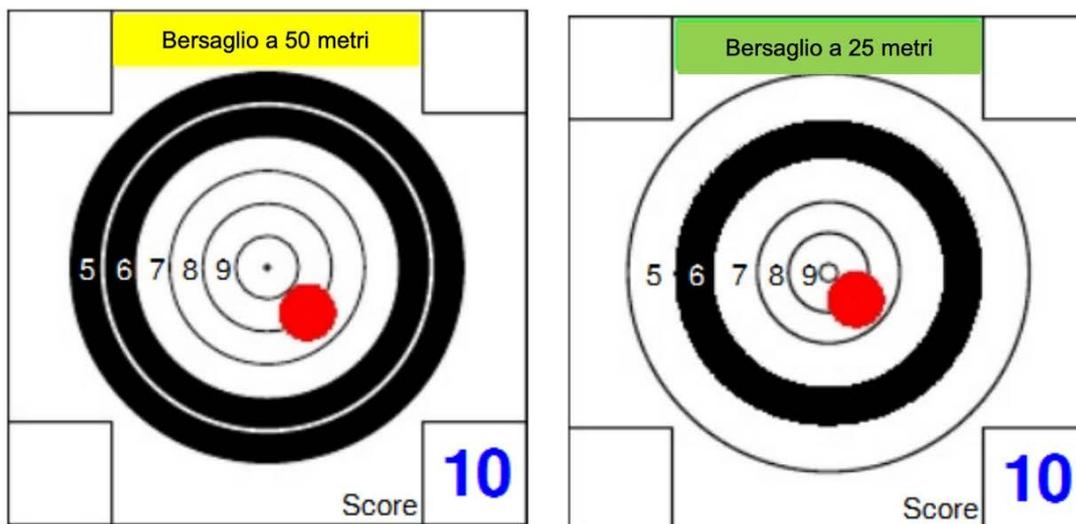
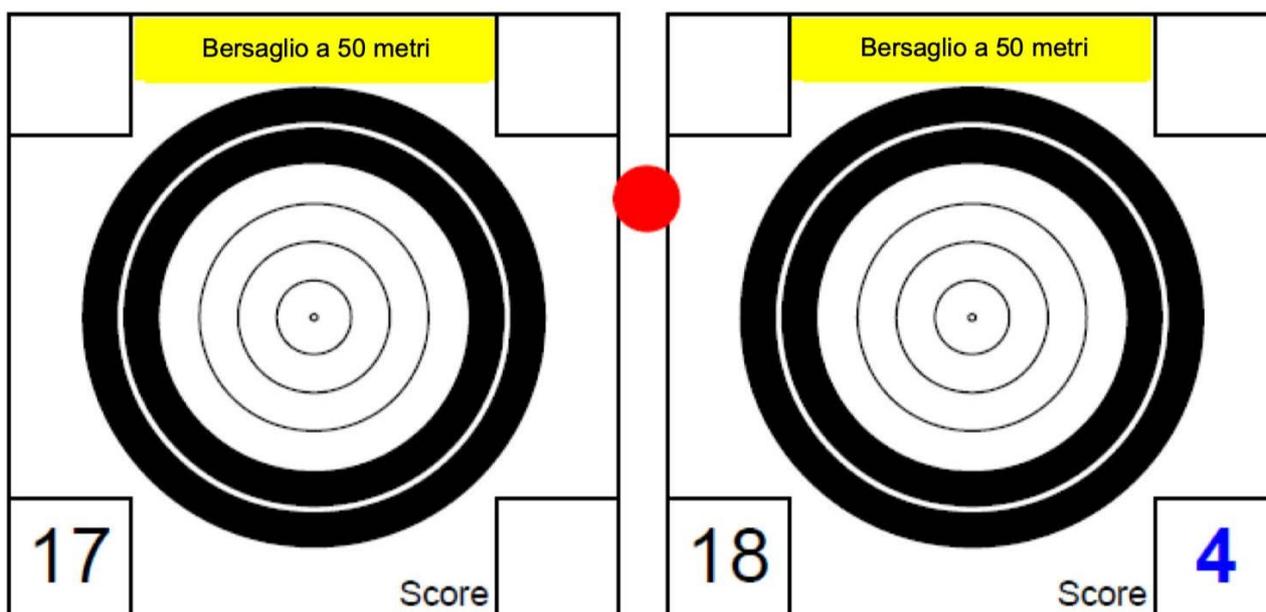


Fig. 1

Il foro del proiettile che tocca l'anello più interno determinerà il punteggio.

## Colpo tra le visuali del bersaglio

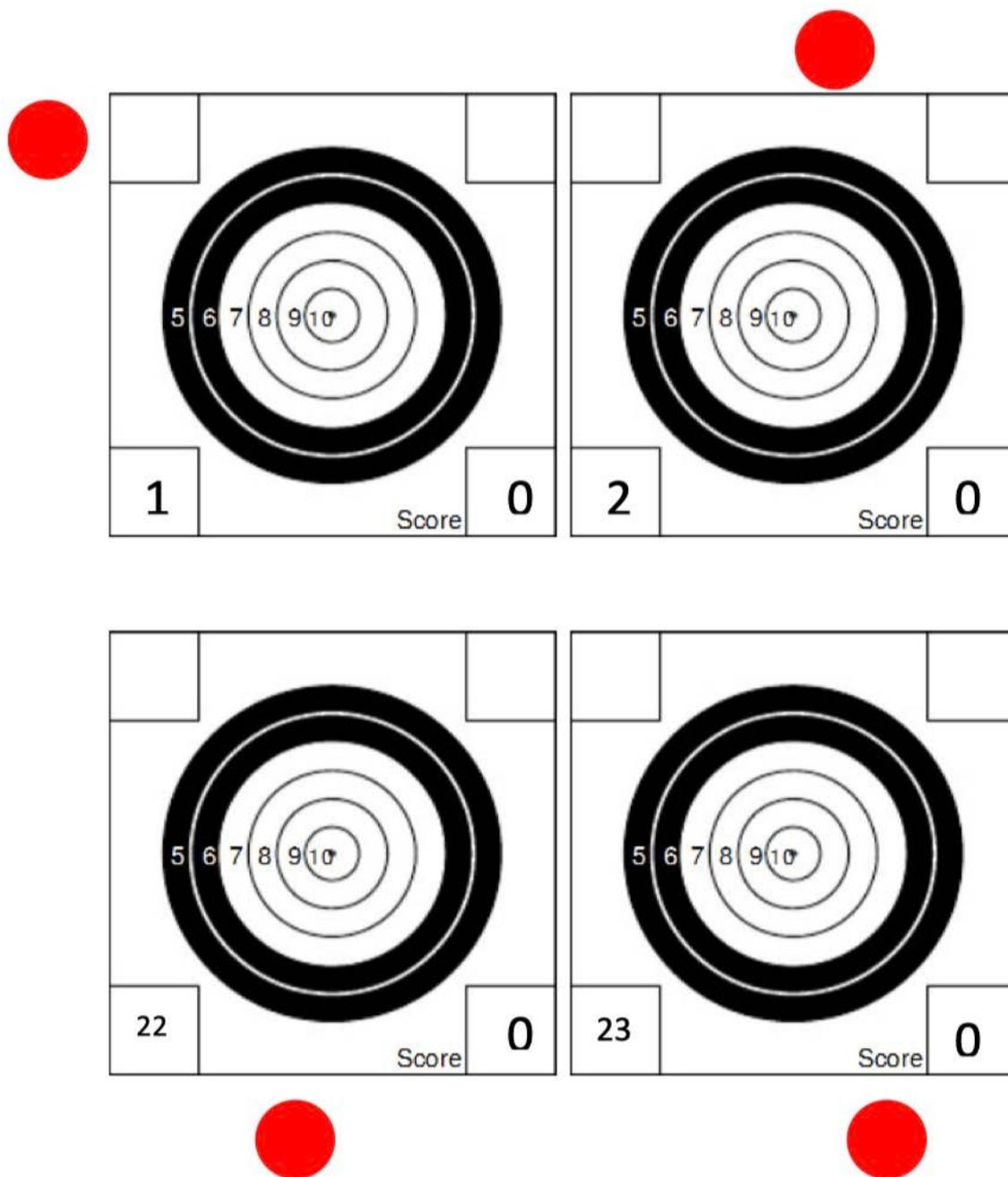
Potrebbe esserci un tiro tra le visuali, in tal caso il foro sarà calibrato. La valutazione sarà che nella visuale dove il foro impegna più superficie verrà dato un punteggio pari a 4.





# Unione Italiana Tiro a Segno

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





# Unione Italiana Tiro a Segno

Esempi di valutazione "0" sulle visuali del bersaglio

The image shows a target sheet for a shooting competition. At the top, there is a header with fields for 'Bench', 'Relay', '1st Miss', 'Score', and '10 x'. Below this is a section for 'Name - Nr'. To the right, there are checkboxes for 'Spiker', 'Unfinished', 'Light variant', and 'Heavy variant'. The main part of the sheet is a grid of targets. The grid consists of 6 rows and 5 columns of targets. The targets are arranged in a grid with some targets missing or marked. The targets are numbered 1 through 20. A large orange scribble is present over the grid. Three yellow callout boxes point to specific targets: 'valutati come 0' (evaluated as 0) points to the top-left target, 'valutati come 0' (evaluated as 0) points to the top-right target, and 'Prova' (Trial) points to the bottom-left target.

Bench	Relay	1 <sup>st</sup> Miss	Score	10 x

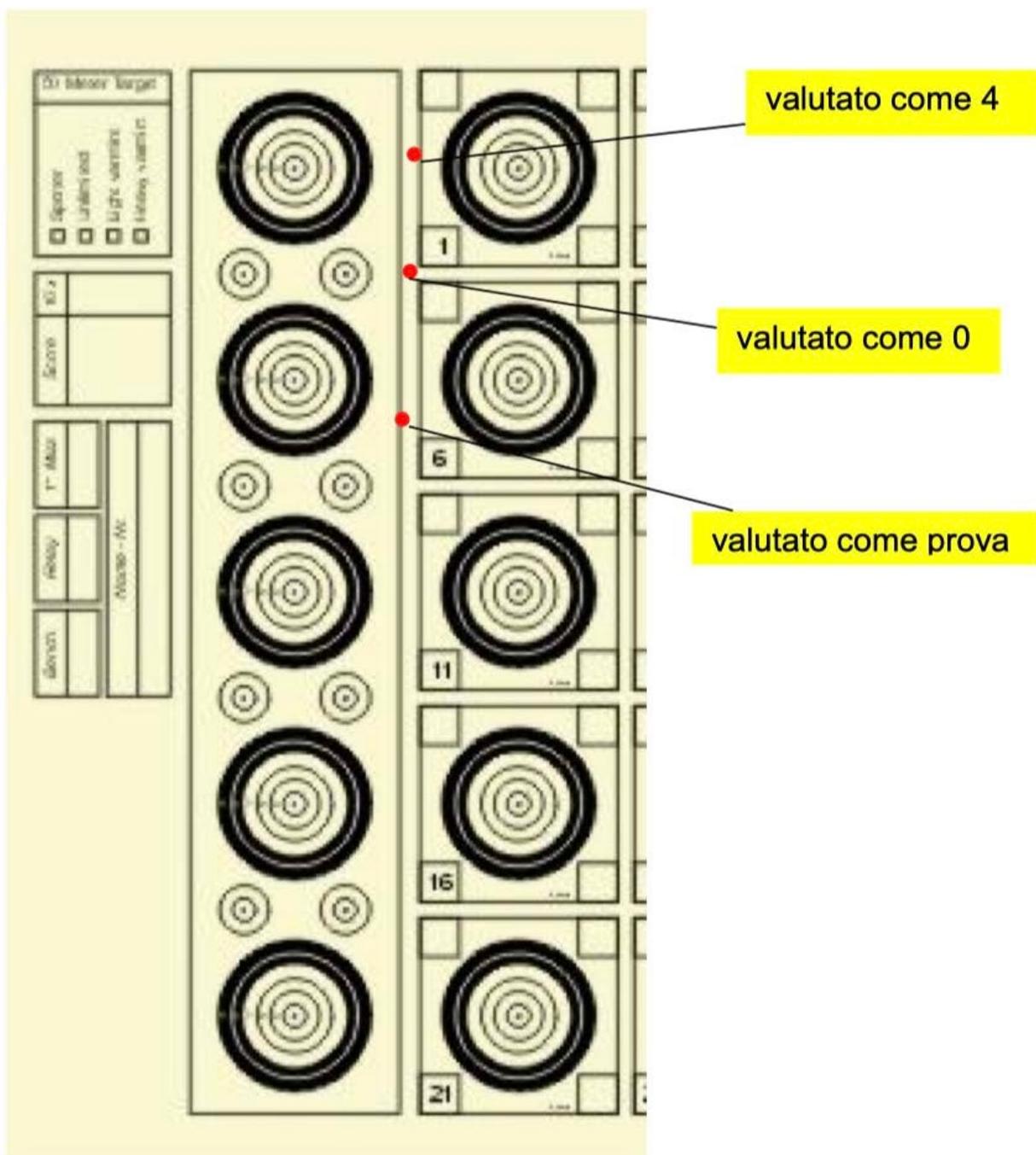
Name - Nr

Spiker  
 Unfinished  
 Light variant  
 Heavy variant

valutati come 0

valutati come 0

Prova



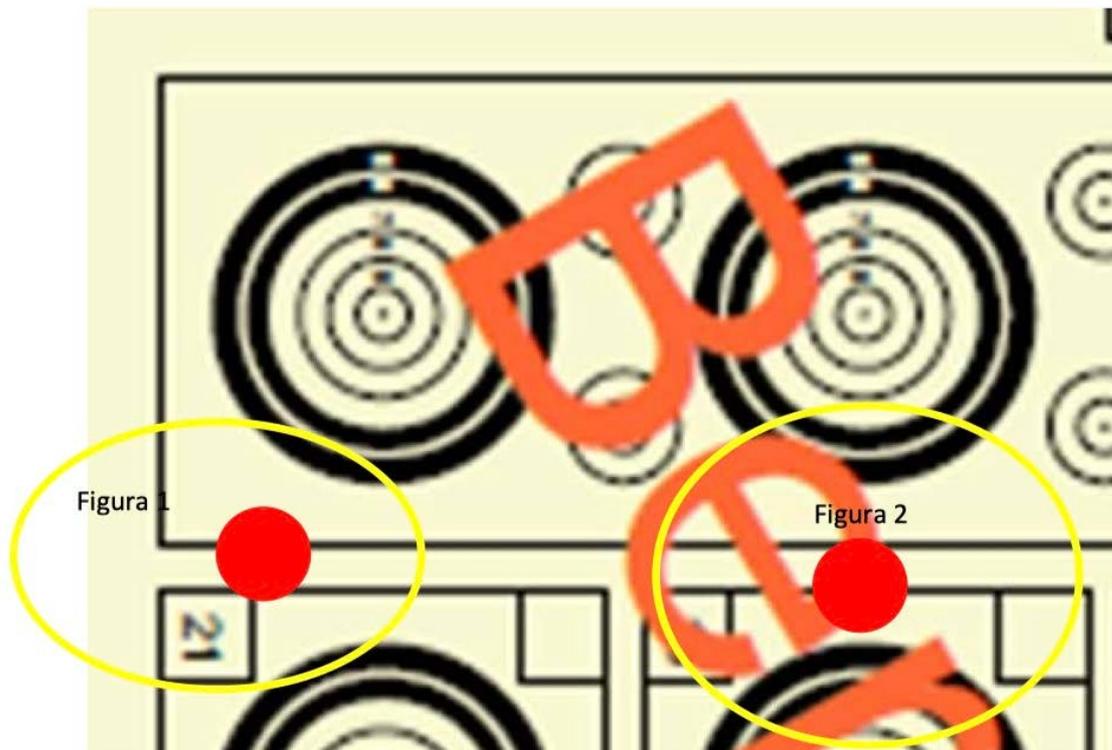


Figura 1

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 .

A 50 metri il foro di proiettile che tocca l'anello più interno sarà assegnato nel punteggio come mouche (Fig. 2).

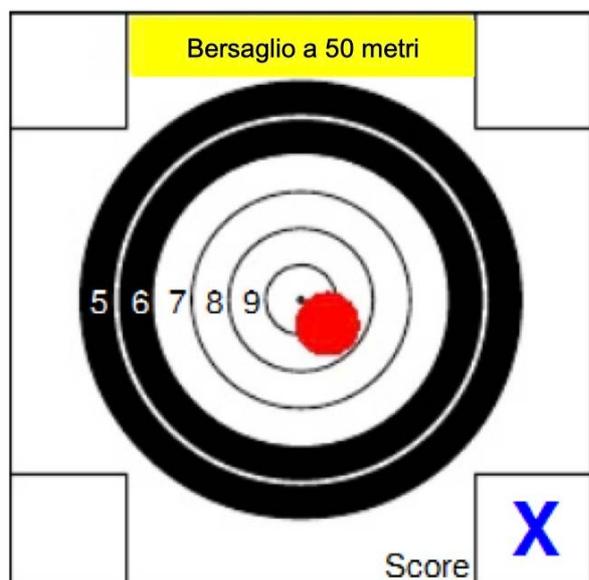


Fig. 2

A 25 metri (fig. 3) il foro di proiettile che tocca l'anello più interno sarà assegnato nel punteggio come 10, se elimina il cerchio interno viene valutato come mouche.



Fig. 3

Il punteggio deve esser scritto nello spazio apposito.

Un tiro nel bersaglio che manca gli anelli sarà conteggiato con 4 punti fig. 4.

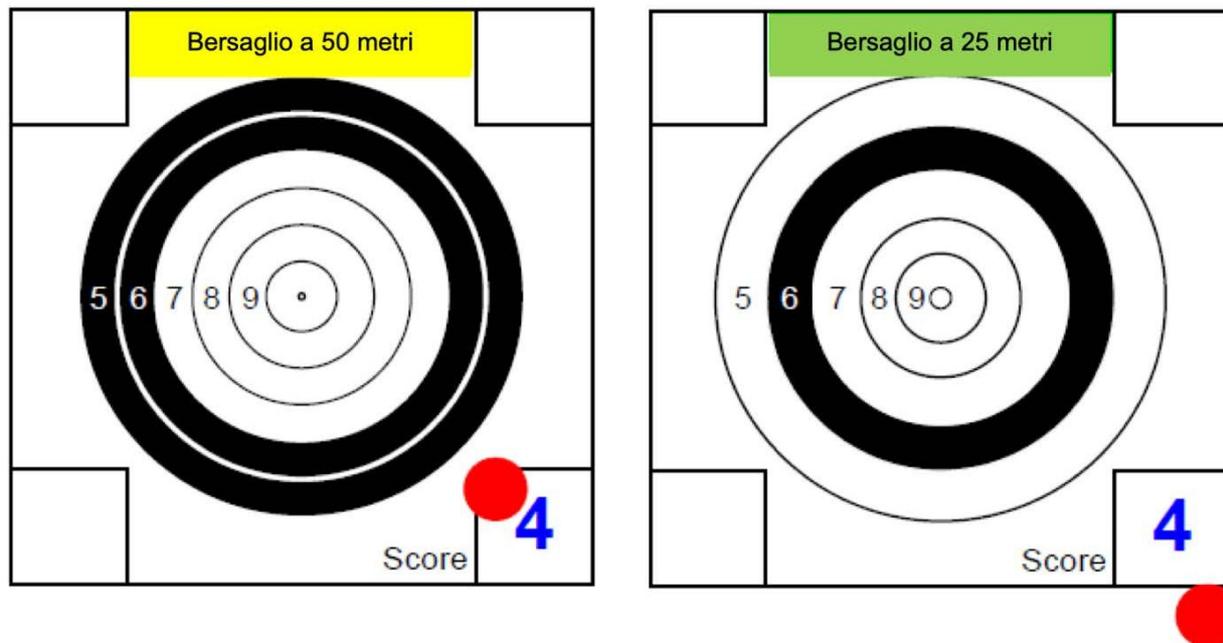


Fig. 4

## Colpi multipli su una visuale

Se su una visuale sono presenti due colpi si considera il peggior punteggio meno un punto; se su una visuale sono presenti tre colpi si considera il peggior punteggio meno due punti; e così a seguire. (Fig. 5)

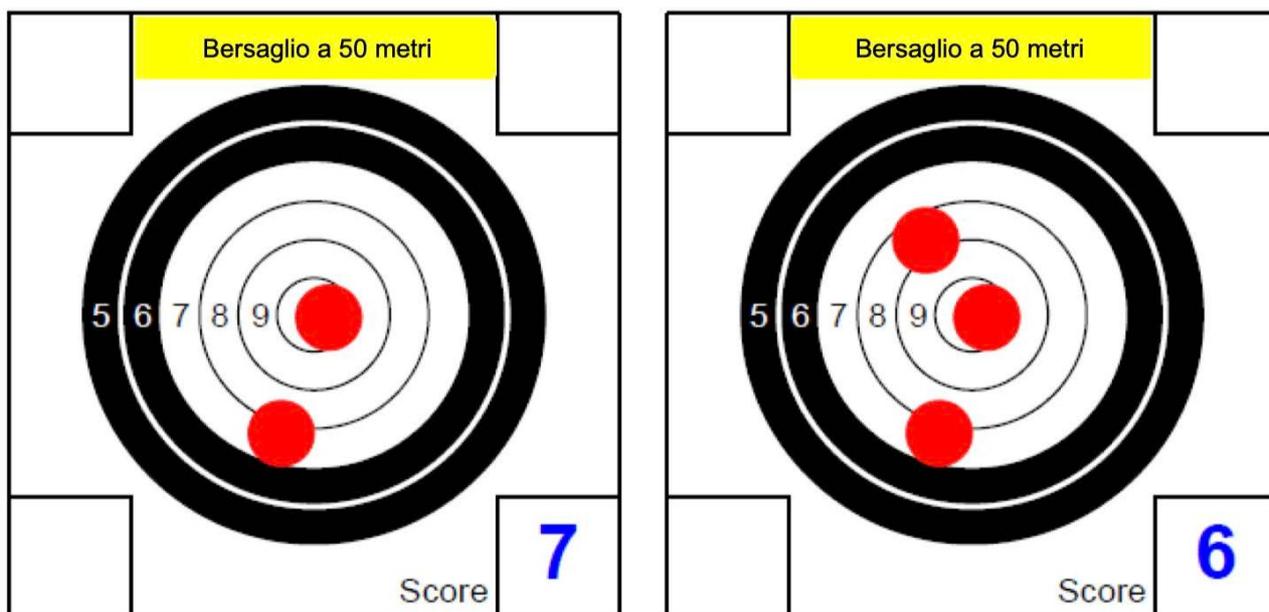


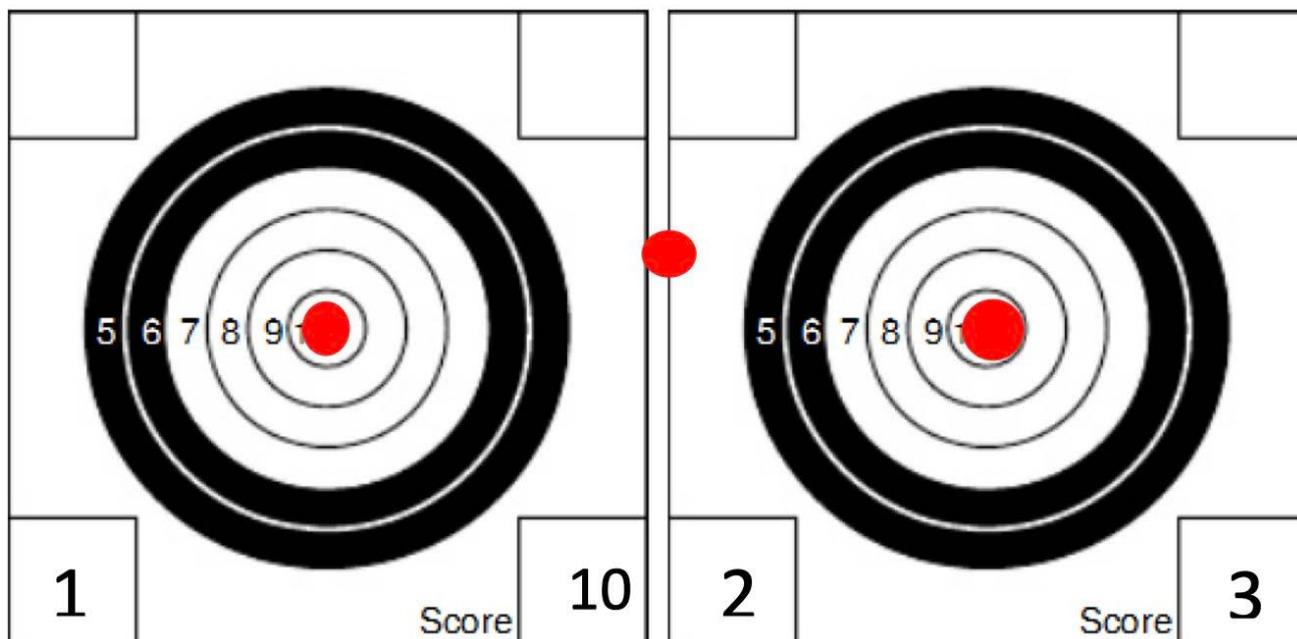
Fig. 5



# Unione Italiana Tiro a Segno

Nelle due visuali seguenti (Fig.6) 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 la visuale 2. A quest'ultima sarà assegnato il peggior punteggio meno un punto (3 nel caso specifico), mentre alla visuale 1 sarà assegnato un 10.



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

## 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.

Shooter No.		Name	Bench	Relay	25 Meter Target	<input type="checkbox"/> Sporter <input type="checkbox"/> Unlimited <input type="checkbox"/> Light Varmint <input type="checkbox"/> Heavy Varmint	First Miss	Score	10X



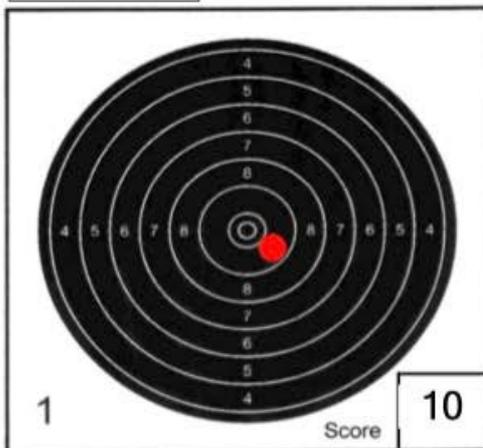
# Unione Italiana Tiro a Segno

## **First Miss**

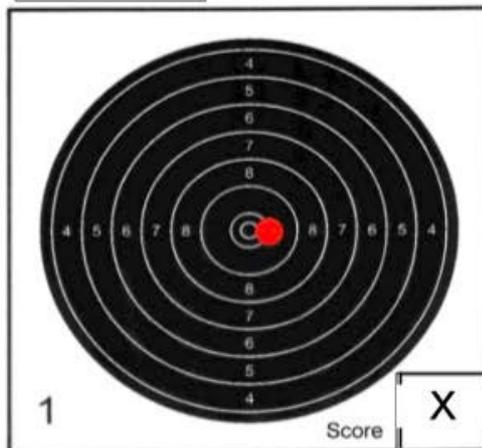
Tutti i bersagli saranno conteggiati attraverso il First Miss. L'addetto all'assegnazione dei punti controllerà l'area del bersaglio iniziando dal primo bersaglio. Il primo bersaglio che non è un 10 verrà registrato come First Miss (letteralmente si traduce "primo mancato"). Se sul primo tabellone i 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).

## 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





# Unione Italiana Tiro a Segno

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.

## Casi di parità

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°		Bersaglio 2°		Bersaglio 3°		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.



# Unione Italiana Tiro a Segno

## 2° Esempio

	Tiratore	Bersaglio 1°		Bersaglio 2°		Bersaglio 3°		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°		Bersaglio 2°		Bersaglio 3°		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.

## ESPOSIZIONE 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 che la Sezione di T.S.N. ospitante predisporrà a prova di qualsiasi manomissione (schermi di protezione).



# Unione Italiana Tiro a Segno

## Stampa dei risultati

Successivamente tutti i risultati sono registrati per categoria e saranno stampati i Risultati Preliminari. 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. Se ne fossero stati trovati alcuni, egli li segnerà sulla stampa e informerà la Commissione Reclami dell'esistenza della situazione di parità. Infine, i risultati saranno esposti insieme con i bersagli e sarà inserita una legenda con i Risultati Preliminari.

## Errore nel punteggio

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 sottoporre un reclamo formale in conformità con le procedure di reclamo.

## 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;

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.