



UI TS

REGOLAMENTO SPORTIVO RIMFIRE & AIR RIFLE 2017

PREFAZIONE



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

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

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

- **CENTERFIRE** che comprende tutti quei calibri aventi l'innesco al centro del bossolo;
- **RIMFIRE** che presenta l'innesco sul perimetro esterno del bossolo, e comprende, prevalentemente il calibro 22 LR.

INDICE

1. Regolamento Tecnico	pagina 6 - 26
1.1. Poligono	pagina 6
1.2. Bancone	pagina 6
1.3. Supporti	pagina 6 - 10
1.4. Munizionamento	pagina 11
1.5. Bandierine segnavento	pagina 11 - 12
1.6. Bersagli	pagina 12 - 16
1.7. Squadre e riserve	pagina 17
1.8. Caratteristiche dei fucili per categorie	pagina 17 - 26
1.9. Distanza di tiro	pagina 26
1.10. Calibro per controllo punti	pagina 26
2. Regolamento di Gara	pagina 27 - 40
2.1. Tiratore	pagina 27
2.2. Direzione di gara	pagina 27 - 28
2.3. Regole di sicurezza	pagina 28 – 29
2.4. Controllo armi ed equipaggiamento	pagina 29 – 30
2.5. Idoneità di peso per ogni classe	pagina 30
2.6. Assegnazione dei banconi di tiro	pagina 30 – 31
2.7. Posizione di tiro sul bancone	pagina 31
2.8. Equipaggiamento e assetto di tiro sul bancone	pagina 31
2.9. Comandi di gara	pagina 31 – 32
2.10. Comandi di emergenza	pagina 32

2.11. Durata della gara	pagina 32 – 33
2.12. Tiri di prova	pagina 33
2.13. Cambio dell'arma	pagina 33
2.14. Fuoco incrociato attivo	pagina 33 – 34
2.15. Fuoco incrociato passivo	pagina 34 - 35
2.16. Quota di iscrizione	pagina 35
2.17. Sorteggio bancone di tiro	pagina 36
2.18. Classificazione delle gare	pagina 36 – 39
2.19. Primati italiani di categoria “Record”	pagina 39 - 40
2.20. Composizione della “Commissione reclami”	pagina 40
3. Svolgimento gara	pagina 40 – 51
3.1. Iscrizione	pagina 40
3.2. Controllo armi ed equipaggiamento	pagina 40
3.3. Posizione di tiro sul bancone	pagina 40
3.4. Equipaggiamento e assetto di tiro sul bancone	pagina 41
3.5. Sportività	pagina 41
3.6. Svolgimento gara	pagina 42
3.7. Bersagli	pagina 42
3.8. Procedure di valutazione dei bersagli	pagina 42 – 44
3.9. Colpo tra le visuali del bersaglio	pagina 45 – 46
3.10. Colpi multipli su una visuale	pagina 46 – 47
3.11. Errore nel primo tiro	pagina 47

3.12. First Miss	pagina 48
3.13. Casi di parità	pagina 48 – 49
3.14. Stampa risultati	pagina 49
3.15. Esposizione bersagli	pagina 49
3.16. Errore nel punteggio	pagina 50
3.17. Reclami	pagina 50
3.18. Sanzioni	pagina 50 – 51
4. Appendice	pagina 51 – 55
4.1. Appendice A : Calciature	pagina 51 – 52
4.2. Appendice B : Valutazione colpi	pagina 53 – 55
5. Bersaglio adottato in Italia (50 m)	pagina 56 – 60
6. Bersaglio Diottra (Air 25 m)	pagina 61 - 62

1. REGOLAMENTO TECNICO

1.1. POLIGONI

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

1.2. BANCONE (*Bench*)

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

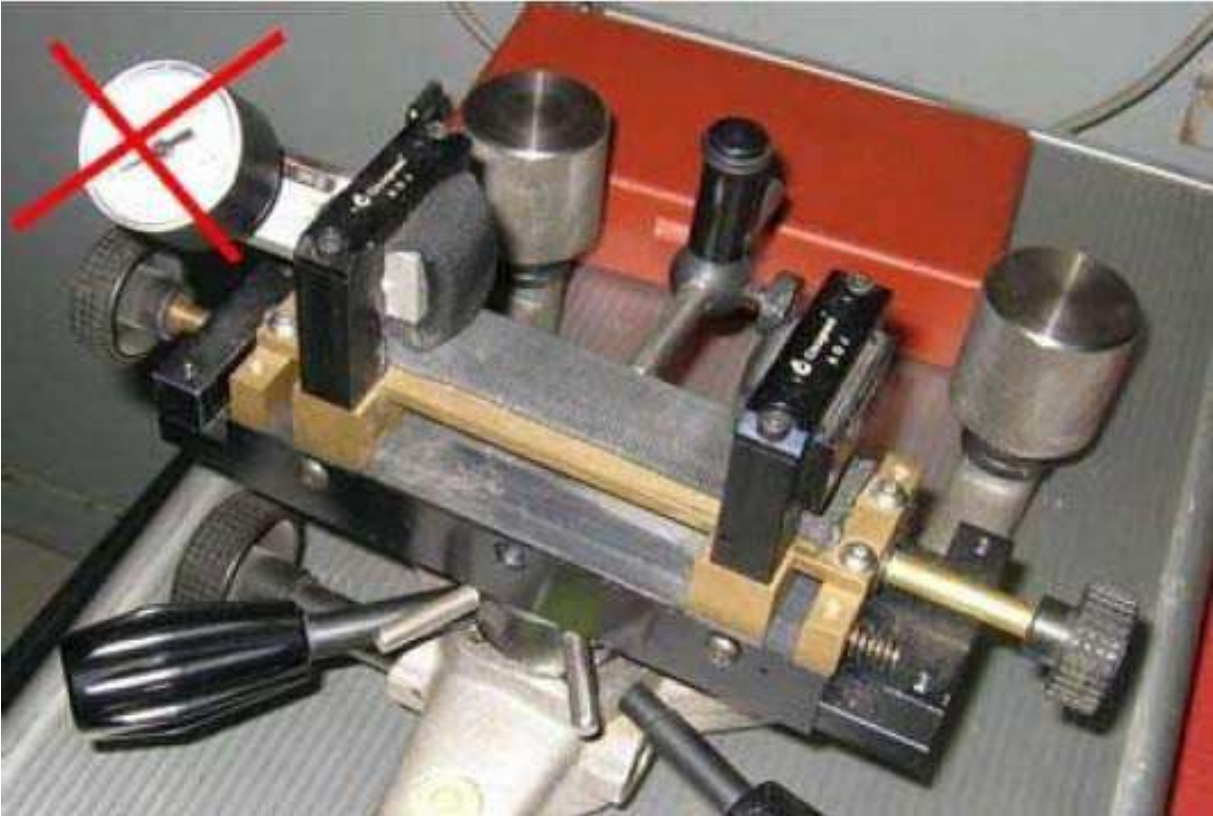
La Sezione di T.S.N. ospitante predisporrà dei banchi efficienti.

1.3. SUPPORTI (*Rest*)

I supporti di appoggio dell'arma (*rest*) devono essere solo 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. Questo 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.

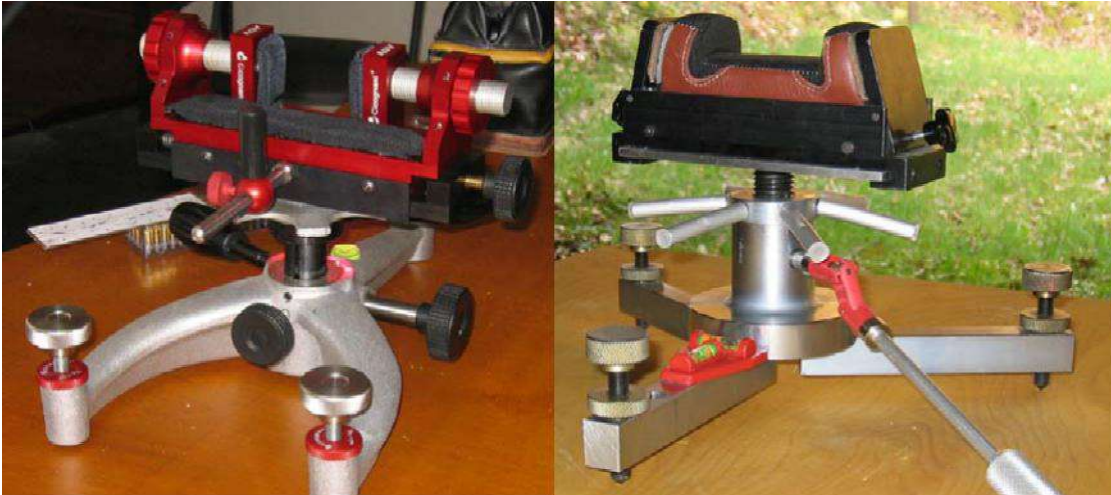
Ad eccezione di un freno davanti al *rest* che può essere utilizzato per determinare di quanto l'arma si sia spostata rispetto al bersaglio, la parte anteriore del fucile non deve entrare in contatto con il *rest*, tranne che con il cuscino contenente la sabbia. La parte finale della calciatura deve 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 NON CONFORMI



REST CONFORMI





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

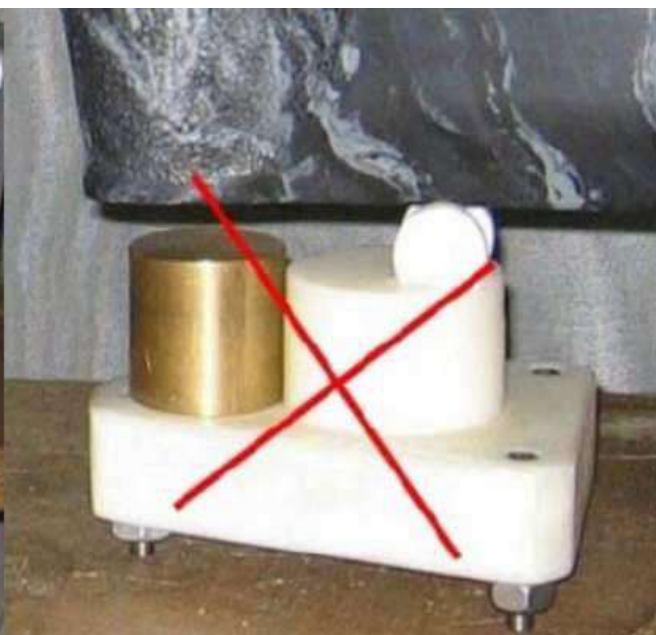
I *rest* anteriori e posteriori non possono essere collegati o fissati fra di loro, al bancone o all'arma. Essi devono essere direttamente appoggiati sul piano del bancone, con le seguenti deroghe: sono ammessi spessori distanziali sotto il *rest* posteriore, purché privi di punte, adesivi o dispositivi 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 simile atto a facilitare la rotazione di tale piede per la regolazione verticale.

E' vietato bloccare l'arma sul *rest*. Sollevando l'arma verso l'alto, questa deve

risultare libera di muoversi verticalmente e totalmente svincolata dagli appoggi del *rest*.

E' vietato bloccare l'arma sul cuscino posteriore.

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





1.4. MUNIZIONAMENTO

RIMFIRE

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

AIR RIFLE

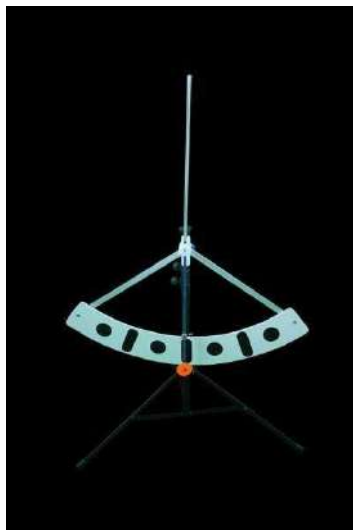
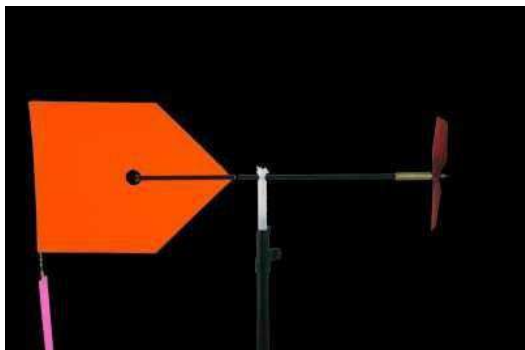
Le munizioni per fucili ad aria compressa devono esser costituite da una pallottola di piombo nel calibro 177, 20 o 22.

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

1.5. BANDIERINE SEGNAVENTO

Le bandierine segnavento 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 segnavento prima dell'inizio della gara. E' possibile spostare bandierine segnavento 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 esser effettuato prima dell'inizio della gara. Per trasparenza, lo spostamento delle bandierine è sotto il controllo del Giudice di gara e non può interferire con lo svolgimento regolare della gara.

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



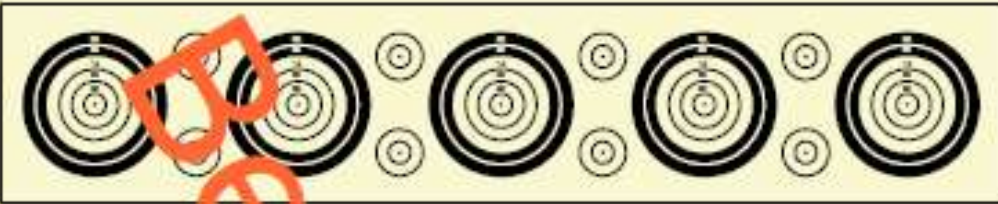







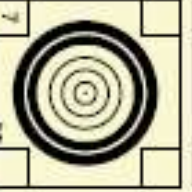













1.6. BERSAGLI






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 160 grammi per metro quadrato e piazzati in posizione orizzontale.


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

Bersaglio a 50 metri

Bench	Feely	1 st Miss	Score	10 x	<input type="checkbox"/> Spoker <input type="checkbox"/> Unlimited <input type="checkbox"/> Light varmint <input type="checkbox"/> Heavy varmint	50 Meter Target 10/10/10
Name - Nr						

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

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


Made in Italy 2012

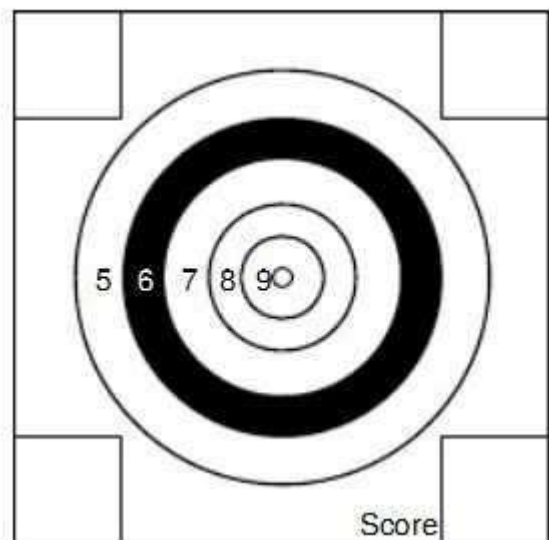
Bersaglio 25 metri RIMFIRE & AIRRIFLE

Puntaggio totale		Data	Int. Sporter	<input type="checkbox"/>
Società		Linea	Unlimited	<input type="checkbox"/>
		Turno	Hunter	<input type="checkbox"/>
		Tiratore	10.5 lbs	<input type="checkbox"/>
		Sezione		

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

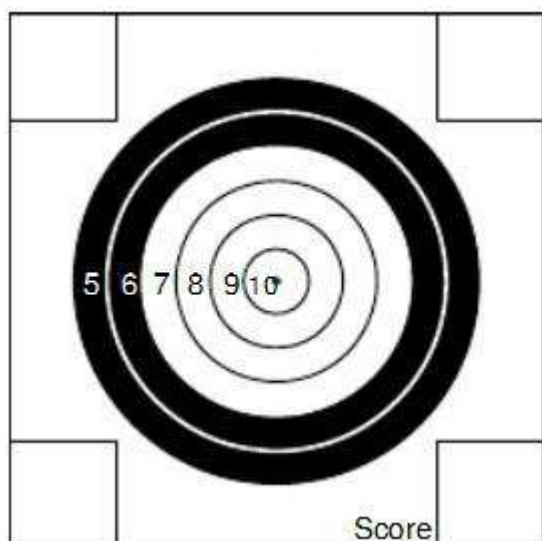
Barbano
Sparrows
MADE IN ITALY - 2015

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



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

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



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

1.7. SQUADRE E RISERVE

Ogni Sezione del Tiro a Segno ha la possibilità di far partecipare per ogni categoria tre squadre composte da tre tiratori più due riserve per ogni squadra. I nomi dei tiratori della squadra e delle riserve devono essere comunicati prima dell'inizio del campionato :

le squadre dovranno essere inserite sul gestionale CONINET cliccando su "GARE">"Squadre"> "Nuova Squadra". Copia Il pagamento dovrà essere inoltrato all'ufficio sportivo della UITS entro il 30.01.2017, costo € 50,00 da versare all'UITS.

. Il punteggio sarà un accumulo di punteggi ottenuti individualmente dai tre membri della squadra; mentre la partecipazione ed il punteggio realizzato delle due riserve concorrerà solo a titolo individuale. Cambiamenti nelle squadre possono essere effettuati un'ora prima della gara . Le riserve non saranno coinvolte nelle cerimonie di premiazione per le squadre a meno che non abbiano rimpiazzato un membro della squadra e che non abbiano sparato per la squadra. Se rimpiazzato, il membro originario della squadra non potrà più essere incluso nella cerimonia di premiazione della squadra.

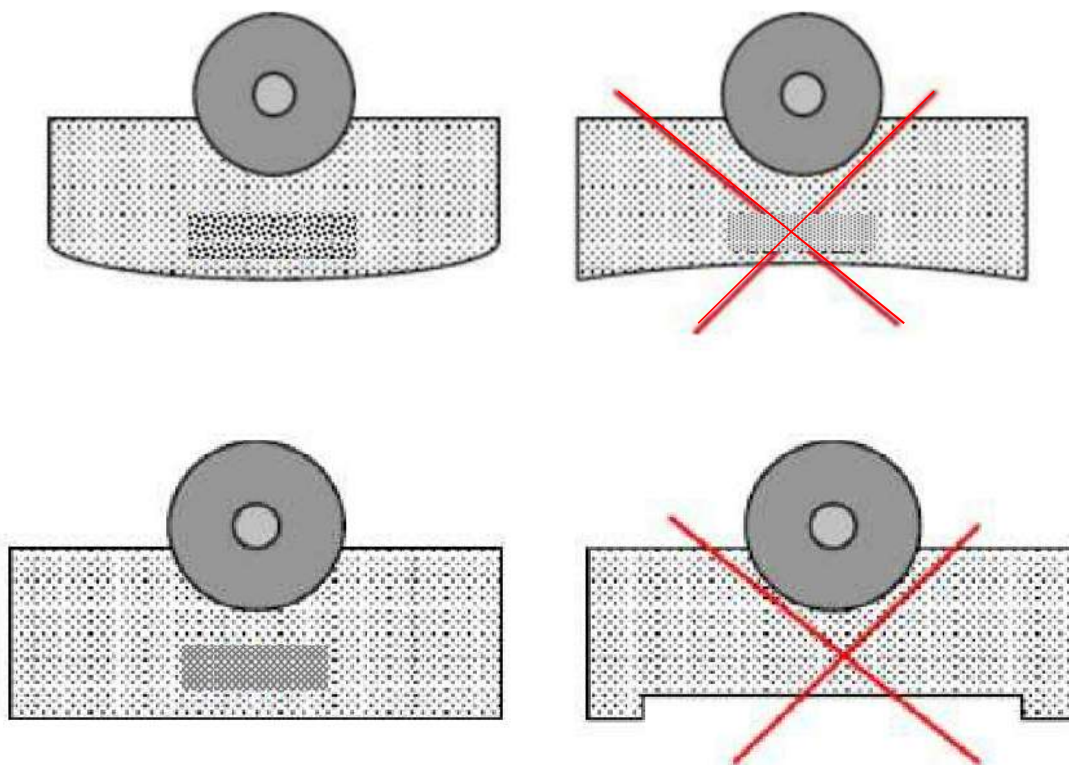
Parteciperanno alle gare solo ed esclusivamente coloro che entro il giorno prima della gara si siano prenotati presso TSN che ospitano la gara.

1.8. CARATTERISTICHE DEI FUCILI PER CATEGORIE

CATEGORIE RIMFIRE

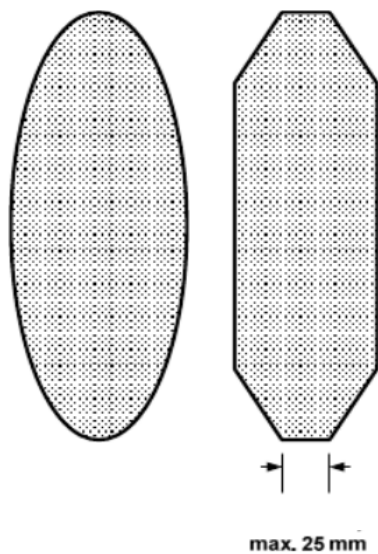
Sporter Internazionale - calibro 22 *Rimfire* si riferisce ad una qualsiasi fucile che abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale, dal peso massimo non superiore alle 8,5 libbre (3,855 kg), incluso di ottica. NON sono consentiti dispositivi per il controllo delle vibrazioni (pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione, fissaggio della canna, etc). Può esser utilizzata qualsiasi ottica con un ingrandimento massimo di 6,5X (ingrandimenti nominali), ottiche con una potenza maggiore dovranno essere bloccate in posizione regolare dal Direttore di Gara per tutta la durata della competizione. La canna/azione può 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. L'azione può avere *bedding* e *pillar*.

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

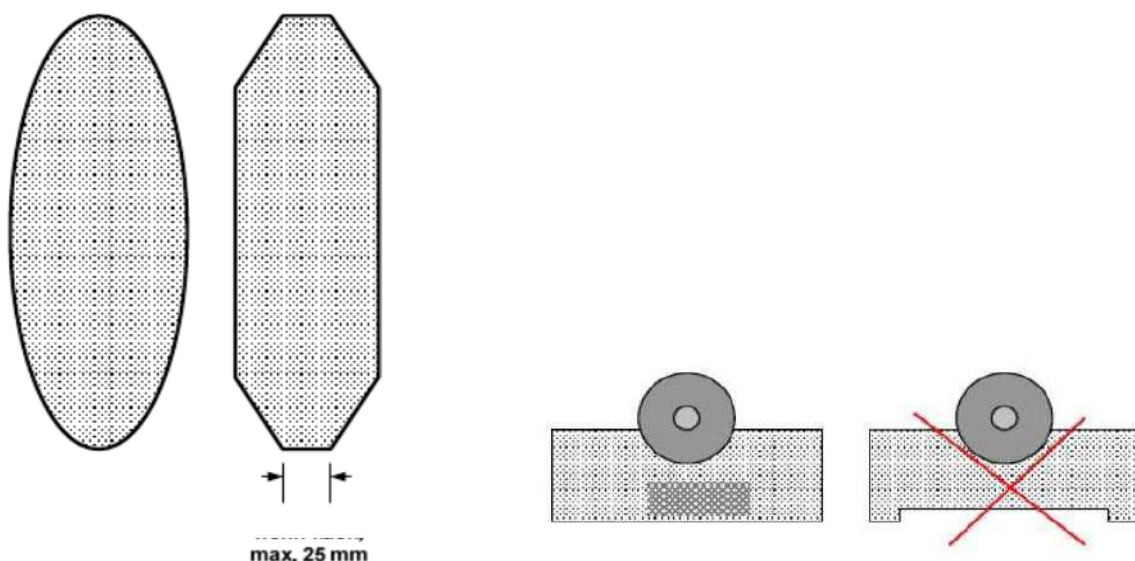


E' concessa la sostituzione della calciatura. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piatta.

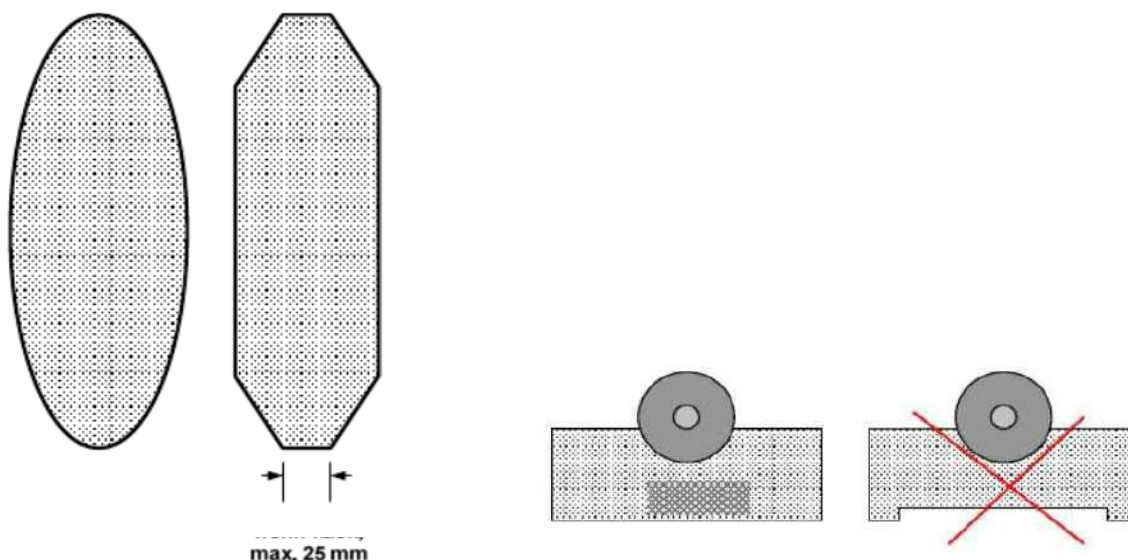
La parte posteriore del calcio non è obbligatorio che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna.(Appendice A pag.54)



Categoria Light Varmint (10,5 libbre), calibro 22 *Rimfire* - si riferisce a qualsiasi fucile abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale, dal peso massimo non superiore alle 10,5 libbre (4,763 kg), incluso di ottica. E' consentita l'elaborazione di qualsiasi modifica sull'arma e può esser utilizzata qualsiasi ottica. Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. Sono consentiti pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione ma saranno inclusi nel peso totale dell'arma. Non sono autorizzati grilletti con controllo elettronico. E' concessa la sostituzione della calciatura. La parte frontale del calcio deve essere convessa o piatta, per un massimo di 76,2 mm (= 3") o inferiore al suo punto più ampio, può essere un calcio di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana: se è piana non deve superare i 25 mm. La parte posteriore del calcio non è obbligo che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna. (Appendice A pag.54)



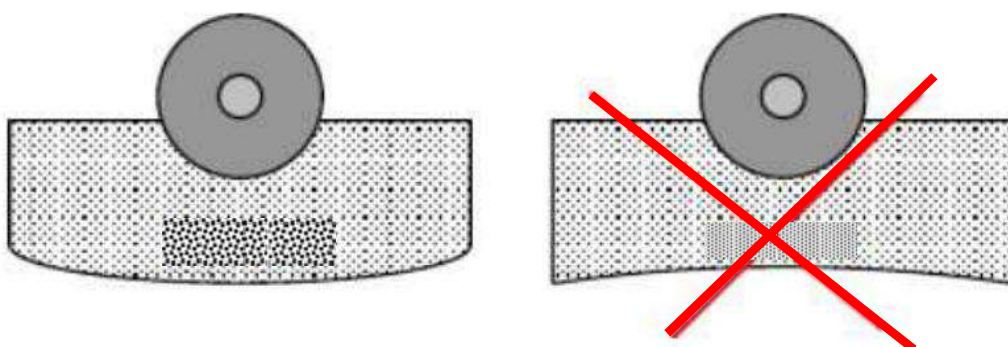
Categoria Heavy Varmint, calibro 22 *Rimfire* - si riferisce a qualsiasi fucile abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale ed una restrizione del peso corrispondente a 15 libbre (6,804 kg), incluse le attrezzature - ottiche, dispositivi sulla canna, etc. E' consentita l'elaborazione di qualsiasi modifica sull'arma e può esser utilizzato qualsiasi ingrandimento dell'ottica. Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. Sono consentiti pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione. Non sono autorizzati grilletti con controllo elettronico o meccanico. E' concessa la sostituzione della calciatura. *Rail gun* (canne e meccanismi dei fucili costruiti in un *rest*, macchina di supporto) non saranno permessi. La parte frontale del calcio deve essere convessa o piatta, per un massimo di 76,2 mm (= 3") o inferiore al suo punto più ampio, può essere un calcio di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio. Ogni materiale è concesso. La parte posteriore del calcio che va a contatto col cuscino posteriore può essere convessa o piana: se è piana non deve superare i 25 mm. La parte posteriore del calcio non è obbligo che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna. (Appendice A pag.54)



CATEGORIE ARIA COMPRESSA

Categoria Sporter ad aria compressa - si riferisce a qualsiasi fucile abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (inclusi grilletti elettronici), di peso non superiore a 10,5 libbre (4,762 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. 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).

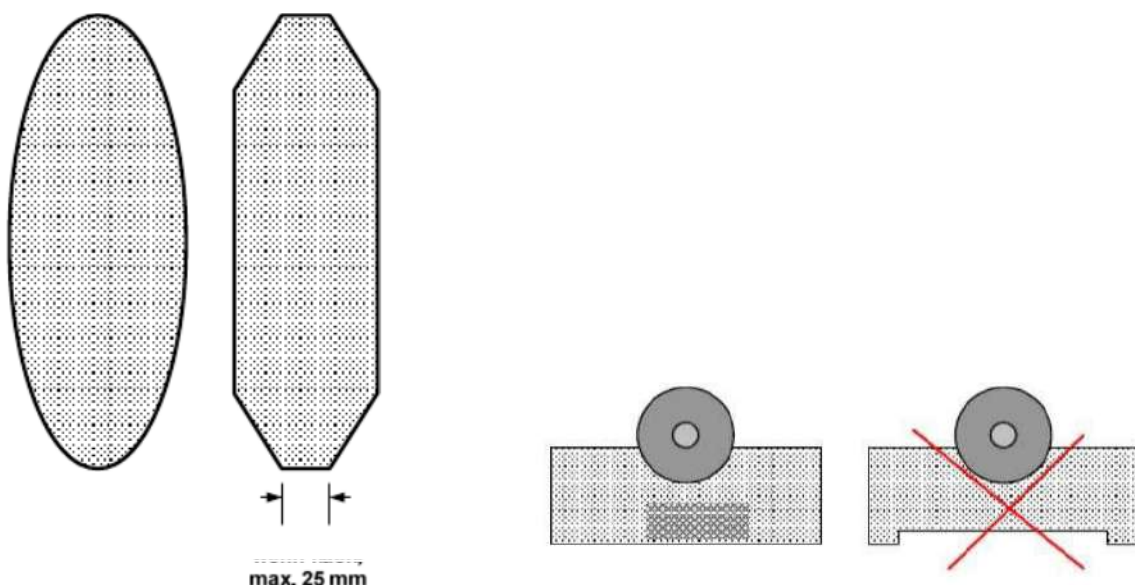


Esempio

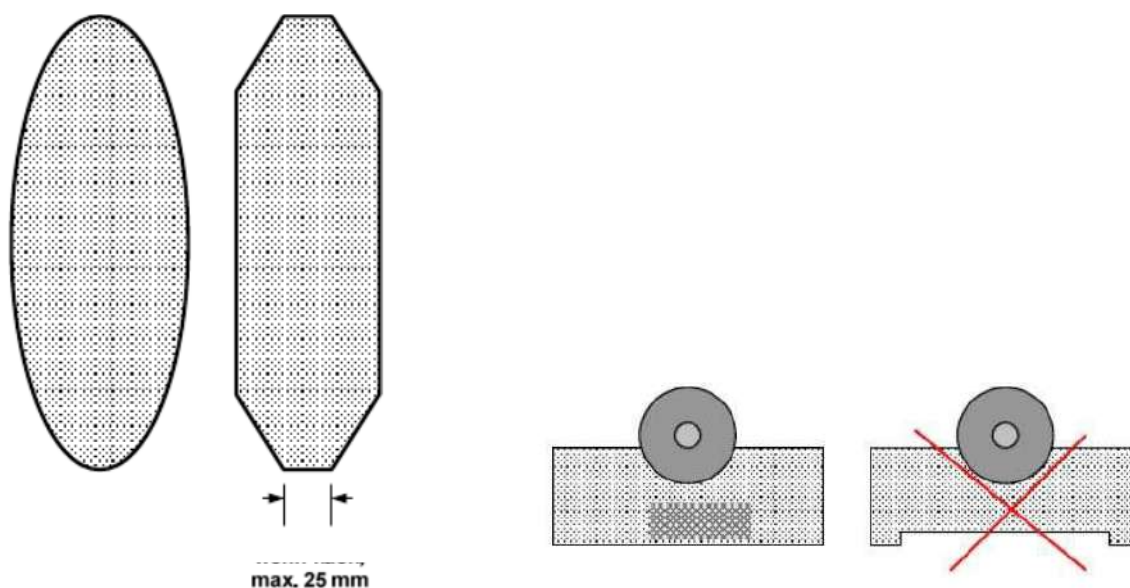
Air Arms S200 Sporter



Categoria Light Varmint ad aria compressa - si riferisce a qualsiasi fucile abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (inclusi grilletti elettronici), di peso non superiore a 10,5 libbre (4,762 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 ma saranno inclusi nel peso totale dell'arma. La bombola può essere cambiata a condizione che sia previsto dal Produttore come un'opzione/ricambio per quel modello. 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 16,27 *joule* o al massimo 12 ft. La distanza di tiro è di 25 metri (0,177 e 0,2 punti calcolati dalla misurazione del calibro 0,22). La parte frontale del calcio deve essere convessa o piatta, per un massimo di 76,2 mm (= 3") o inferiore al suo punto più ampio; può essere un calcio di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio; ogni materiale è concesso. La parte davanti dell'impugnatura del calcio che va a contatto con la parte posteriore del sacco di sabbia può essere indifferentemente convessa o piana. Nel caso fosse piana, la parte davanti dell'impugnatura del calcio deve essere di 25 mm (= 0.98") o inferiore a quest'ampiezza. E' concessa la sostituzione della calciatura.



Categoria Heavy Varmint ad aria compressa - si riferisce a qualsiasi fucile abbia un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (inclusi grilletti elettronici), con una restrizione del peso corrispondente a 15 libbre (6,8 kg), incluse le attrezzature - ottiche, dispositivi sulla canna, etc. Può esser utilizzato qualsiasi regolatore d'aria a condizione che sia incorporato nella bombola. E' consentita l'elaborazione di qualsiasi modifica sull'arma e può esser utilizzato qualsiasi ingrandimento dell'ottica. Sistemi di ritorno in batteria sull'arma NON saranno consentiti. Freni di bocca, colpetti di bocca, pesi della canna o compensatori armonici sono consentiti. Non ci sono restrizioni sulla dimensione o sulla capacità della bombola purché venga mantenuta una potenza massima di 27,12 *joule* o 20 ft e sia incorporato nel fucile (bombole separate non saranno consentite, la bombola deve esser parte dell'arma e del peso totale). La distanza di tiro è di 25 metri (0,177 e 0,2 punti calcolati dalla misurazione del calibro 0,22). La parte frontale del calcio deve essere convessa o piatta, per un massimo di 76,2 mm (= 3") o inferiore al suo punto più ampio; può essere un calcio di serie con una base piatta attaccata all'inizio del calcio; ogni materiale è concesso. E' concessa la sostituzione della calciatura. La parte davanti dell'impugnatura del calcio che va a contatto con la parte posteriore del cuscino di sabbia può essere indifferentemente convessa o piana. Nel caso fosse piana, la parte davanti dell'impugnatura del calcio deve essere di 25 mm (= 0.98") o inferiore a quest'ampiezza. La parte posteriore del calcio non è obbligo che sia inclinata; la stessa può essere anche parallela alla canna. (Appendice A pag.54)



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

Categoria DIOTTRA ad aria compressa - Armi consentite tutte quelle armi di tipo PCP-PCA, strettamente di serie, ivi comprese le armi di tiro accademico per la specialità C 10, denominate "Match", aventi sistema di scatto meccanico ad azionamento manuale diretto (è ammesso lo scatto elettronico).

Non è consentita alcuna modifica alla meccanica dell'arma a meno di sostituzioni di particolari dell'arma stessa provenienti da catalogo originale della ditta di produzione. E' consentita la accuratizzazione dello scatto. L'astina (paramano) dovrà mantenere forma e dimensioni classiche **della calciatura di serie dell'arma**, sia essa di tipo "Match" o "Caccia".

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

Il sistema di mira dovrà essere costituito da **diottra e tunnel**. Tale sistema potrà essere installato attraverso peculiari interfacce di adattamento all'arma, laddove quest'ultima non ne prevedesse originariamente alloggiamento. Il sistema di mira potrà, inoltre, essere integrato da iridi regolabili, tunnel regolabili, filtri colorati per iridi e/o per tunnel. NON E', consentito l'uso di una lente, **di tipo correttivo della vista**, applicabile direttamente alla diottra o, in alternativa, al tunnel ma è consentito l'uso di occhiali.

La potenza di queste armi non potrà essere superiore a 8,13 *joule* o al massimo 6 ft.

E' consentito soltanto l'impiego di rest anteriore col la sola regolazione in altezza, con cuscino non piatto per permettere la rotazione dell'arma. Non è possibile aggiungere supporti solidali alla carabina, quali **cunei adattatori o bipodi**.

Il peso dell'arma comprensiva dei suoi accessori non deve superare le 15 lib.

Il tiratore dovrà sostenere (imbracciando) la parte posteriore della carabina, quest'ultima non deve avere alcun contatto fisico con il banco di tiro.

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

La parte posteriore della carabina non può essere appoggiata direttamente sul banco, ma deve essere visibilmente sostenuta dalla mano o dal braccio del tiratore senza interposizione di materiali di alcun genere. Deve essere verificata la condizione che con la carabina appoggiata anteriormente sul rest e posteriormente sul bancone, il foro di mira non deve mai inquadrare il bersaglio di gara e i colpi di prova. Esso deve inquadrare al di sopra della linea orizzontale superiore dei colpi di prova.

Controllo cronografico come regolamento UIT5

Munizionamento: Può essere utilizzato ogni tipo di pallino in piombo di qualsiasi marca, forma, e peso, purché strettamente commerciale calibro **0,177' (4,5mm) o .22' (5,5mm)**.

Bersaglio in vigore 10/14 BIS UITS

Nell'area di destra in basso è raffigurata la visuale di prova, il tiratore ha facoltà di tirare su questa visuale di prova senza alcuna limitazione ed in qualsiasi momento della sua gara. Nella restante area del bersaglio sono raffigurate le 8 visuali di gara, per le quali dovrà essere effettuato **due colpi per visuale**. Il punteggio massimo è pari a 160 punti e 16 mouches.

COLPI: I colpi totali sono 16, tiri di prova illimitati, tempo di gara 20minuti.

1.9. DISTANZA DI TIRO

RIMFIRE: 25 e 50 metri

AIR RIFLE: 25 metri

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

1.10. CALIBRO PER CONTROLLO PUNTI

Per la valutazione dei colpi sarà utilizzato un solo calibro, privo di lente, per ogni intera gara che risponda al calibro 22 (.224) sia per le gare rimfire che air rifle.

Tale calibro dovrà essere messo a disposizione dalle Sezione di T.S.N. ospitante.



2. REGOLAMENTO DI GARA

2.1. TIRATORE

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

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

2.2. DIREZIONE DI GARA

La Direzione di Gara è composta come segue:

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

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

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

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

I MEMBRI DELLA DIREZIONE DI GARA POSSONNO PARTECIPARE ALLA COMPETIZIONE.

SARA' COMPITO DEL DIRETTORE DI GARA DISTRIBUIRE GLI INCARICHI AL PERSONALE DI SERVIZIO IN MODO DA GARANTIRE I GIUSTI EQUILIBRI PER UNA CORRETTA GESTIONE DELLA GARA STESSA

2.3. REGOLE DI SICUREZZA

E' obbligatorio applicare le seguenti regole di sicurezza:

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

inserita.

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

2.4. CONTROLLO ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

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

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

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

Il tiratore potrà inoltrare reclamo scritto immediato in caso di non ammissione dell'arma e/o dell'equipaggiamento e resterà in attesa della pronta decisione

della Direzione di Gara. Questi potrà ammettere il tiratore sotto giudizio al fine di non intralciare o rallentare l'inizio della gara. La Direzione di Gara dovrà comunque dare responso entro un ora dal termine della prestazione.

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

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

2.5. IDONEITA' DI PESO PER OGNI CLASSE

Tutte le armi saranno pesate prima dell'inizio della gara così nessuno avrà spiacevoli sorprese se le armi superano il peso stabilito. Se verrà trovata un'arma più pesante dopo l'inizio della gara e dopo aver cominciato a sparare il punteggio verrà considerato come NON CLASSIFICATO (analogamente alla squalifica). Inoltre le armi dei vincitori verranno ripesate. Nel momento in cui vengono pesate le armi ci sarà una tolleranza di 28 gr o 1 oncia per possibili problemi di calibrazione della "bilancia". Se il peso è conforme verrà rilasciato un contrassegno adesivo, che è preferibile attaccare al fucile. Questo è unico per la gara e va conservato. Verrà ricavata un'area per pesare le armi all'arrivo.

2.6. ASSEGNAZIONE DEI BANCONI DI TIRO

Il Direttore di Gara procederà all'assegnazione dei banconi di tiro mediante sorteggio per ogni turno di gara. Per turno di gara si intende due *manche* da 25 colpi 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.

La Direzione di Gara in caso di forza maggiore avrà facoltà di far recuperare il turno

o consentirne la sostituzione a fronte di disponibilità nei turni successivi.

Nelle gare che si svolgono sui 50 colpi (in 2 *manche*) , l'assegnazione della postazione del primo turno avverrà per sorteggio, il secondo turno si effettuerà sulla stessa linea.

.: le regole suddette valgono per ogni categoria.

Il tiratore consapevole di essere impossibilitato a partecipare alla Finale Individuale ha l'obbligo di informare per iscritto ed in tempo utile l'organizzazione che provvederà possibilmente a rimpiazzarlo seguendo l'ordine di priorità delle riserve. In assenza di tiratore titolare all'orario di inizio gara di Finale Individuale non è consentito alcun ritardo della gara né rimpiazzo del tiratore assente.

2.7. POSIZIONE DI TIRO SUL BANCONE

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

2.8. EQUIPAGGIAMENTO E ASSETTO DI TIRO SUL BANCONE

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

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

2.9. COMANDI DI GARA

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

- a) "TIRATORI PRENDERE POSIZIONE": i tiratori sono autorizzati a sistemare attrezzatura ed arma sul banco di tiro assegnato ed avranno 10 minuti di tempo per prepararsi.
- b) "TIRATORI 5 MINUTI AL FUOCO": il suddetto comando sarà impartito solo quando tutti i bersagli saranno posizionati e visibili ad ogni tiratore.
- c) "TIRATORI PRONTI?": E' facoltà del tiratore che non è pronto, alzare la mano per richiedere tempo (non più di TRE MINUTI) per completare le operazioni preliminari. Tale facoltà è concessa 1 sola volta per turno.

- d) "INTRODURRE GLI OTTURATORI": i tiratori sono autorizzati ad inserire l'otturatore od a rimuovere la bandierina blocca-otturatore dall'arma appoggiata al rest.
- e) "CARICATE".
- f) "FUOCO": inizio della gara o ripresa della competizione dopo un'interruzione. Il tiratore che spara prima del comando "Caricate" può essere squalificato.
- g) "TIRATORI 10 MINUTI AL CESSATE IL FUOCO": il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara.
- h) "TIRATORI 5 MINUTI AL CESSATE IL FUOCO": il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara.
- i) "TIRATORI CESSATE IL FUOCO": il suddetto comando notifica la fine del tempo a disposizione per i tiri del Turno di Gara e la rimessa in Condizione di Sicurezza delle armi, **il tiratore che spara dopo il cessate il fuoco sarà squalificato.**
- j) "TOGLIERE GLI OTTURATORI" a questo comando vanno tolti gli otturatori o inserite le bandierine blocca-otturatore.
- k) "TIRATORI ABBANDONARE LE POSTAZIONI": autorizza ad abbandonare le postazioni di tiro.

2.10. COMANDI DI EMERGENZA

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

2.11. DURATA DELLA GARA

La gara è composta di n. 2 bersagli da 25 colpi - per un totale di 50 colpi 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 sparato sulla stessa linea del primo, nelle sole gare di qualifica

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

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

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

2.12. TIRI DI PROVA

La gara si articola su n. 50 colpi di gara, uno per visuale, ed un numero illimitato di colpi di prova da indirizzarsi sulle visuali disposte alla destra e alla sinistra delle venticinque visuali del bersaglio. Il tiratore ha facoltà di tirare colpi di prova in qualsiasi momento della sua gara.

2.13. CAMBIO DELL' ARMA

Il cambio dell'arma durante la gara è permesso se c'è un problema provato all'arma stessa, soprattutto se questo è legato alla sicurezza e può essere considerato un pericolo. In questo caso il partecipante dovrà chiedere al responsabile di gara di controllare l'arma e sostituirla con un'altra. Il cambio dell'arma sarà fatto con un'arma della stessa classe. Sarà premura del responsabile di gara decidere se è il caso di continuare o interrompere la gara basandosi da quanto serio sia il difetto dell'arma e se il cambio dell'arma possa causare

fastidio agli altri concorrenti. Non verrà concesso tempo *extra* a chi cambierà arma. Nel caso si cambiasse arma, il concorrente potrà sparare a fine gara con l'arma nuova. Se il problema dell'arma deriva invece dalla responsabilità del tiratore (negligenza per esempio) verrà applicato il punteggio "NON CLASSIFICATO" per la gara.

2.14. FUOCO INCROCIATO “ATTIVO”

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

Quest'ultimo si comporterà come segue:

- 1) Procederà alla sospensione momentanea della gara, prendendo nota dell'orario esatto dell'interruzione, al fine del conseguente recupero.
- 2) Successivamente, procederà all'ispezione del bersaglio colpito:
 - nell'ipotesi si riscontri un doppio o plurimo impatto su una stessa visuale, prenderà nota del numero della visuale in questione in modo che, in sede di controllo bersagli, sia attribuito il punteggio più alto a chi ha subito l'irregolarità. Il tiratore che ha effettuato un tiro incrociato involontariamente non sarà squalificato ma gli saranno assegnati 5 punti di penalità, se i colpi del tiro incrociato sono maggiori di due il tiratore è squalificato.
 - nell'ipotesi in cui il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenti altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiarati 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.

2.15. FUOCO INCROCIATO "PASSIVO"

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

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

Quindi, se un concorrente si attribuirà l'irregolarità, il Direttore di Tiro procederà come descritto al punto a paragrafo Fuoco incrociato attivo.

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

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

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

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

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

2.16. QUOTE DI ISCRIZIONE

- Il costo di iscrizione alle gare di qualifica Individuale è di € 21 per categoria (il pagamento va fatto alla sezione ospitante ogni volta che ci si reca ad una gara);
- Il costo di iscrizione alla Finale Nazionale è a carico della UIT.S.
- Il costo di iscrizione per le squadre è di € 50 (a Squadra e a Specialità) da versare una sola volta, all'UIT.S copia all'Ufficio Sportivo UIT.S entro e non oltre il 30/01/2017, salvo diversa segnalazione, con la comunicazione dei componenti della Squadra.

- Gare con possibilità di qualifica individuale e a squadre: n. 8 fatte su due giorni in contemporanea su più regioni italiane (vedi calendario gare)
- La UITIS può derogare le sezioni a disputare la gara in più di 2 giorni per necessità logistiche o forte affluenza di iscrizioni.

2.17. SORTEGGIO DELLE POSTAZIONI DI TIRO

Le Gare Ufficiali devono necessariamente prevedere l'assegnazione dei banconi prima della Gara mediante sorteggio delle linee. Essa sarà effettuata dal Direttore di Tiro o da un Delegato Tecnico.

Può essere fatto anche in modo telematico con assegnazione casuale della linea al momento dell'iscrizione alla gara purché autorizzato dall'Ufficio sportivo UITIS.

Le estrazioni e le rotazioni programmate delle postazioni di tiro possono avvenire anche tramite software di gestione della gara.

2.18. CLASSIFICAZIONE DELLE GARE

GARE UFFICIALI

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

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

2.18.1. COMPETIZIONI INDIVIDUALI E A SQUADRE BR22 50m

COMPETIZIONE INDIVIDUALE: Il Campionato Italiano individuale si svolgerà per le seguenti categorie a 50 metri :

- Categoria Sporter
- Categoria Light Varmint
- Categoria Heavy Varmint

Le gare ufficiali del campionato 2017 sono 8, utili alla qualifica 4, 1 Finale Nazionale (su 75 colpi).

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

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

Per aver diritto di accesso alla finale individuale, il tiratore è obbligato a disputare almeno 4 gare sulle 8 di qualifica.

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

La finale si disputa sui 75 colpi; è necessaria una assegnazione della linea di tiro, con estrazione della linea stessa e una rotazione programmata della linea di tiro (le estrazioni e le rotazioni programmate delle postazioni di tiro possono avvenire anche tramite software di gestione della gara).

Al termine della gara di Finale verrà proclamato il Campione Assoluto Italiano Individuale di categoria Bench Rest BR22 50m 2017 sulla somma dei 75 colpi ottenuti.

COMPETIZIONE A SQUADRE:

Numero massimo dei componenti per squadra: 4 Tiratori

Numero minimo dei componenti per squadra: 3 tiratori

Tutti i componenti dovranno appartenere alla medesima Sezione TSN e gareggiare nella medesima sede di gara.

Per aver diritto di accesso alla Finale, la Squadra è obbligata a disputare almeno 4 gare sulle 8 di qualifica.

Si qualificano alla Finale Nazionale le migliori 6 Squadre in ogni categoria, calcolando i 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica.

Per il punteggio di Squadra, si calcolano i tre migliori risultati dei componenti dichiarati un'ora prima dell' inizio della competizione.

I componenti di una Squadra eventualmente non qualificati per i Campionati Individuali, alla Finale Nazionale, spariranno successivamente o in simultanea se vi sono le linee sufficienti al turno individuale o alla chiusura della giornata riservata all'individuale.

Per l'assegnazione del titolo di Squadra Campione Italiano è valido il risultato della finale (75 Colpi) ottenuto dai tiratori componenti la squadra.

I componenti la squadra non qualificati gareggeranno alla finale come componente la squadra, il risultato ottenuto avrà valore per la sola squadra.

2.18.2. COMPETIZIONE INDIVIDUALE E A SQUADRE BR22 RF E AIR 25M

COMPETIZIONE INDIVIDUALE: Parallelamente al Campionato Italiano Individuale e a Squadre BR22 50m si svolgerà anche il Campionato Italiano individuale e a Squadre BR22 RF e AIR 25m per le seguenti categorie:

- Categoria Sporter Rf
- Categoria Ligth Varmint Rf
- Categoria Heavy Varmint Rf

- Categoria Sporter Air
- Categoria Ligth Varmint Air
- Categoria Heavy Varmint Air
- Categoria Diottra Air

Le gare ufficiali del campionato 2017 sono 6, utili alla qualifica 4, 1 Finale Nazionale (su 75 colpi).

Le 6 Gare di qualifica individuale e a squadre si svolgono in due giorni in contemporanea su più regioni Italiane (vedi calendario gare).

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

Per aver diritto di accesso alla finale individuale, il tiratore è obbligato a disputare almeno 4 gare sulle 6 di qualifica.

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

La finale si disputa sui 75 colpi; è necessaria una assegnazione della linea di tiro, con estrazione della linea stessa e una rotazione programmata della linea di tiro (le estrazioni e le rotazioni programmate delle postazioni di tiro possono avvenire anche tramite software di gestione della gara).

Al termine della gara di Finale verrà proclamato il Campione Assoluto Italiano Individuale di categoria RIMFIRE & AIR RIFLE 25m 2017 sulla somma dei 75 colpi ottenuti.

COMPETIZIONE A SQUADRE:

Numero massimo dei componenti per squadra: 4 Tiratori

Numero minimo dei componenti per squadra: 3 tiratori

Tutti i componenti dovranno appartenere alla medesima Sezione TSN e gareggiare nella medesima sede di gara.

Per aver diritto di accesso alla Finale, la Squadra è obbligata a disputare almeno 4 gare sulle 6 di qualifica.

Si qualificano alla Finale Nazionale le migliori 6 Squadre in ogni categoria, calcolando i 4 migliori risultati ottenuti nelle gare di qualifica.

Per il punteggio di Squadra, si calcolano i tre migliori risultati dei componenti dichiarati un'ora prima dell' inizio della competizione.

I componenti di una Squadra eventualmente non qualificati per i Campionati Individuali, alla Finale Nazionale, spariranno successivamente o in simultanea se vi

sono le linee sufficienti al turno individuale o alla chiusura della giornata riservata all'individuale.

Per l'assegnazione del titolo di Squadra Campione Italiano è valido il risultato della finale (75 Colpi) ottenuto dai tiratori componenti la squadra.

I componenti la squadra non qualificati gareggeranno alla finale come componente la squadra, il risultato ottenuto avrà valore per la sola squadra.

2.19. PRIMATI ITALIANI DI CATEGORIA (RECORD)

Il punteggio massimo ottenuto in gara, relativamente ad ogni categoria di tiro RIMFIRE & AIR RIFLE (Sporter, Light Varmint e Heavy Varmint sia RF che Air che con Diottra) viene dichiarato Primato Italiano di Categoria.

Le gare valide per il conseguimento di Primati Italiani di categoria sono rappresentate da:

- Gare Ufficiali valide per l'ammissione alla Finale del Campionato Italiano RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 metri e 25 metri
- Finale del Campionato Italiano RIMFIRE & AIR RIFLE a 50 metri e 25 metri su 50 colpi "Primato di Finale"
- Gare Internazionali come sopra individuate e richiamate.

Si avranno i seguenti Primati Italiani:

- Categoria Sporter BR22 50m
- Categoria Light Varmint BR22 50m
- Categoria Heavy Varmint BR22 50m
- Categoria Sporter BR22 25m Rf

- Categoria Light Varmint BR22 25m Rf
- Categoria Heavy Varmint BR22 25m Rf
- Categoria Sporter BR22 25m Air
- Categoria Light Varmint BR22 25m Air
- Categoria Heavy Varmint BR22 25m Air
- Categoria Diottra BR22 25m Air

Vengono istituiti i primati UITS su tutte le Categorie di Campionato Individuali e a squadre. Saranno punteggio Base i punteggi Individuali e di squadra ottenuti ai

Campionati Italiani Assoluti UITS Bench Rest 2017. Verrà mantenuto il nome ed indicato come attuale Primatista Italiano chi ha realizzato il record in tale occasione.

Vengono premiati gli aggregati alla finale

Piccolo aggregato punteggio più alto sulla somma dei tre Bersagli per categoria (Sporter - HV).

Grande Aggregato la somma dei tre bersagli per categoria (Sporter - LV- HV).

2.20. COMPOSIZIONE DELLA “COMMISSIONE RECLAMI”

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

3. SVOLGIMENTO GARA

3.1. ISCRIZIONE

Le squadre un'ora prima della competizione comunicheranno alla Direzione gara i nomi dei componenti.

I tiratori provvederanno a registrarsi presso la Direzione Gara e ad effettuare il controllo armi.

3.2. CONTROLLO ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

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

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

3.3. POSIZIONE DI TIRO SUL BANCONE

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

3.4. EQUIPAGGIAMENTO E ASSETTO DI TIRO SUL BANCONE

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

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

3.5. SPORTIVITA'

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

- ✓ la suoneria di telefoni cellulari (non sono consentiti telefoni cellulari nel poligono);
- ✓ lo spostamento dalla linea di tiro quando il turno non è terminato;
- ✓ il conversare con persone sulla linea di tiro o nell'area riservata agli spettatori mentre i tiratori stanno sparando;
- ✓ la pulizia dei fucili;
- ✓ gli aggiustamenti maggiori ai fucili;
- ✓ gli spari d'allenamento, in tutte le sue forme;
- ✓ nessun tiratore dovrebbe entrare nei punti di tiro una volta che la gara ha avuto inizio. Qualora essi avessero dimenticato l'inizio della gara o del turno, perderanno il turno, onde evitare di arrecare disturbo agli altri tiratori;

- ✓ gli aggiustamenti ai fucili non saranno consentiti, essi sono consentiti solo da una posizione seduta ed il fucile resta puntato nella direzione del bersaglio.

Questa lista non è esaustiva.

I tiratori devono restare seduti fino alla fine di ogni turno. Il tutto si applica anche agli spettatori ai quali sarà chiesto di ridurre i rumori al minimo e se dovessero perseverare saranno invitati a lasciare l'area, mentre la gara continua. Gli spettatori non saranno nell'area tiro in alcune circostanze e non devono attaccare discorso con i tiratori sulla linea, mentre sparano e non.

3.6. 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.

3.7. BERSAGLI

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

Se un bersaglio si stacca durante la gara la stessa continua senza interruzioni.

Quando la gara sarà terminata, il responsabile di gara riapplicherà il cartellone e assegnerà tempo extra al partecipante affinché possa terminare la gara prima di passare a quella successiva.

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.

3.8. PROCEDURE DI VALUTAZIONE BERSAGLIO

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

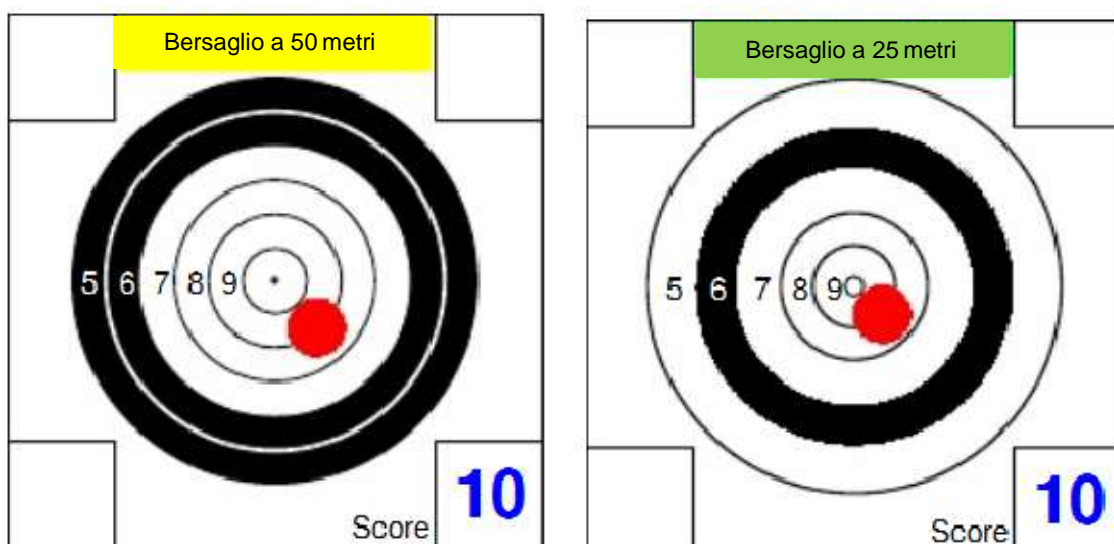


Fig. 1

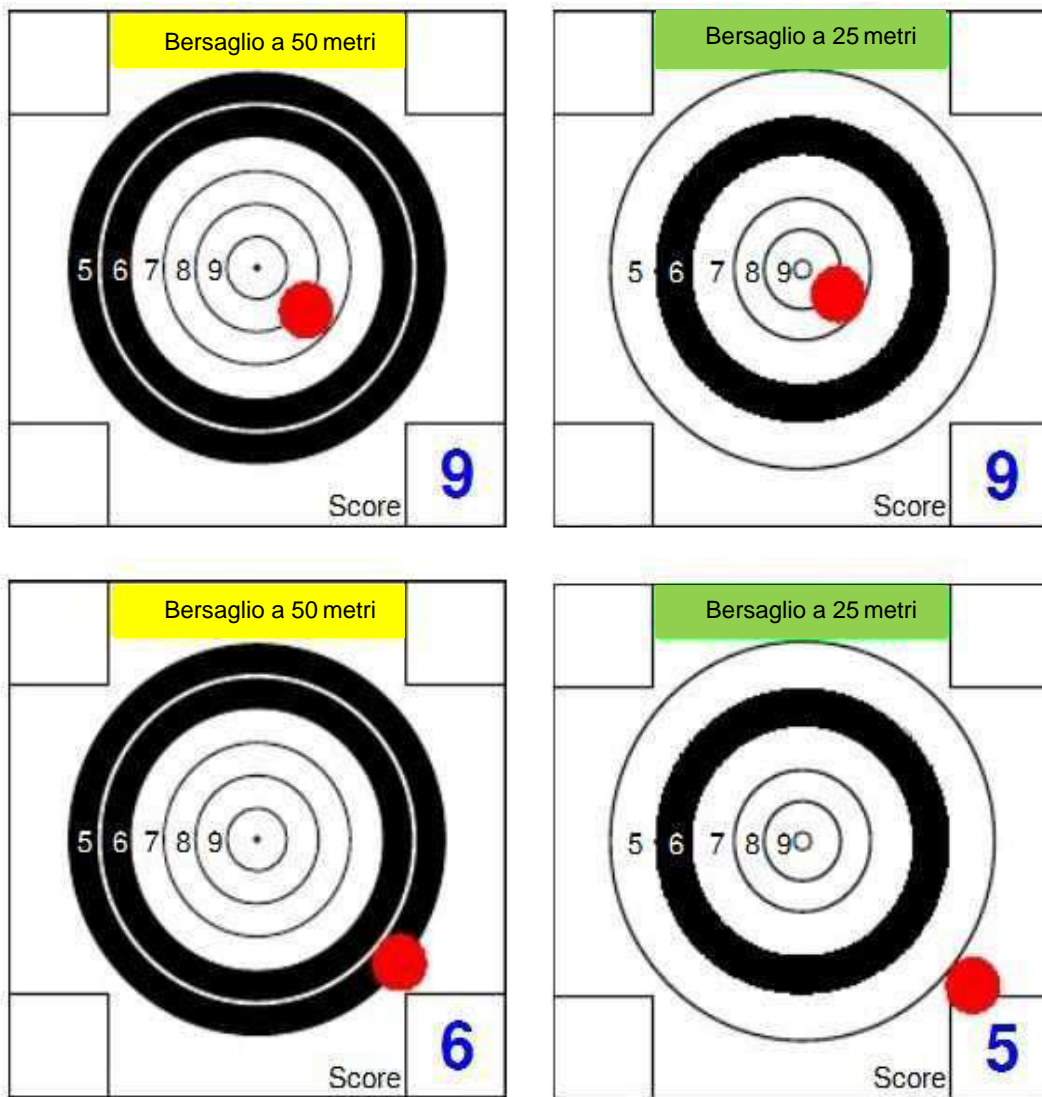


Fig. 1

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

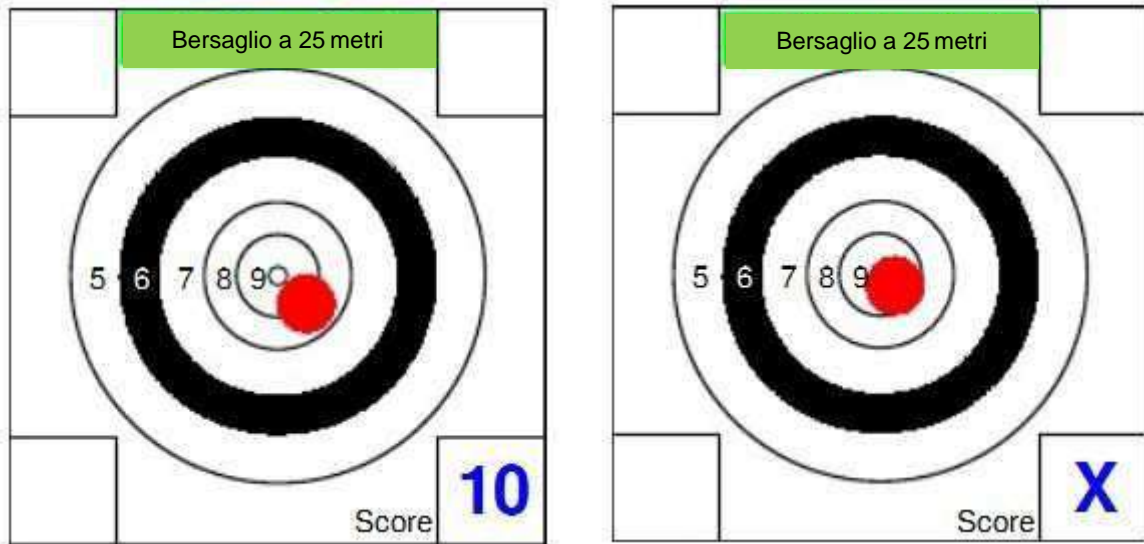
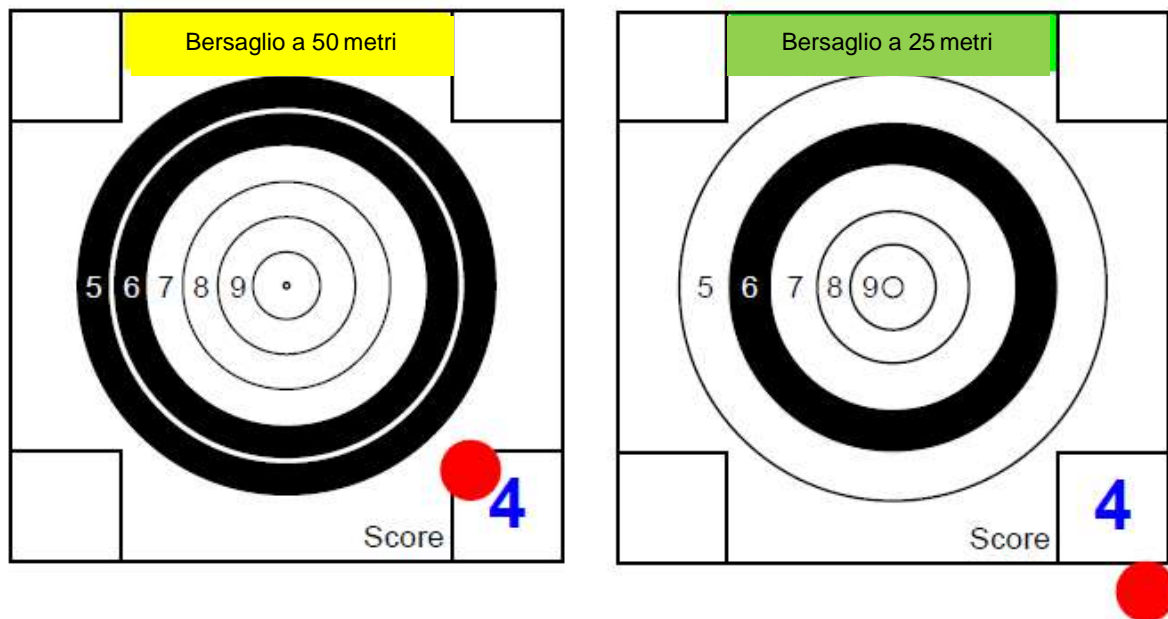


Fig. 3

Il punteggio deve esser scritto nello spazio apposito.

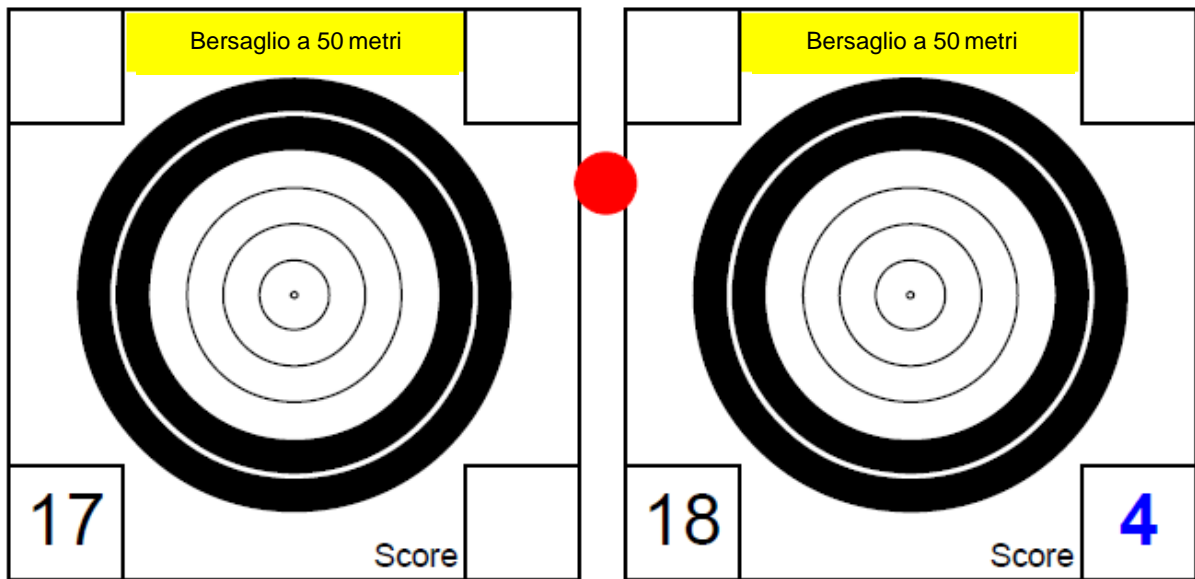
Un tiro nel bersaglio che manca l'anello più grande sarà conteggiato con 4 punti fig. 4.

Fig. 4



Lacerazioni o distorsioni sul bersaglio non saranno conteggiate.

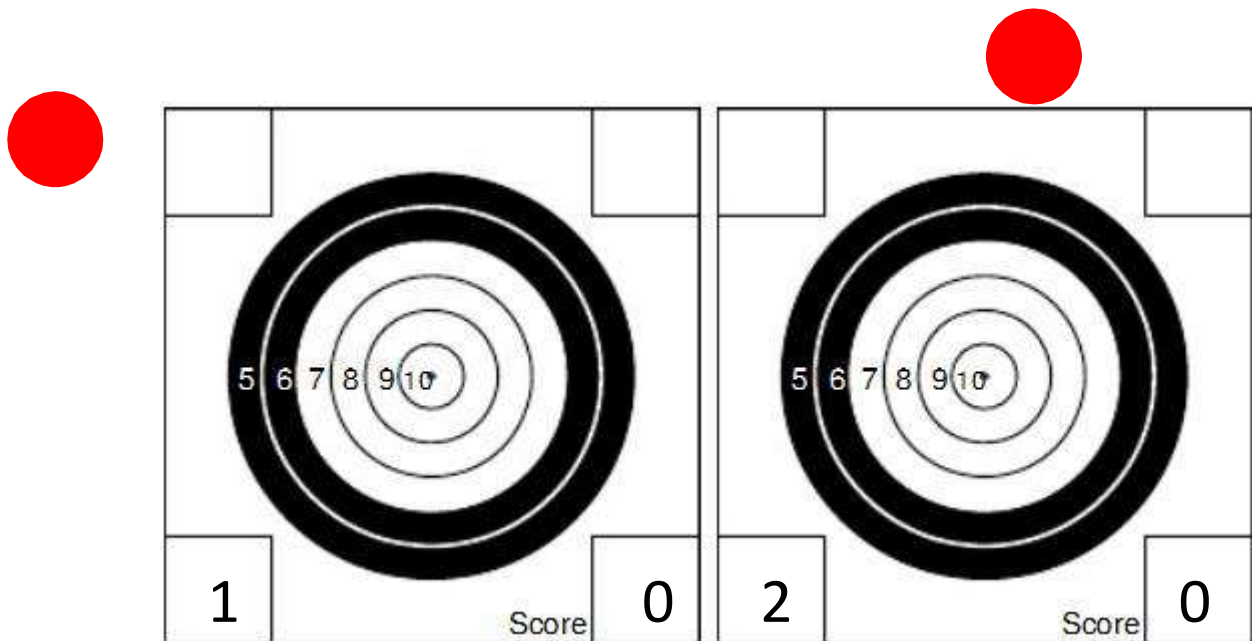
3.9. COLPO TRA LE VISUALI DEL BERSAGLIO

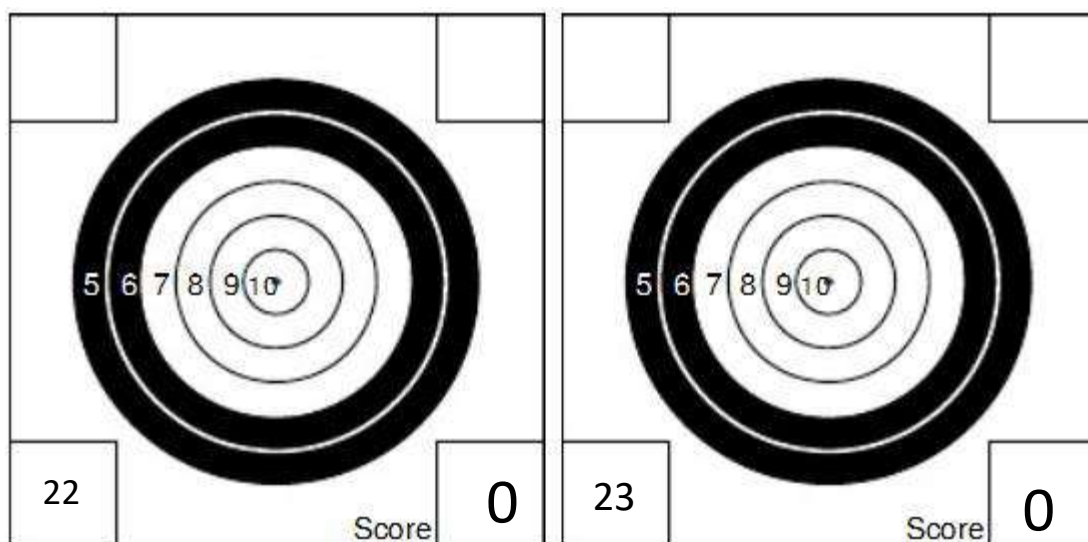


Potrebbe esserci un tiro tra le visuali, in tal caso il foro sarà calibrato. La valutazione sarà che nella visuale dove il foro impegna più superficie verrà dato un punteggio pari a 4.

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

(Appendice B pag.85)





3.10. 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)

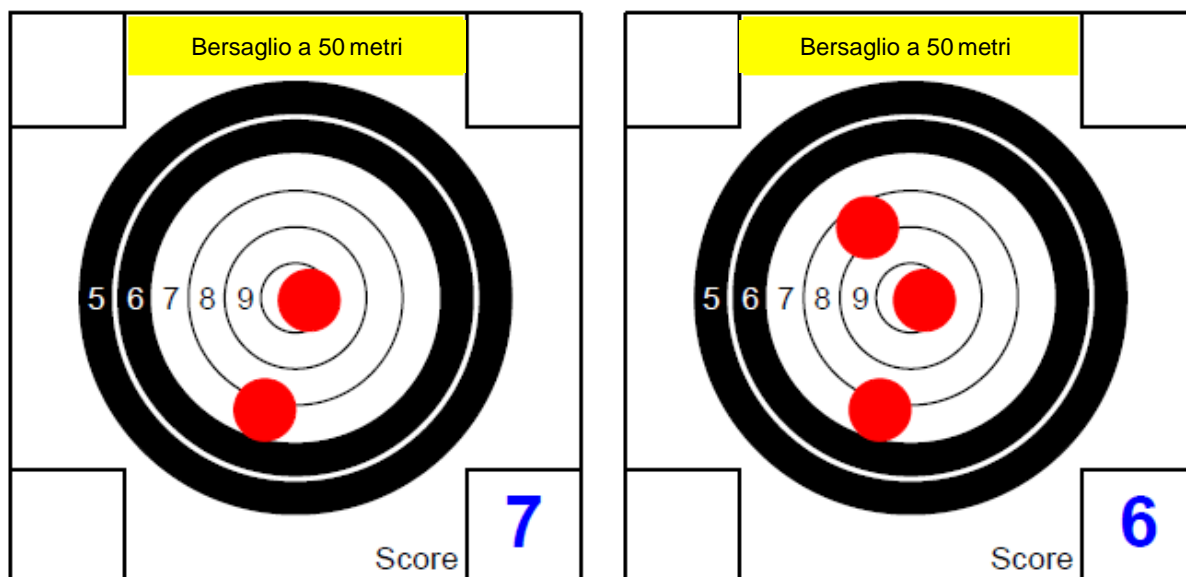
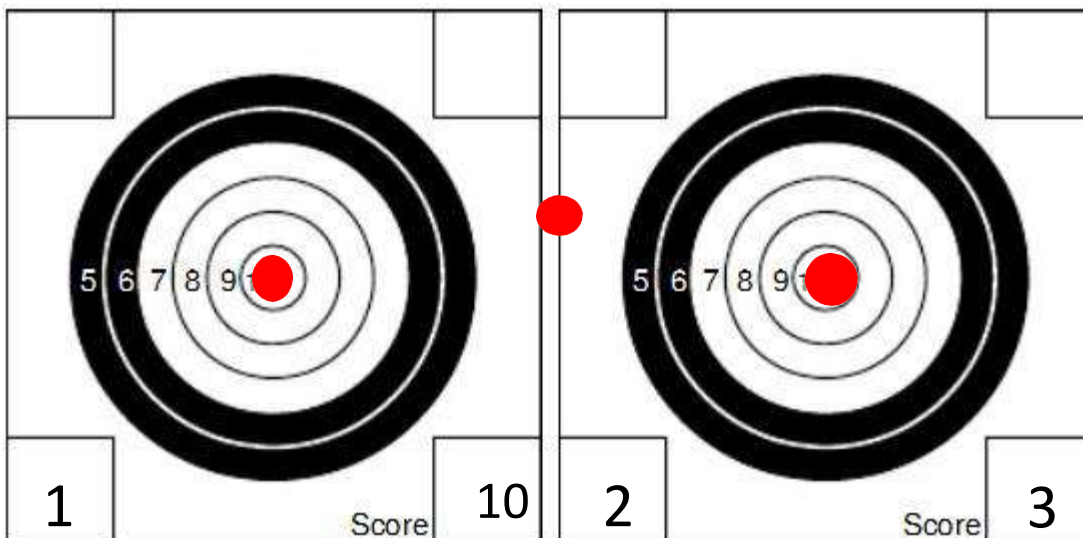


Fig. 5

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.

Fig.6



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.

3.11. 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	

3.12. 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).

3.13. CASI DI PARITA'

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.

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.

3.14. 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.

3.15. 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).

3.16. 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 sottomettere un reclamo formale in conformità con le procedure di reclamo.

3.17. RECLAMI

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

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

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

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

3.18. 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 GARA.
- delle munizioni: MUNIZIONI NON CONFORMI 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.

4.1. APPENDICE A

Calciature





4.2. APPENDICE B

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

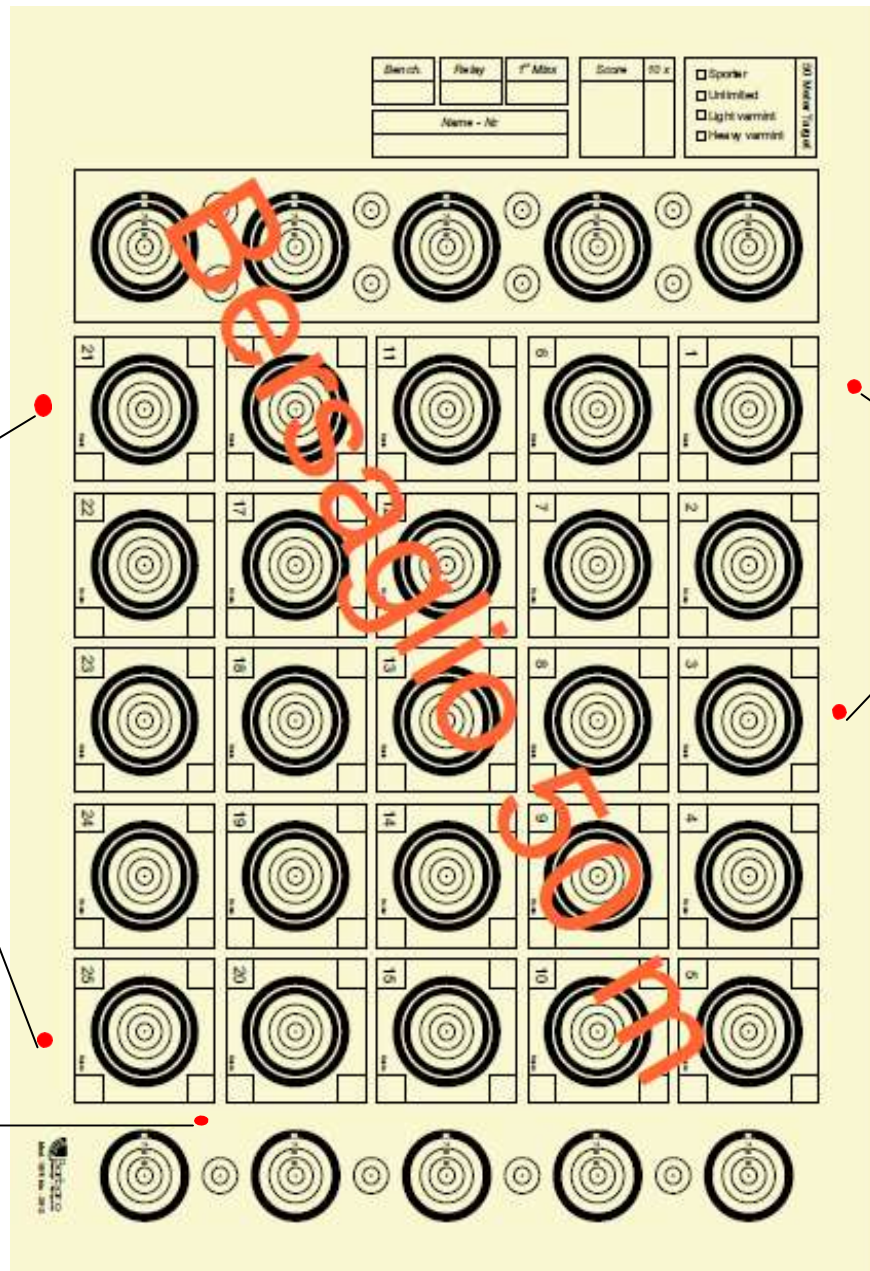
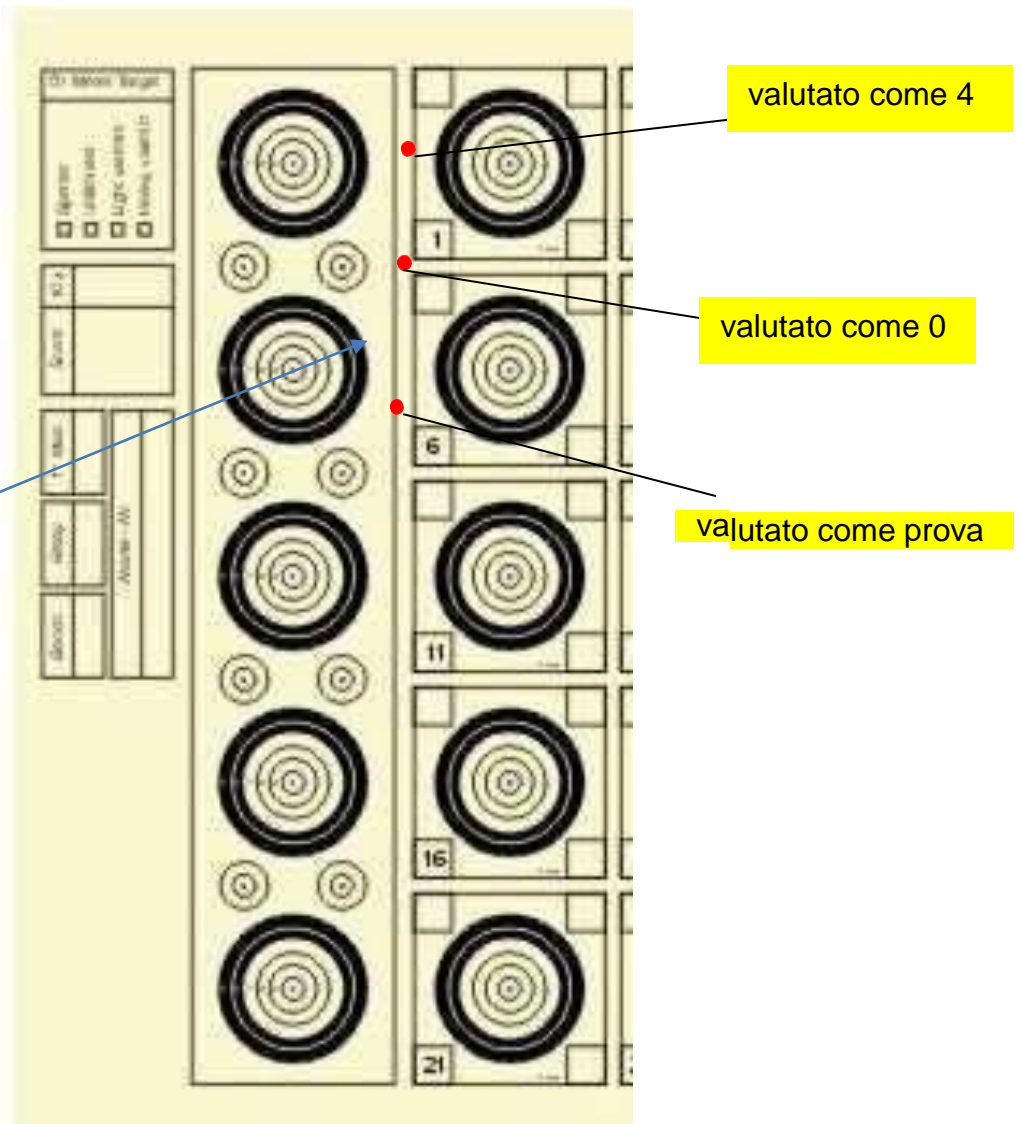


Figura 1



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 (Figura1)

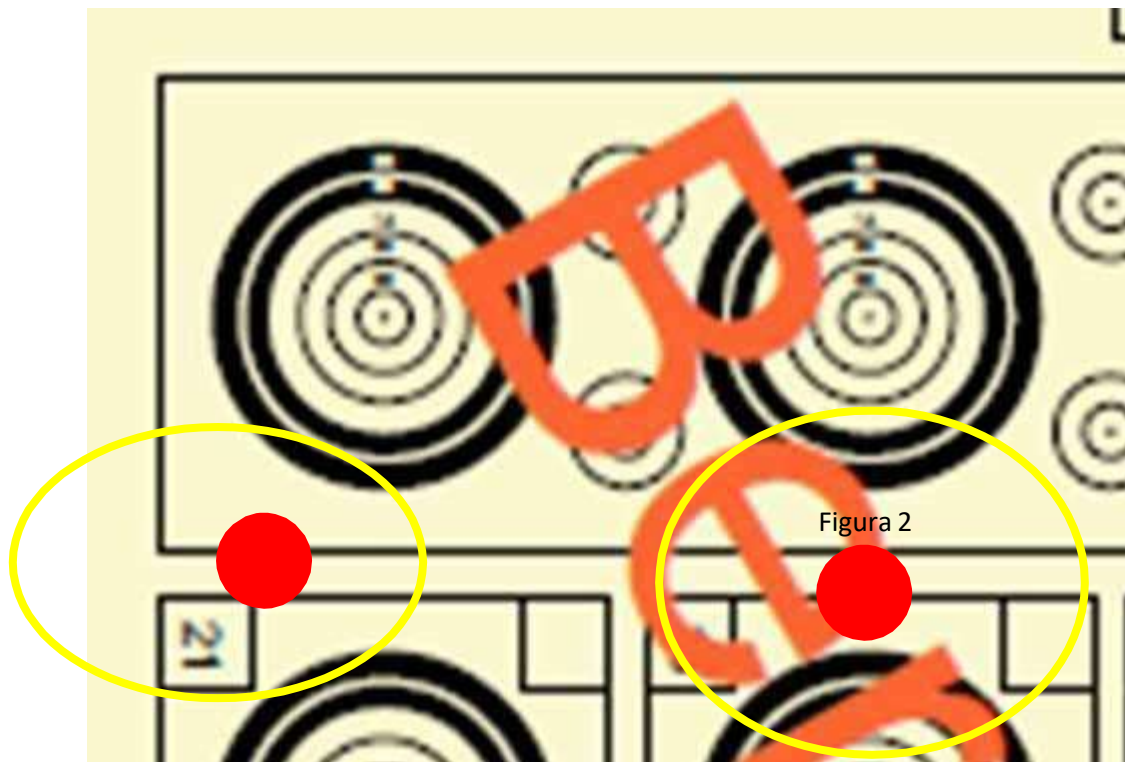


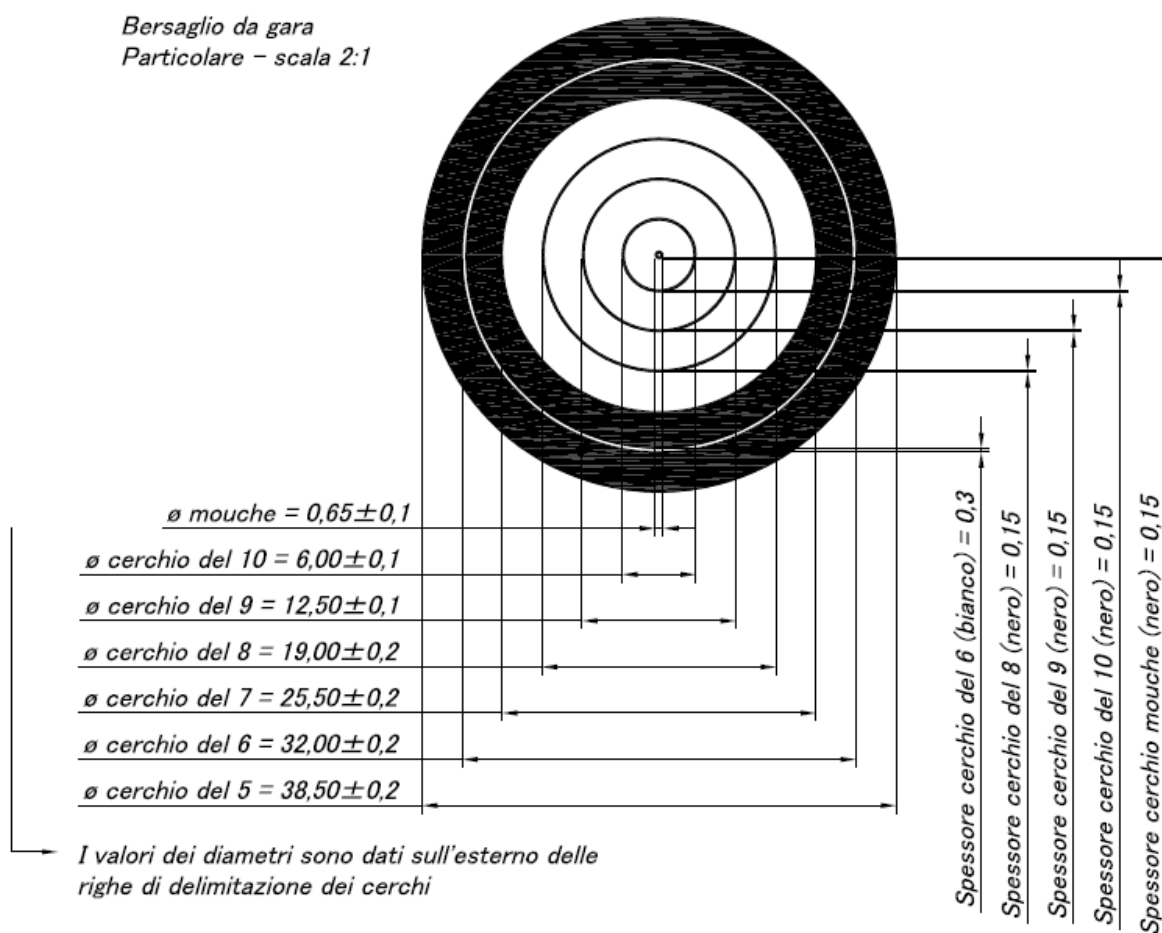
Figura 2

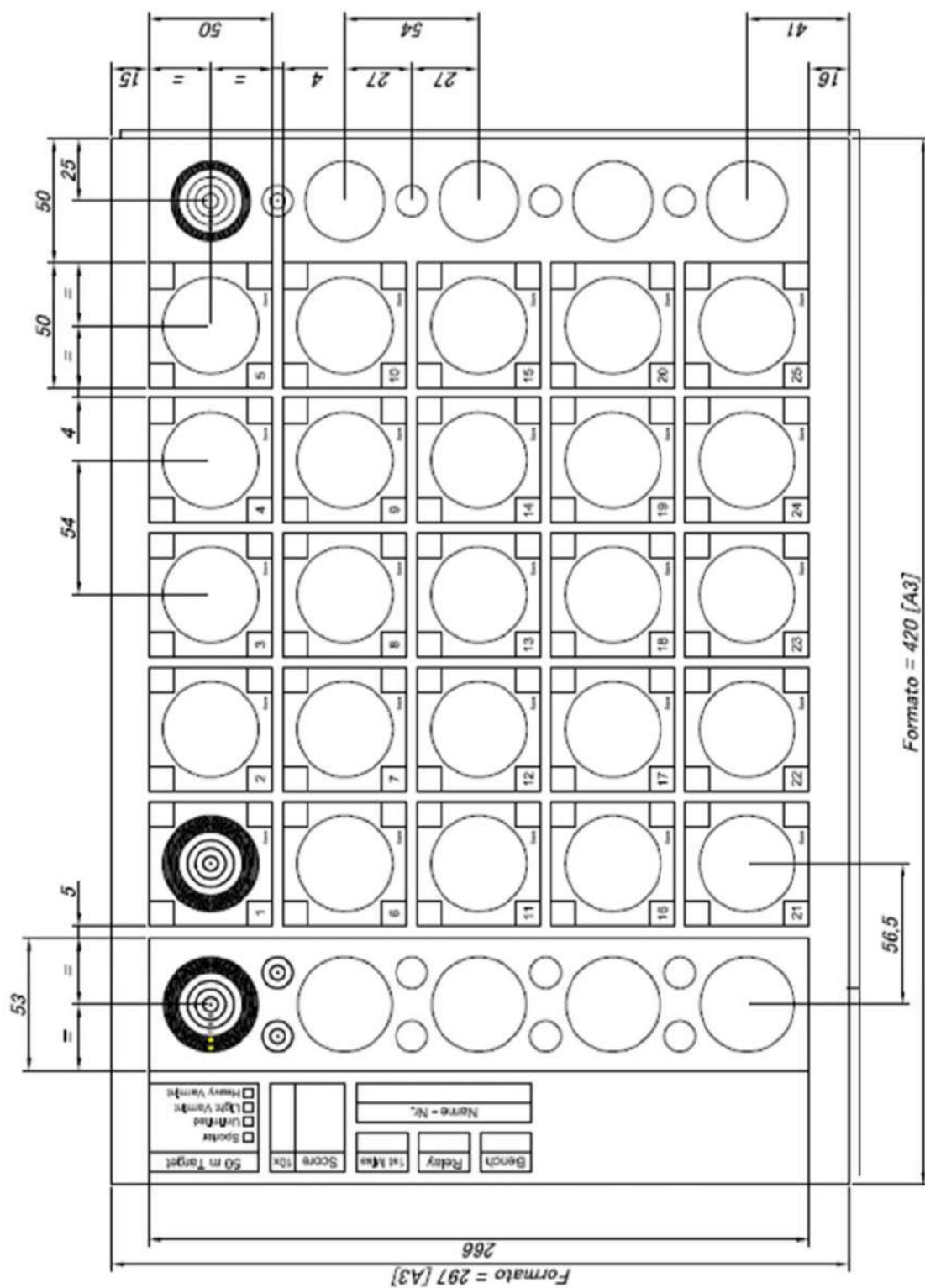
Potrebbe esserci un tiro tra le visuali, in tal caso il foro sarà calibrato.
La valutazione sarà che nella visuale dove il foro impegna più superficie verrà dato un punteggio pari a 4.

5. BERSAGLIO ADOTTATO IN ITALIA

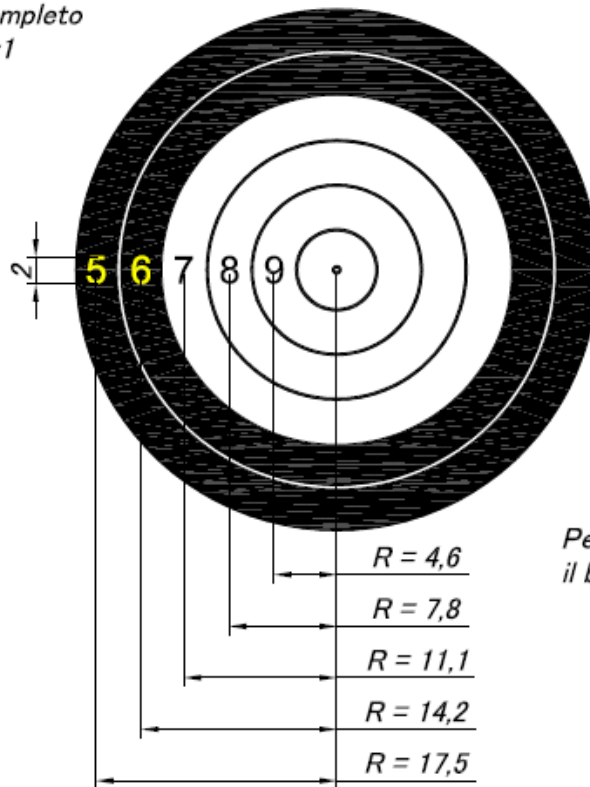
Specifiche bersaglio 50 mt:

*Bersaglio da gara
Particolare - scala 2:1*



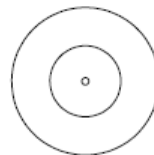


Bersaglio di prova completo
Particolare – scala 2:1



Per le quote mancanti vedere
il bersaglio da gara.

Bersagli di prova ridotti
Particolare – scala 2:1

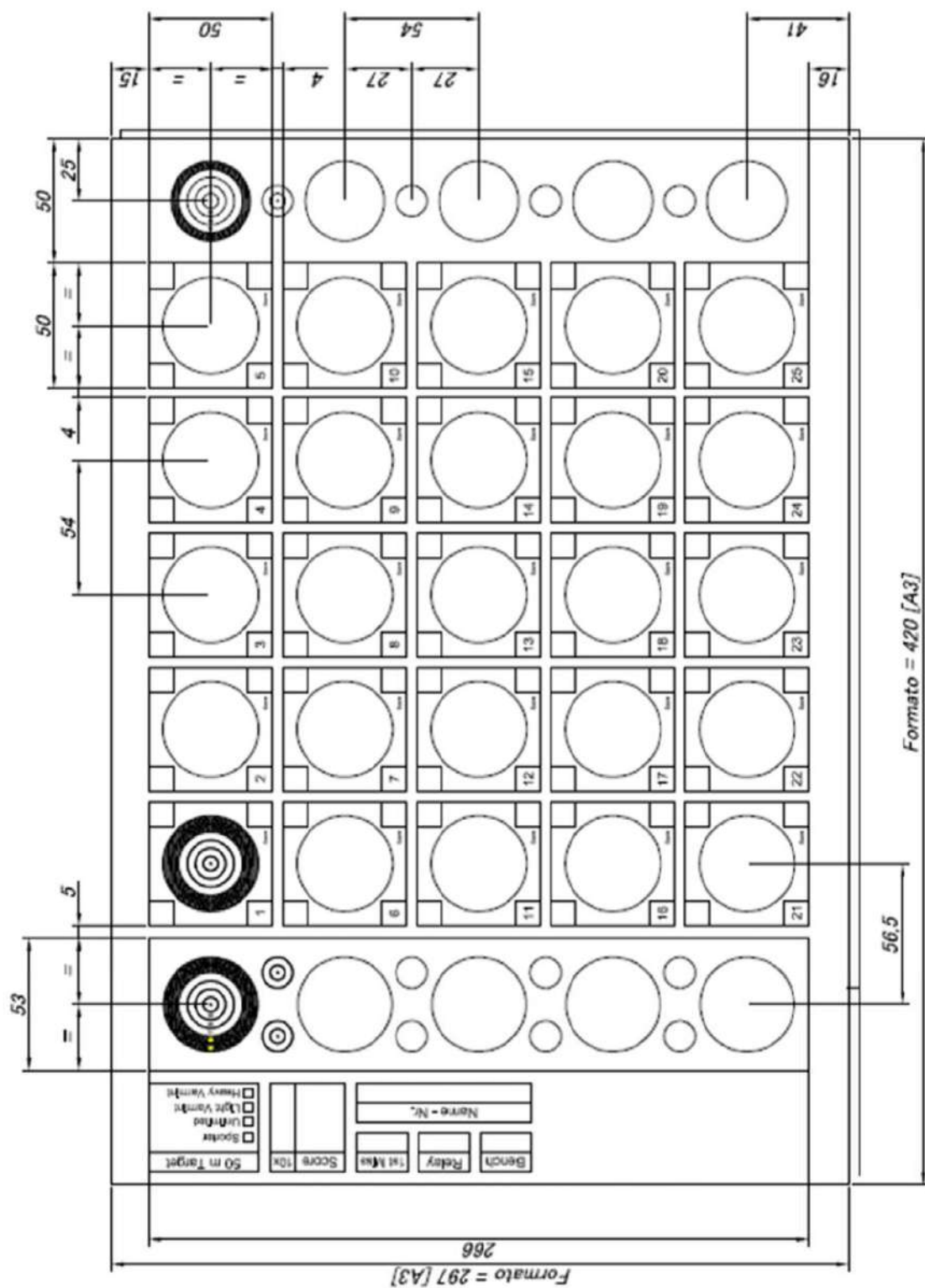


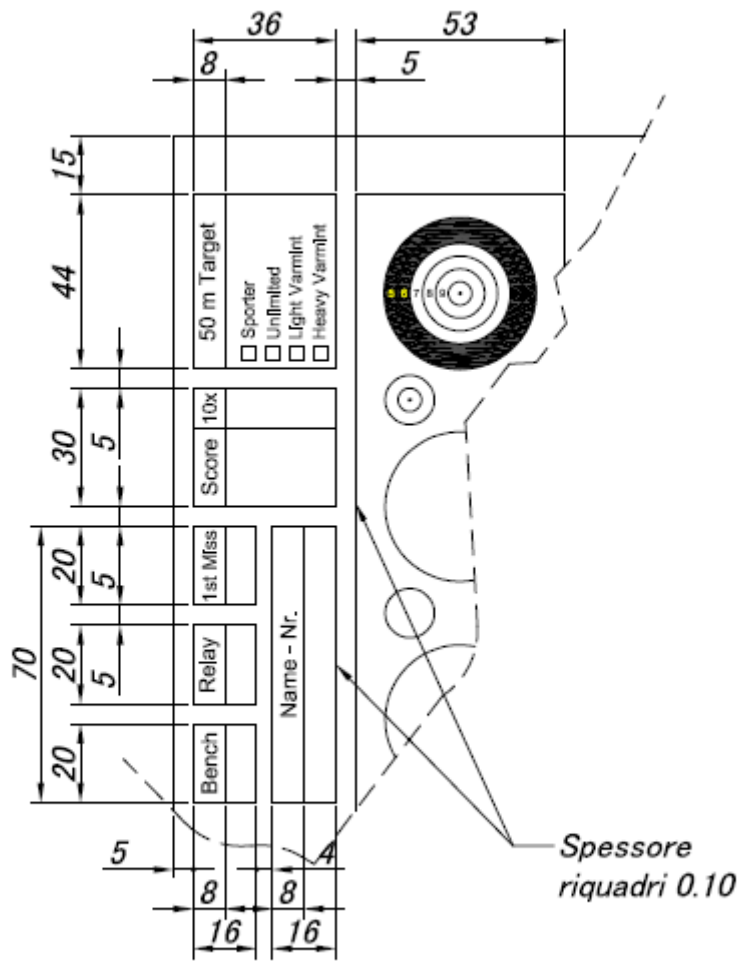
Quello più piccolo è formato dai cerchi del
9 del 10 e della mouche.

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

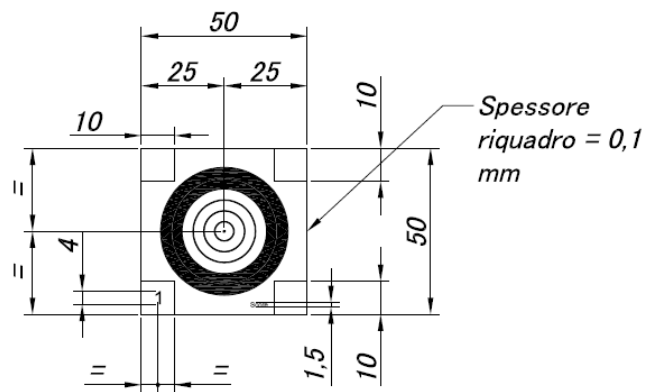
Per le quote vedere il bersaglio da gara







Particolare riquadro bersagli da gara.



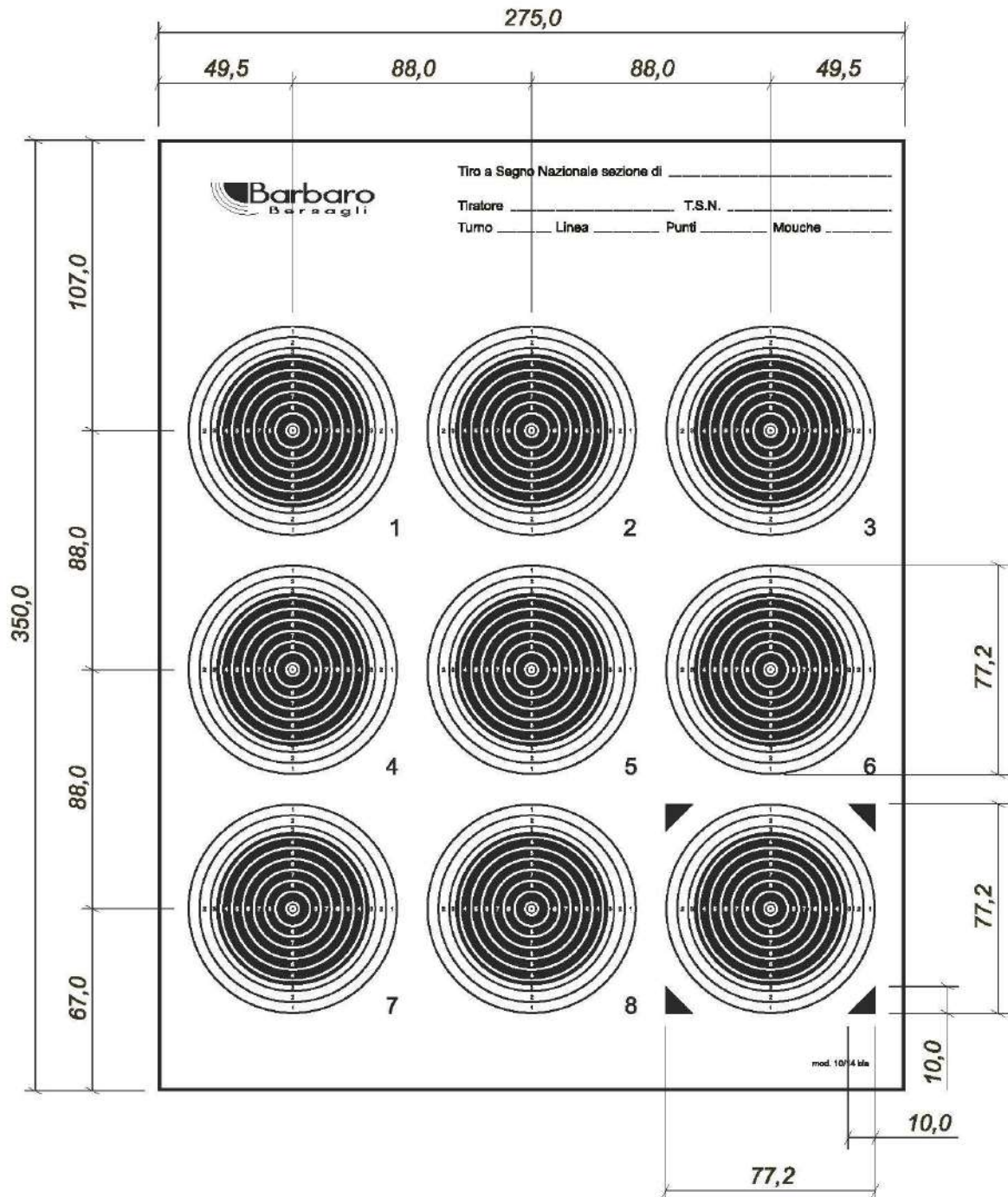
Bersaglio Air 25m - con diottra

Dimensione minima del bersaglio visibile: 275 mm x 350 mm.

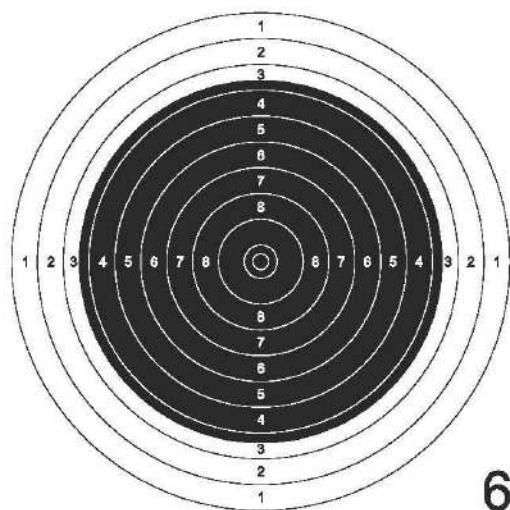
Sono rappresentate n. 9 visuali di cui 8 utili ai fini della valorizzazione del punteggio di gara ed una di prova.

La visuale di prova è in basso a destra ed è contrassegnata da quattro triangoli di mm 10x10.

Le visuali di gara sono contrassegnate con numeri dall'1 all'8 di almeno 12 mm in altezza.



Ciascuna delle nove visuali è derivata dal bersaglio di carabina a 50 m come da Regolamento Tecnico Generale UITSS, punto 6.3.2.2, ridotto del 50%. Di seguito sono riportate le caratteristiche.



Anello del 10	5.2 mm	(±0.1 mm)	Anello del 5	45.2 mm	(±0.2 mm)
Anello del 9	13.2 mm	(±0.1 mm)	Anello del 4	53.2 mm	(±0.2 mm)
Anello del 8	21.2 mm	(±0.1 mm)	Anello del 3	61.5 mm	(±0.5 mm)
Anello del 7	29.2 mm	(±0.1 mm)	Anello del 2	69.2 mm	(±0.5 mm)
Anello del 6	37.2 mm	(±0.1 mm)	Anello dell' 1	77.2 mm	(±0.5 mm)

Mouche = 2.5 mm (± 0,1 mm).

Diametro zona nera (parte del 3 al10) = 56.2 mm (± 0,2 mm).

Spessori delle righe di demarcazione = 0,2+0,3 mm.

I numeri dei punteggi da 1 a 8 sono stampati nelle zone del rispettivo punteggio su due linee, una orizzontale e l'altra verticale, ad angolo retto.

I numeri delle zone di punteggio del 9 e del 10 non sono segnati.