



REGOLAMENTO GARA TIRO ALLA MOSCA

1 – OBIETTIVI

Il presente Regolamento persegue i seguenti obiettivi:

- a) La ricerca della massima precisione di tiro attraverso il perfezionamento d'armi, munizioni, equipaggiamento ed impostazione di tiro;
- b) Lo sviluppo, la divulgazione e la diffusione della disciplina del Bench Rest per carabine in calibro 22 Long Rifle.
- c) L'adeguamento e l'evoluzione continua in relazione agli standard internazionali ed ai progressi ottenuti;
- d) L'osservanza dell'etica sportiva ed il rispetto dell'avversario.

2 - REGOLAMENTO TECNICO

2.1 - POLIGONI La Gara avverrà in Poligoni abilitati all'esercizio del tiro a segno dalle vigenti norme in materia, alla distanza di 50 metri. Possono partecipare i Tiratori regolarmente iscritti ad una sezione di TSN.

2.2 - 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.

2.3 - SUPPORTI (Rest Anteriori) in tutte le categorie viene usato un appoggio anteriore regolabile solo in altezza e bloccato in altezza prima dello Start di gara. In nessun caso il REST ed il relativo CUSCINO possono essere modificati nella sua struttura. I piedi d'appoggio sul bancone del Rest anteriore non possono avere punte coniche. I REST non devono avere la possibilità della traslazione della testa laterale.

• Esempio di tipologia di REST consentiti: • Caldwell The Rock Jr, SmartReloader SR300, CHAMPION Rest Tri-Stance TSR. •

2.4 - CATEGORIE DI ARMI Per il tiro da Bench Rest vengono impiegati esclusivamente fucili o carabine in calibro 22 Long Rifle, in regola con le normative italiane vigenti in materia di armi, loro modifiche, detenzione e trasporto, suddivise nelle seguenti categorie

- Categoria Primo Livello
- Categoria libera •

2.4.1 - LIBERA (Peso Max : Kg. 8,500) Rientra in questa categoria ogni carabina avente sistema di scatto meccanico manuale diretto. Ogni modifica all'arma può essere eseguita, e qualunque ottica può essere utilizzata. Il tiro si effettua nella posizione da seduti, con carabina appoggiata soltanto anteriormente sul Rest, autorizzato al quale non può essere apportata nessun'altra modifica. 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 d'alcun genere, gomitiere comprese in caso contrario il direttore di Tiro deve immediatamente, interrompere il fuoco e squalificare il tiratore.

2.4.2-PRIMO LIVELLO: Rientrano in questa categoria le carabine strettamente di serie elencate in Allegato (altre carabine che non rientrano nella lista dovranno essere approvate) avente sistema di scatto meccanico manuale diretto, con caricatore funzionante. Non è ammessa la sostituzione di nessuna parte dell'arma, non è ammesso nessun peso aggiuntivo nel calcio e nella canna. Sono ammessi esclusivamente bedding e l'accuratizzazione o sostituzione dello scatto. Ottica libera. La calciatura deve essere originale senza alcuna modifica. Il tiro si effettua nella posizione da seduti, con carabina appoggiata soltanto anteriormente sul Rest, autorizzato e al quale non può essere apportata nessuna modifica. La parte posteriore dell'arma non deve mai essere a contatto con il bancone. Non è ammesso l'uso di guanti e di gomitiere e di nessun altro appoggio tra tiratore e bancone. 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 d'alcun genere, gomitiere comprese, in caso contrario il direttore di tiro deve, immediatamente, interrompere il fuoco e squalificare il tiratore.

ELENCO ARMI AMMESSE IN Categoria PRIMO LIVELLO

1. ANSCHUTZ : 1451 R Sporter target, 1451 R Sporter target beavertail, 1418 Mannlicher, 1416 D classic, 1416 DKL Montecarlo, 1416 DHB Classic, 1416 DHB Classic Beavertail, 1416 DHB Walnut Thumbhole.
2. BERGARA: BR 14-R, Bergara BMR steel
3. BERETTA: Olimpia, Weatherby XXII, Sport, Super sport, Super sport X.
4. BROWNING: T-bolt (nuova e vecchia versione).
5. CZ: Tutte le CZ in calibro .22LR (452; 455; 457)
6. IZHMASH: Sobol.
7. MAUSER: Mod. 201.
8. REMINGTON: Mod. 504.
9. RUGER: K77/22-Rp, K77/22-R, K77/22-Vbz, 10/22 Target, K10/22 inox, 10/22 Tactical, 10/22, Sporter Dsp. - Precision.
10. SAKO: Finnfire hunter, Quad hunter, Quad Synthetic; Varmint e Range.
11. SAVAGE: Mark II Btvs, Mark II Makoshark, Mark II-Bv calcio multistrato, Mark II-Bv calcio polimero Mark II-F calcio polimero.
12. THOMPSON CENTER : R55 Benckmark, R55 Classic.
13. WALTHER: Mod. KKJ.
14. WEIHRAUCH : 60J , HW 66 Production TH.
15. WINCHESTER: Mod. 52.
16. TIKKA: T1X, MTR

2.5 - CONDOTTA DI GARA I tiratori sono pregati di tenere una condotta di gara tale da non disturbare gli altri concorrenti durante le sessioni di tiro. In modo particolare è vietato: • L'uso dei telefoni cellulari, che dovranno essere spenti durante la gara. • L'uso di strumenti auricolari diversi da cuffie di protezione • Parlare con altri concorrenti o persone del pubblico; • Abbandonare la postazione di tiro prima del termine della gara, salvo espressa autorizzazione del direttore di tiro; • Atteggiamenti tali da creare situazioni di evidente disturbo; • Ingresso NON autorizzato nei Locali di Controllo Bersagli • La pulizia o riparazioni dell'arma durante la sessione di tiro; • Occupare banconi eventualmente liberi.

2.5.1 TEMPO DI GARA; 20 minuti a bersaglio, 10 minuti per rotazione tiratori sulle linee, assegnate al momento dell'iscrizione alla gara.

2,6 VALUTAZIONE DEI COLPI; Venti visuali di gara più tre di prova, SONO VALIDI SOLO I COLPI SUL CORPO DELLA MOSCA (NERO), I COLPI SULLE ALI E LE ZAMPE NON SONO VALIDI AI FINI DEL CONTEGGIO.

Colpi illimitati sulle tre visuali di prova, un colpo solo per ognuna delle venti visuali di gara. Sul bersaglio di gara ogni colpo oltre i venti, cioè dal ventunesimo in poi sarà sanzionato.

In caso di parità di punteggio ai fini della classifica finale, varrà il risultato più alto conseguito sul bersaglio di gara. In caso di ulteriore parità a seguire sarà considerato il primo errore rilevato dalla quarta riga fino alla prima differenza rilevata.

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

NOTA: Il fuoco incrociato costituisce in ogni caso una turbativa alla gara, sono previste le seguenti penalità:

- 1° tiro incrociato dichiarato = - 2 punti sul punteggio finale conseguito;
- 2° tiro incrociato dichiarato = - 5 punti sul punteggio finale conseguito;
- 3° tiro incrociato dichiarato = squalifica.

2.8 - 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, è stata oggetto di fuoco incrociato;
- Ad interpellare tutti i concorrenti perché effettuino le opportune verifiche. Quindi, se un concorrente si attribuirà l'irregolarità, il Direttore di Tiro procederà come descritto al paragrafo precedente. 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.

2.9 COSTO D'ISCRIZIONE ALLA GARA E MUNIZIONI;

2.9.1 Il costo della gara è di €10,00 + costo munizioni, sono possibili un massimo di due rientri al costo di € 5,00 cadauno.

2.9.2 MUNIZIONI, saranno insindacabilmente dello stesso tipo e fornite dal TSN al costo di mercato, e consegnate al momento del turno assegnato direttamente al banco assegnato. Chi necessiterà di altri colpi, può comprare ulteriori pacchetti con la stessa modalità, dello stesso tipo scelti e forniti per la gara dal TSN.

2.10 BERSAGLIO

Formato A4



DATA ____/____/____	BERSAGLIO GARA <input type="radio"/> R1 <input type="radio"/> R2 <input type="radio"/>
TIRATORE _____	
CATEGORIA: PRIMO LIVELLO <input type="radio"/> LIBERA <input type="radio"/>	PUNTI
LINEA N° _____	

VISUALI DI PROVA

