Unione Italiana Tiro a Segno

Regolamento
2026

Production 25
Production 50
Production 100

Versione 1.0

Sommario

1. Caratteristiche generali delle discipline Production 5
2. Discipline e categorie 5
3. Premessa 5
4. Adempimenti Sedi Gare 6
   4.1. Criteri di valutazione delle sedi di gara 6
5. Bancone (Bench) 7
6. Rest Anteriore 7
7. Bandierine segnavento 8
8. Munizionamento 8
   8.1. Rimfire 8
   8.2. Air Rifle 8
9. Bersagli 9
10. Controllo armi ed equipaggiamenti 9
   10.1. Open Air 10
   10.2. Diottra Air 10
   10.3. Production 10
   10.4. Super production 10
   10.5. Open production 10
   10.6. Open 11
   10.7. Diottra 11
   10.8. Trainer 11
   10.9. Super Trainer 11
   10.10. Production 100 11
   10.11. Open 100 11
   10.12. Diottra 100 11
   10.13. Trainer 100 11
   10.14. Super trainer 100 11
11. Posizione di tiro 11
   11.1. Corretta regolazione del rest 12
12. Categorie e caratteristiche delle armi 12
   12.1. Diottra Air 12
   12.2. Open Air 13
   12.3. Production 13
   12.4. Super Production e Production 100 14
   12.5. Open Production 15
   12.6. Open e Open 100 15
   12.7. Diottra e Diottra 100 16
   12.8. Trainer e Trainer 100 16
   12.9. Super Trainer e Super Trainer 100 17
   12.10. Tabella riassuntiva 18

13. Colpi di gara 19
13.1. Categoria Open Air 19
13.2. Categoria Diottra Air 19
13.3. Categorie Production, Super Production, Open Production 19
13.4. Categorie OpenSuper Trainer e Super Trainer 100 20
13.5. Categoria Diottra 20
13.6. Categorie Trainer, Super Trainer 21
13.7. CategorieProduction 100,Open 100 21
13.8. Categoria Diottra 100 21
13.9. Categorie Trainer 100, Super Trainer 100 22
14. Durata delle gare 23
14.1. Gare di qualificazione 23
14.2. Gare di finale 23
14.3. Interruzioni 23
14.4. Bersaglio staccato 23
15. Comandi di gara 24
15.1. Comandi di emergenza 24
16. Fuoco incrociato attivo 25
17. Fuoco incrociato passivo 26
18. Struttura dell'organizzazione di gara, mansioni e ruoli 27
18.1. Tiratore 27
18.2. Tiratore con disabilità 27
18.3. Direzione di gara 27
Giuria di gara 27
Giudice di gara 27
Direttore di gara 28
Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento 28
Direttore ufficio classifiche 28
Direttore di Tiro 28
19. Regole di sicurezza 29
20. Individuali 30
20.1. Iscrizioni individuali 30
20.2. Classifiche individuali 30
21. Squadre 31
21.1. Composizione delle squadre 31
21.2. Iscrizione delle squadre 31
21.3. Ammissione delle squadre alla finale 31
21.4. Finale a squadre 31
22. Competizioni individuali e a squadre 32
23. Finali e premiazioni 32
23.1. Tiratore dell'anno 32
23.2. Campione Italiano Individuale

23.2. Primati Italiani di categoria 33
23.3. Aggregati 33
23.4. Primati Italiani di categoria 34
24. Dress Code 34
25. Svolgimento generale della gara 34
26. Calibro per controllo punti 34
27. Valutazione bersagli 34
28. Valutazione delle mouche 38
29. Colpi tra le visuali 39
30. Errore nel primo tiro 41
31. First Miss 41
32. Esposizione dei bersagli 42
33. Protocollo di gestione gara e trasmissione dei risultati 42
34. Errore nell’assegnazione del punteggio 42
35. Modulo contestazioni del tiratore
36. Modulo contestazioni e rilevazioni difformità
37. Scheda di rilevazione dell’organizzazione generale della gara

Il tiratore e il TSN sono tenuti a conoscere e rispettare il presente regolamento.

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, valgono le Norme Sportive Antidoping adottate dal CONI.

1. Caratteristiche generali delle discipline Production

Le discipline di tiro a segno che seguono rappresentano un patrimonio sportivo di consolidata tradizione italiana, frutto di un'evoluzione che si è sviluppata nel corso di oltre vent'anni di pratica e perfezionamento tecnico. Si tratta di specialità che, pur presentando alcune peculiarità proprie, condividono una serie di caratteristiche fondamentali che le accomunano e ne definiscono l'identità. In tutte queste discipline, il tiro viene eseguito da posizione seduta, con l'atleta appoggiato a un apposito bancone che garantisce stabilità e comfort nella fase di mira. L'arma impiegata — sempre una carabina camerata in calibro .22 Long Rifle oppure una carabina ad aria compressa con potenza non superiore a 7,5 joule — viene imbracciata e sostenuta esclusivamente da un rest anteriore, senza l'ausilio di ulteriori appoggi posteriori o meccanismi di sostegno, a tutela della purezza del gesto tecnico e della correttezza sportiva. Queste specialità sono oggi ricondotte a tre principali categorie di riferimento, denominate Production 25, Production 50 e Production 100, distinte fra loro in base alla distanza alla quale vengono ingaggiati i bersagli di gara. Ogni categoria, pur mantenendo la medesima filosofia di tiro e gli stessi principi di impostazione e sicurezza, propone sfide tecniche diverse, calibrate sull'aumento progressivo della distanza: dalla precisione estrema richiesta nei tiri più ravvicinati fino al controllo balistico e alla capacità di lettura del vento necessari per le distanze più lunghe. Nel loro insieme, queste discipline incarnano perfettamente lo spirito del tiro sportivo italiano: rigore tecnico, rispetto delle regole, passione per la precisione e continua ricerca del miglioramento personale e prestazionale.

2. Discipline e categorie

Production 25	Production 50	Production 100
Open Air	Production	Production 100
Diottra Air	Super Production	Open 100
	Open Production	Diottra 100
	Diottra	Trainer 100
	Trainer	Super Trainer 100
	Open	
	Super Trainer	

3. Premessa

Partecipando alle gare organizzate dall'Unione Italiana Tiro a Segno (U.I.T.S.). sia individuale che le squadre i partecipanti accettano ufficialmente le regole stabilite nel presente documento e nel programma sportivo NON ISSF. Le competizioni si svolgeranno esclusivamente presso poligoni approvati dall'Unione Italiana Tiro a Segno (U.I.T.S.). Spetta al poligono ospitante o all'organizzatore assicurarsi che il luogo di gara e le relative strutture siano idonee per lo svolgimento delle competizioni e dovranno provvedere alla formazione e gestione del personale necessario per l'organizzazione della gara.

Gli impianti destinati alle gare ufficiali devono essere omologati e conformi alle normative di sicurezza vigenti, oltre a essere dotati di attrezzature per il primo soccorso e la prevenzione degli incendi. La selezione e la valutazione delle sedi di gara saranno effettuate dall'UITS.

4. Adempimenti Sedi Gare

Le Gare avranno luogo nei poligoni riconosciuti dall'Unione Italiana Tiro a Segno (U.I.T.S.). Sarà responsabilità del poligono ospitante/organizzatore garantire che il campo di gara e le strutture siano altamente qualificate e adatte allo svolgimento della gara. Il poligono ospitante/organizzatore dovrà inoltre organizzare il personale per la gestione della gara. La Sezione organizzatrice ha la responsabilità di formare e preparare dovutamente i quadri di gara in merito al presente Regolamento ed alla sua corretta applicazione. Per lo svolgimento delle gare ufficiali è richiesto un impianto, appositamente omologato, fruibile in autonomia dagli atleti disabili e deve essere rispondente alle norme di sicurezza stabilite dalla legge nonché possedere le previste attrezzature di pronto soccorso e antincendio. Le sedi di gara saranno valutate e scelte dall'UITS. 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.

4.1. Criteri di valutazione delle sedi di gara

Di seguito i requisiti minimi richiesti perché una sezione possa candidarsi ad ospitare una o più gare di qualificazione dei Campionato Italiani Production 25 e Production 50 e Production 100 sulle distanze di 25 m e 50 m e 100 m

Numero minimo di linee:

Production 25	6 linee
Production 50	6 linee
Production 100	6 linee

Attrezzatura:

Bandierine

Attrezzatura per il controllo armi e bersagli

Struttura:

Zona controllo armi ed attrezzature

Zona controllo bersagli

Area sicura per l'esposizione dei bersagli

Assenza di barriere architettoniche per gli atleti disabili;

Agibilità:

Sarà responsabilità del TSN ospitante garantire che il poligono e le strutture siano di uno standard adatto allo svolgimento del campionato e abbiano un'assicurazione appropriata.

5. Bancone (Bench)

Il bancone deve essere solido e progettato per garantire una seduta comoda e stabile per un tiratore di corporatura media, con la possibilità di regolare l'altezza del supporto su cui il tiratore è seduto. Deve essere adatto sia per tiratori destri che mancini. Devono inoltre essere presenti obbligatoriamente uno o più banchi utilizzabili comodamente senza rischi per la propria incolumità anche da atleti con disabilità. Ogni tiratore ha diritto a utilizzare una seduta personale.

6. Rest anteriore

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. La parte anteriore del fucile non deve entrare in contatto con nessuna parte del rest tranne che col cuscino. Se presente un arresto posizionato sulla parte anteriore del rest dovrà essere girato il basso o rimosso. Il rest può includere regolazioni orizzontali e verticali, con qualsiasi meccanismo appropriato usato per tale finalità. Il rest va obbligatoriamente regolato prima dell'inizio della gara, momento oltre il quale non sarà più possibile intervenire in nessun modo sulla sua altezza e su qualsiasi altra regolazione, dopo aver posizionato e fissato il rest nella posizione prescelta, immediatamente dopo il comando di inizio gara e fino all'avvenuto controllo di tutte le linee di tiro (**vedi punto 11.1**). Successivamente al comando di termine della gara è vietato anche solo toccare il rest pena la squalifica immediata. Qualora il tiratore ne fosse sprovvisto, il rest verrà fornito dalla Sezione organizzatrice. Se viene utilizzato un bipiede ad esso viene applicata una limitazione di peso di 800 grammi. Il bipiede non sarà compreso nel peso del fucile. Nel caso di un suo utilizzo il bipede verrà pesato separatamente dalla carabina per determinarne l'idoneità. Se il peso del bipiede è superiore a 800 grammi il peso in eccesso sarà aggiunto al peso complessivo del fucile che non dovrà eccedere i limiti previsti per la categoria in oggetto pena la squalifica. I piedi del bipiede devono essere progettati in modo da consentire il rinculo sul bancone. Sono vietati i piedi chiodati e ad artiglio che possono "inchiodarsi" sul bancone per gestire potenzialmente il rinculo. La sua sagoma non deve superare in altezza il profilo della calciatura nella zona in cui essa vi si appoggia.

Note

E' sempre e comunque vietato bloccare l'arma sul rest anteriore. Sollevando l'arma verso l'alto, questa deve risultare libera di muoversi verticalmente e totalmente svincolata dagli appoggi del rest. Se il supporto anteriore si solleva insieme al fucile o il fucile non può essere fatto scorrere nel supporto anteriore, solo allora deve applicarsi la regola di bloccaggio.

Regola del bloccaggio: Il rest anteriore che determina il bloccaggio dell'arma deve quindi essere pesato con il fucile per determinare l'idoneità di peso che se non sarà conforme a quello indicato nel regolamento per la categoria determinerà automaticamente la squalifica del tiratore.

7. Bandierine segnavento

Le Le bandierine segnavento servono per misurare (anche se in modo approssimativo) la velocità del vento. Le bandierine segnavento non hanno nessuna restrizione in termini di materiali utilizzati per la loro costruzione o per l'architettura dei dispositivi di regolazione fatta eccezione che non siano utilizzati apparati elettronici. Per una corretta lettura del vento da parte dei tiratori, è necessario disporre almeno 2 bandierine ogni 2 linee di tiro per le gare a 25 metri (10 m e 20 m), 3 bandierine ogni 2 linee di tiro per le gare a 50 metri (10 m e 20 m e 30 m) e 3 bandierine ogni 2 linee di tiro per le gare a 100 m (10 m e 30 m e 50 m). 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. Le bandierine segnavento devono essere collocate nel campo di gara in modo idoneo così da garantire a tutti i partecipanti la possibilità di vederle. E' possibile spostare bandierine segnavento o abbassarle dopo aver completato ogni turno. Se una bandierina è sistemata lungo la traiettoria visiva del tiratore, il Direttore di gara disporrà la bandierina sul terreno. Le bandierine dovranno essere messe a disposizione dalle Sezione di T.S.N. ospitante

8. Munizionamento

Sono ammesse esclusivamente le seguenti tipologie di munizioni:

8.1. Rimfire

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

8.2. Air rifle

Le munizioni per fucili ad aria compressa devono esser costituite da una pallottola di piombo nel calibro 4,5 mm.

9. Bersagli

I bersagli, per tutte le categorie, saranno quelli messi a punto ed approvati da UITS. Il nome del tiratore e la relativa categoria di gara dovranno essere apposti sul bersaglio.

Production 25

Open Air	Barbaro Mod 10/21 Bis
Diottra Air	Barbaro Mod 10/14 Bis

Production 50

Production	Barbaro Mod 10/8 Bis
Super Production	Barbaro Mod 10/9 Bis
Open Production	Barbaro Mod 10/9 Bis
Open	Barbaro Mod 10/22 Bis
Diottra	Barbaro Mod 10/15 Bis
Trainer	Barbaro Mod 10/20 Bis
Super Trainer	Barbaro Mod 10/20 Bis

Production 100

Production 100	Barbaro Mod 10/3 Bis
Open 100	Barbaro Mod 10/3 Bis
Diottra 100	Barbaro Mod 12 Bis
Trainer 100	Barbaro Mod 10/16 Bis
Super Trainer 100	Barbaro Mod 10/16 Bis

10. Controllo armi ed equipaggiamenti

Prima dell'inizio della competizione, l'Ufficio preposto effettuerà il "controllo armi ed equipaggiamento" utilizzando una specifica zona di sicurezza debitamente segnalata. I tiratori potranno procedere alla verifica delle loro attrezzature uno alla volta (si consiglia di arrivare alle competizioni con congruo anticipo). I tiratori che parteciperanno alla competizione in più di una categoria potranno far controllare tutte le armi che utilizzeranno in quella giornata. Ogni tiratore dovrà presentarsi presso l'area dedicata al controllo delle armi con il modulo di gara per il controllo matricolare debitamente compilato. Per le armi che supereranno il controllo verrà apposta, oltre a timbro e firma, la dicitura "VERIFICATA" sullo statino che accompagna l'arma e il tiratore, durante la competizione per ogni categoria. La Sezione di Tiro a Segno ospitante dovrà fornire alla Direzione controllo armi ed equipaggiamento gli strumenti omologati necessari per il corretto controllo. Qualora l'arma o l'equipaggiamento non vengano ammessi, il tiratore potrà presentare un reclamo scritto immediato e attendere la decisione della Giuria di Gara.

Quest'ultima potrà consentire la partecipazione del tiratore con riserva, al fine di non ostacolare o ritardare l'inizio della competizione. La Giuria di Gara è tenuta a fornire una risposta definitiva entro un'ora dal termine della prestazione. La Direzione di Gara e la Giuria di Gara si riservano il diritto di effettuare controlli sulle armi e sugli equipaggiamenti in qualsiasi momento durante lo svolgimento della competizione. Per tutte le categorie dovrà essere controllato il peso, le dimensioni della zona di appoggio al rest dell'astina e ove regolamentato gli ingrandimenti consentiti per l'ottica (e l'eventuale bloccaggio della ghiera nella posizione regolamentare). Per le categorie Air, dopo ogni cartello di gara, si procederà all'estrazione di due tiratori per il controllo dei limiti di potenza dell'arma stabiliti dal regolamento per le varie categorie. Verrà misurata la potenza in Joule, sparando tre dei pallini a caso presenti sul banco del tiratore e calcolandone la media in joule, tramite l'utilizzo di un apposito cronografo portatile o sul bancone o in apposita zona preposta al controllo. Nel caso in cui l'arma dovesse eccedere la potenza regolamentare, dopo aver provveduto a ripetere il test, nel caso venga confermato il risultato il tiratore verrà squalificato immediatamente per comportamento anti sportivo. Per quanto riguarda i controlli effettuati sulle linee, il direttore di tiro 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. 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.

Per il calcolo dell'energia cinetica in joule si applica la formula E0 =PxV0 xV0 /2000 Dove: E0 è l'energia dell'arma espressa in joule P è il peso del pallino espresso in grammi V0 è la velocità in metri al secondo rilevata dal cronografo.

Production 25

10.1. Open Air 25

Peso dell'arma 6,5 kg
Larghezza max astina 76,2 mm
Solo parti originali

10.2. Diottra Air

Peso dell'arma 5,5 kg
Larghezza max astina 76,2 mm
Solo parti originali

Production 50

10.3.Production

Peso dell'arma 4,5 kg
Ingrandimenti ottica 12 x
Lista armi ammesse

10.4. Super Production

Peso dell'arma 5,5 kg
Ingrandimenti ottica 12 X

10.5. Open Production

Peso dell'arma 5,5 kg

10.6.Open

Peso dell'arma 8,0 kg

Larghezza max astina 76,2 mm

10.7. Diottra

Peso dell'arma 8,0 kg

Larghezza max astina 76,2 mm

Regolarità diottra

10.8. Trainer

Peso dello scatto 1,36 kg

Lista armi ammesse

10.9. Super Trainer

Peso dello scatto 1,36 kg

Lista armi ammesse

Regolarità diottra

Production 100

10.10. Production 100

Peso dell'arma 5,5 kg

Ingrandimenti ottica 12 X

Lista armi ammesse

10.11. Open 100

Peso dell'arma 8,0 kg

Larghezza max astina 76,2 mm

10.12. Diottra

Peso dell'arma 8,0 kg

Larghezza max astina 76,2 cm

10.13.Trainer 100

Peso dello scatto 1,36 kg

Lista armi ammesse

10.14. Super Trainer 100

Peso dello scatto 1,36 kg

Lista armi ammesse

Regolarità diottra

11. Posizione di tiro

L'arma dovrà essere *"**imbracciata**"*, vale a dire che appoggiando l'astina della stessa sul rest anteriore, la mano debole sosterrà la pala della calciatura alloggiando la stessa tra pollice e indice appoggiandosi a sua volta sul braccio della mano forte con le quattro dita della mano (Debole) ben visibili. La mano forte impugnerà l'arma per effettuare lo scatto. L'infrazione a questa norma causerà la squalifica immediata del tiratore il quale dovrà sospendere immediatamente il fuoco ed abbandonare la linea di tiro. Sarà considerato comportamento anti-sportivo e comporterà l'azzeramento di tutti i punteggi già ottenuti nelle gare di ammissione al Campionato,l'esclusione dalla Finale e l'eventuale deferimento al Tribunale Sportivo Nazionale UITS.

11.1 Corretta regolazione del rest

E' responsabilità del tiratore assicurarsi che la regolazione del rest in altezza sia sufficiente a creare le condizioni per cui il vivo di volata della carabina punti fuori dal bersaglio una volta posizionata, anteriormente sul rest con la parte più estrema dell'astina e appoggiata posteriormente con la parte più bassa della pala della carabina, accessori compresi, su di una dima di 50 mm. E' facoltà del tiratore chiedere di utilizzare la dima che il direttore di tiro utilizzerà per i controlli sulle linee. Verra' sempre controllato al termine di ogni cartello il rispetto del **punto 11.1** su tutte le linee di tiro con tiratori che gareggiano nelle vari discipline e categorie Production. La movimentazione dell'arma anche solo toccandola prima dell'avvenuto controllo comporterà l'immediata squalifica del tiratore.

12. Categoria e caratteristiche delle armi

12.1. Diottra Air

Appartengono a questa categoria tutte quelle armi di libera vendita, con potenza massima nominale di 7,5J e che utilizzano proiettili in piombo calibro 4,5. Esse possono essere di tipo PCP e PCA, ivi comprese le armi da tiro accademico C10, denominate "Match", aventi qualsiasi sistema di scatto (meccanico/elettronico), devono però essere strettamente di serie in tutte le sue parti. Non sono ammesse le carabine Springer (a molla). La parte che appoggia sul rest, purchè originale, può essere di qualsiasi forma ma con larghezza massima fino a 76,2 mm e deve essere privo di qualsiasi punto di aggancio, sistema di ancoraggio al rest (anche magnetico).

12.1.1. Il peso ammesso, accessori inclusi è fino a Kg 5,5 (tolleranza +/- 50 gr)

12.1.2. E'ammesso il sostegno sul rest anteriore della carabina su qualsiasi parte dell'astina o di suoi accessori originali (es: poggia mano) ma per controllare la posizione corretta di imbracciata verrà sempre misurata appoggiando la carabina alla parte più estrema dell'astina, verso il vivo di volata.

12.1.3. E' Ammesso il solo utilizzo di pesi originali

12.1.4. E' ammesso l'utilizzo del solo sistema di puntamento Tunnel/Diottra

12.1.5. E' ammesso sia per i tunnel che per le diottre l'utilizzo di lenti chiare o colorate o di filtri polarizzatori, sia interni che esterni, tranne i sistemi di ingrandimento ottico di qualsiasi tipo che se verranno rilevati in qualsiasi momento della gara avranno come conseguenza l'immediata squalifica per comportamento antisportivo.

12.1.6. E' ammesso l'utilizzo degli occhiali o di un correttore di diottrie sia esterno con lente che interno.

12.1.7. E' ammesso il fissaggio di uno schermo alla diottra

12.1.8. Non è ammesso il fissaggio di uno schermo sul tunnel

12.1.9. Per la ricarica dei serbatoi sono ammesse solo le bombole che devono essere provviste dell'apposito cappellotto di protezione delle valvole o d'altra idonea protezione (es. maniglie, cappelletto fisso) che deve sempre rimanere avvitato tranne quando la bombola è in uso.

12.2. Open Air

Appartengono e possono essere utilizzate per competere nella categoria Open Air tutte le carabine che rispettano le prescrizioni e limitazioni della categoria Diottra Air,

12.2.1. Il peso ammesso, accessori inclusi è fino a Kg 6,5 (tolleranza +/- 50 gr).

12.2.2. E'ammesso il sostegno sul rest anteriore della carabina su qualsiasi parte dell'astina o di suoi accessori originali (es: poggia mano) ma per controllare la posizione corretta di imbracciata verrà sempre misurata appoggiando la carabina alla parte più estrema dell'astina, verso il vivo di volata.

12.2.3. E' Ammesso il solo utilizzo di pesi originali

12.2.2. E' ammessa l'utilizzo di un ottica analogica con qualsiasi ingrandimento.

12.2.3. Per la ricarica dei serbatoi sono ammesse solo le bombole che devono essere provviste dell'apposito cappellotto di protezione delle valvole o d'altra idonea protezione (es. maniglie, cappelletto fisso) che deve sempre rimanere avvitato tranne quando la bombola è in uso.

12.3. Production

Appartengono e possono essere utilizzate per competere nella categoria Production solamente le carabine calibro 22 LR che sono presenti nell'**Allegato A.** Le carabine della categoria Production sono state individuate da un'apposita commissione tecnica che ha deciso di inserirle in uno specifico elenco, in funzione dello spirito che ha dato origine a questa specialità e sulla base delle caratteristiche tecniche delle armi equiparabili tra di loro.

12.3.1. Il peso ammesso, ottica ed accessori inclusi è fino a Kg 4,5 (tolleranza +/- 50 gr)

12.3.2. Sono ammesse soltanto carabine dotate di caricatore

12.3.3. Durante la gara si dovrà utilizzare un solo caricatore. In alternativa, è ammesso l'uso del falso caricatore per facilitare l'inserimento in camera di ogni singola cartuccia.

12.3.4. Le carabine devono essere mantenute totalmente originali alla produzione di serie; fanno fede le caratteristiche descrittive del catalogo del produttore/importatore.

12.3.5. Non sono ammesse verniciature coprenti

12.3.6. E' ammessa l'asportazione delle magliette porta-cinghia

12.3.7. E' ammessa la sostituzione del pacchetto di scatto

12.3.8. Le carabine devono essere mantenute originali alla produzione di serie;

12.3.9. E' ammessa la modifica dell'accoppiamento calciatura-azione

12.3.10. E' ammesso l'utilizzo di un ottica analogica fino a 12 ingrandimenti. Nel caso vengano rilevate in qualsiasi momento della manifestazione, manomissioni atte a modificare gli ingrandimenti, avranno come conseguenza l'immediata squalifica per comportamento antisportivo.

12.4. Super Production e Production 100

Appartengono e possono essere utilizzate per competere nella categoria Super Production e Production 100 tutte le carabine della categoria Production e quelle che non sono state inserite nell'elenco delle carabine che in essa possono gareggiare, ma che rispettano le seguenti prescrizioni e limitazioni:

12.4.1. Il peso ammesso, ottica ed accessori inclusi è fino a Kg 5,5 (tolleranza +/- 50 gr)

12.4.2. Sono ammesse soltanto carabine dotate di caricatore

12.4.3. Durante la gara si dovrà utilizzare un solo caricatore. In alternativa, è ammesso l'uso del falso caricatore per facilitare l'inserimento in camera di ogni singola cartuccia.

12.4.4. Le carabine devono essere mantenute totalmente originali alla produzione di serie; fanno fede le caratteristiche descrittive del catalogo del produttore/importatore.

12.4.5. Non sono ammesse verniciature coprenti

12.4.6. E' ammessa l'asportazione delle magliette porta-cinghia

12.4.7. E' ammessa la sostituzione del pacchetto di scatto

12.4.8. E' ammessa la modifica dell'accoppiamento calciatura-azione

12.4.9. E' ammesso l'utilizzo di un ottica analogica fino a 12 ingrandimenti. Nel caso vengano rilevate in qualsiasi momento della manifestazione, manomissioni atte a modificare gli ingrandimenti, avranno come conseguenza l'immediata squalifica per comportamento antisportivo

12.4.10. Non sono ammesse, anche se di serie, carabine con calciatura metallica.

12.5. Open Production

Appartengono e possono essere utilizzate per competere nella categoria Open Production tutte le carabine che appartengono alla lista della categoria Production e Super Production.

12.5.1. Il peso ammesso, ottica ed accessori inclusi è fino a Kg 5,5 (tolleranza +/- 50 gr)

12.5.2. Sono ammesse soltanto carabine dotate di caricatore

12.5.3. Durante la gara si dovrà utilizzare un solo caricatore. In alternativa, è ammesso l'uso del falso caricatore per facilitare l'inserimento in camera di ogni singola cartuccia.

12.5.4. Le carabine devono essere mantenute totalmente originali alla produzione di serie; fanno fede le caratteristiche descrittive del catalogo del produttore/importatore.

12.5.5. Non sono ammesse verniciature coprenti

12.5.6. E' ammessa l'asportazione delle magliette porta-cinghia

12.5.7. E' ammessa la sostituzione del pacchetto di scatto

12.5.8. E' ammessa la modifica dell'accoppiamento calciatura-azione

12.5.9. E' ammesso l'utilizzo di un ottica analogica con qualsiasi ingrandimento

12.5.10. Non sono ammesse, anche se di serie, carabine con calciatura metallica.

12.6. Open e Open 100

Appartengono e possono essere utilizzate per competere nella categoria Open e Open 100 tutte le carabine che rispettano le seguenti prescrizioni e limitazioni:

12.6.1. L'arma può essere a colpo singolo e pertanto priva di caricatore.

12.6.2. La parte che appoggia sul rest può essere piatta, con larghezza massima fino a 76,2 mm, al fine di raggiungere tale misura è consentita anche l'applicazione di un adattatore di lunghezza libera a patto però che non sporga anche minimamente, dall'estremità anteriore dell'astina della calciatura. Il profilo inferiore che appoggia sul rest deve essere privo di qualsiasi punto di aggancio, sistema di ancoraggio al rest (anche magnetico).

12.6.3. Il peso ammesso, ottica ed accessori inclusi è fino a Kg 8,0 (tolleranza +/- 50 gr)

12.6.4. E' ammesso l'utilizzo di un ottica analogica con qualsiasi ingrandimento

12.6.5. Sono ammessi Fat, prolunghe, pesi sulla canna, gommini smorzatori di vibrazioni

12.6.6. Non è ammesso l'utilizzo di Speroni tipo da Carabina Libera.

12.7. Diottra e Diottra 100

Appartengono e possono essere utilizzate per competere nella categoria Diottra e Diottra 100 tutte le carabine che rispettano le seguenti prescrizioni e limitazioni:

12.7.1. L'arma può essere a colpo singolo e pertanto priva di caricatore.

12.7.2. La parte che appoggia sul rest può essere piatta, con larghezza massima fino a 76,2 mm, al fine di raggiungere tale misura è consentita anche l'applicazione di un adattatore di lunghezza libera a patto però che non sporga anche minimamente, dall'estremità anteriore dell'astina della calciatura. Il profilo inferiore che appoggia sul rest deve essere privo di qualsiasi punto di aggancio, sistema di ancoraggio al rest (anche magnetico).

12.7.3. Il peso ammesso, ottica ed accessori inclusi è fino a Kg 8,0 (tolleranza +/- 50 gr)

12.7.4. E' ammesso l'utilizzo del solo sistema di puntamento Tunnel/Diottra

12.7.5. E' ammesso sia per i tunnel che per le diottre l'utilizzo di lenti chiare o colorate o di filtri polarizzatori, sia interni che esterni, tranne i sistemi di ingrandimento ottico di qualsiasi tipo che se verranno rilevati in qualsiasi momento della gara avranno come conseguenza l'immediata squalifica per comportamento antisportivo

12.7.6. E' ammesso l'utilizzo degli occhiali o di un correttore di diottrie sia esterno con lente che interno.

12.6.7. Sono ammessi Fat, prolunghe, pesi sulla canna, gommini smorzatori di vibrazioni

12.6.8. E' ammesso il fissaggio di uno schermo alla diottra

12.6.9. Non è ammesso il il fissaggio di uno schermo sul tunnel

12.6.10. Non è ammesso l'utilizzo di Speroni tipo da Carabina Libera.

12.8. Trainer e Trainer 100

Appartengono e possono essere utilizzate per competere nella categoria Trainer e Trainer 100 solamente le carabine calibro 22 LR che sono presenti nell'allegato B. Le carabine della categoria Trainer che devono essere mantenute totalmente originali sono state individuate da un'apposita commissione tecnica che ha deciso di inserirle in uno specifico elenco, in funzione dello spirito che ha dato origine a questa specialità e devono rispettare le seguenti prescrizioni e limitazioni:

12.8.1. L'arma può essere a colpo singolo e pertanto priva di caricatore a ripetizione manuale o semiautomatica

12.8.2. Sono ammesse le armi che erano destinate e/o utilizzate dalle forze militare per addestramento, in configurazione originale prevista dalla casa costruttrice o modificata da arsenale militare o con la presenza di idonea conversione originale.

12.8.3. Sono ammesse le armi munite di tacca di mira aperta e mirino a palo costruite fino all'anno 1965 incluso.

12.8.4. Non e' ammesso l'utilizzo del tunnel di mira coevo o moderno**.**

12.8.5. Sono escluse le armi dotate di ottica e diottra fissa anche se in configurazione originale.

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

12.8.7. E' consentita l'asportazione delle magliette porta cinghia.

12.8.8. Non è ammesso l'utilizzo della livella.

12.9. Super Trainer e Super Trainer 100

Appartengono e possono essere utilizzate per competere nella categoria Super Trainer e Super Trainer 100 solamente le carabine calibro 22 LR che sono presenti nell'allegato B. Le carabine della categoria Super Trainer che devono essere mantenute totalmente originali sono state individuate da un'apposita commissione tecnica che ha deciso di inserirle in uno specifico elenco, in funzione dello spirito che ha dato origine a questa specialità e devono rispettare le seguenti prescrizioni e limitazioni:

12.9.1. L'arma può essere a colpo singolo e pertanto priva di caricatore a ripetizione manuale o semiautomatica

12.9.2. Sono ammesse le armi che erano destinate e/o utilizzate dalle forze militare per addestramento, in configurazione originale prevista dalla casa costruttrice o modificata da arsenale militare o con la presenza di idonea conversione originale.

12.9.3. Sono ammesse le armi costruite sino all'anno 1965 incluso, munite di mirino anteriore a palo e diottra (non moderna) micrometrica o non, dedicata o coeva all'arma.

12.9.4. E' ammesso l'utilizzo del copri mirino se previsto o installato dalla casa costruttrice.

12.9.5. E' ammesso sulle diottre l'utilizzo di lenti chiare o colorate o di filtri polarizzatori, sia interni che esterni, tranne i sistemi di ingrandimento ottico di qualsiasi tipo che se verranno rilevati in qualsiasi momento della gara avranno come conseguenza l'immediata squalifica per comportamento antisportivo

12.9.6. E' ammesso l'utilizzo degli occhiali o di un correttore di diottrie sia esterno con lente che interno.

12.9.7. E' ammesso il fissaggio di uno schermo alla diottra.

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

12.10. Tabella riassuntiva

Categoria	Peso totale	Tolleranza	Peso Scatto	Larghezza calcio max	Tolleranza
Open Air	6,5 kg	+/- 50 gr		76,2 mm	1 mm
Diottra Air	5,5 kg	+/- 50 gr		76,2 mm	1 mm
Production	4,5 kg	+/- 50 gr			
Super Production	5,5 kg	+/- 50 gr			
Open Production	5,5 kg	+/- 50 gr			
Open	8,0 kg	+/- 50 gr		76,2 mm	1 mm
Diottra	8,0 kg	+/- 50 gr		76,2 mm	1 mm
Trainer			1,36 kg		
Super Trainer			1,36 kg		
Production 100	5,5 kg	+/- 50 gr			
Open 100	8,0 kg	+/- 50 gr		76,2 mm	1 mm
Diottra 100	8,0 kg	+/- 50 gr		76,2 mm	1 mm
Trainer 100			1,36 kg		
Super Trainer 100			1,36 kg		

13. Colpi di gara

13.1. Categoria Open Air

Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 50 colpi totali, 25 colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione. Dovrà essere indirizzato un solo colpo per ognuna delle 25+25 visuali a disposizione. I colpi di prova sono Illimitati e sono da indirizzarsi esclusivamente sulle 10 visuali di prova, 5 sinistra e 5 a destra delle visuali di gara; tali colpi possono essere sparati in qualsiasi momento, comunque incluso nel tempo di gara a disposizione. Non è consentito sparare più di un colpo nella stessa visuale di gara, Nel caso in cui in una stessa visuale ci siano dei colpi in eccesso si considereranno tali quelli aventi miglior punteggio che non saranno conteggiati e per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di punti 1 (uno) sul punteggio della visuale di gara. Eventuali colpi sparati al di fuori delle visuali di gara, in qualsiasi parte del bersaglio, non saranno considerati punteggio zero solo ed esclusivamente se non rientreranno all'interno e/o toccheranno le cornici (anche solo tangenti al bordo esterno) delle varie visuali di gara in tal caso verranno attribuiti alla visuale più vicina al colpo in oggetto

13.2. Categoria Diottra Air

Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 32 colpi totali, 16 colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione. Dovranno essere indirizzato un colpo per ognuna delle 16 visuali a disposizione. I colpi di prova sono illimitati e sono da indirizzarsi esclusivamente sulle 4 visuali di prova ubicate nel riquadro a sinistra. Tali colpi possono essere sparati in qualsiasi momento, comunque incluso nel tempo di gara a disposizione. Non è consentito sparare più di un colpo nella stessa visuale. Nel caso in cui in una stessa visuale ci siano dei colpi in eccesso si considereranno tali quelli aventi miglior punteggio che non saranno conteggiati e per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di punti 1 (uno) sul punteggio della visuale di gara. Eventuali colpi sparati al di fuori delle visuali di gara, in qualsiasi parte del bersaglio, non saranno considerati punteggio zero solo ed esclusivamente se non rientreranno all'interno o toccheranno le cornici (anche solo tangenti al bordo esterno) delle varie visuali di gara in tal caso verranno attribuiti alla visuale più vicina al colpo in oggetto

13.3. Categorie Production, Super Production, Open Production

Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 50 (cinquanta) colpi totali, 25 (venticinque) colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione. Dovrà essere indirizzato un solo colpo per ognuna delle venticinque visuali a disposizione. I colpi di prova sono Illimitati e sono da indirizzarsi esclusivamente sulle tre visuali di prova in alto, tali colpi possono essere sparati in qualsiasi momento, comunque incluso nel tempo di gara a disposizione. Non è consentito sparare più di un colpo

nella stessa visuale. Nel caso in cui in una stessa visuale ci siano dei colpi in eccesso si considereranno tali quelli aventi miglior punteggio che non saranno conteggiati e per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di punti 1 (uno) sul punteggio della visuale di gara. Eventuali colpi sparati al di fuori delle visuali di gara, in qualsiasi parte del bersaglio, non saranno conteggiati e considerati punteggio zero solo ed esclusivamente se non rientreranno all'interno e/o toccheranno le cornici (anche solo tangenti al bordo esterno) delle varie visuali di gara in tal caso verranno attribuiti alla visuale più vicina al colpo in oggetto

13.4. Categoria Open

Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 50 colpi totali, 25 colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione. Dovrà essere indirizzato un solo colpo per ognuna delle 25+25 visuali a disposizione. I colpi di prova sono Illimitati e sono da indirizzarsi esclusivamente sulle 10 visuali di prova, 5 sinistra e 5 a destra delle visuali di gara; tali colpi possono essere sparati in qualsiasi momento, comunque incluso nel tempo di gara a disposizione. Non è consentito sparare più di un colpo nella stessa visuale di gara, Nel caso in cui in una stessa visuale ci siano dei colpi in eccesso si considereranno tali quelli aventi miglior punteggio che non saranno conteggiati e per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di punti 1 (uno) sul punteggio della visuale di gara. Eventuali colpi sparati al di fuori delle visuali di gara, in qualsiasi parte del bersaglio, non saranno considerati punteggio zero solo ed esclusivamente se non rientreranno all'interno e/o toccheranno le cornici (anche solo tangenti al bordo esterno) delle varie visuali di gara in tal caso verranno attribuiti alla visuale più vicina al colpo in oggetto

13.5. Categoria Diottra

Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 32 colpi totali, 16 colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione. Dovranno essere indirizzati due colpi per ognuna delle 8+8 visuali a disposizione. I colpi di prova sono illimitati e sono da indirizzarsi esclusivamente sulla (unica) visuale di prova ubicata in basso a destra, non numerata ma contrassegnata con i tradizionali "angoli neri". Tali colpi possono essere sparati in qualsiasi momento, comunque incluso nel tempo di gara a disposizione. Non è consentito sparare più di due colpi nella stessa visuale. Nel caso in cui in una stessa visuale ci siano dei colpi in eccesso si considereranno tali quelli aventi miglior punteggio che non saranno conteggiati e per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di punti 1 (uno) sul punteggio della visuale di gara. Non essendoci in questo tipo di bersaglio nessun tipo di cornici alle visuali (come invece presenti nel bersaglio per le specialità Production, Open Production, Super Production, Trainer, Super Trainer e Open), tutti i colpi sparati al di fuori della visuale di prova saranno conteggiati e considerati punteggio zero e verranno attribuiti alla visuale più vicina al colpo in oggetto.

13.6. Categoria Trainer e Super Trainer

Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 50 colpi totali, 25 colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione. Dovranno essere indirizzati quattro colpi nella visuale numero 1 (uno) e tre per ognuna delle rimanenti visuali numerate da 2 (due) a 8 (otto). I colpi di prova sono illimitati e sono da indirizzarsi esclusivamente sulla (unica) visuale di prova ubicata in basso a destra, non numerata ma contrassegnata con i tradizionali "angoli neri". Tali colpi possono essere sparati in qualsiasi momento, comunque incluso nel tempo di gara a disposizione. Nel caso in cui in una stessa visuale ci siano dei colpi in eccesso si considereranno tali quelli aventi miglior punteggio che non saranno conteggiati e per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di punti 1 (uno) sul punteggio della visuale di gara. Eventuali colpi sparati al di fuori delle visuali di gara, in qualsiasi parte del bersaglio, non saranno considerati punteggio zero solo ed esclusivamente se non rientreranno all'interno e/o toccheranno le cornici (anche solo tangenti al bordo esterno) delle varie visuali di gara in tal caso verranno attribuiti alla visuale più vicina al colpo in oggetto.

13.7. Categorie Production 100 e Open 100

Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 40 colpi totali, 20 colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione. Dovranno essere indirizzati quattro colpi per ognuna delle 5+5 visuali a disposizione. I colpi di prova sono Illimitati e sono da indirizzarsi esclusivamente sulla visuale di prova in basso a destra contraddistinta dai quattro triangoli neri; tali colpi possono essere sparati in qualsiasi momento, comunque incluso nel tempo di gara a disposizione. Non è consentito sparare più di quattro colpi nella stessa visuale di gara. Nel caso in cui in una stessa visuale ci siano dei colpi in eccesso si considereranno tali quelli aventi miglior punteggio che non saranno conteggiati e per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di punti 1 (uno) sul punteggio della visuale di gara. Eventuali colpi sparati al di fuori delle visuali di gara, in qualsiasi parte del bersaglio, non saranno considerati punteggio zero solo ed esclusivamente se non rientreranno all'interno e/o toccheranno le cornici (anche solo tangenti al bordo esterno) delle varie visuali di gara in tal caso verranno attribuiti alla visuale più vicina al colpo in oggetto.

13.8. Categoria Diottra 100

Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 30 colpi totali, 15 colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione. Dovranno essere indirizzati cinque colpi per ognuna delle 3+3 visuali a disposizione. I colpi di prova sono Illimitati e sono da indirizzarsi esclusivamente sulla visuale di prova in basso a destra non numerata ma contrassegnata con i tradizionali "angoli neri"; tali colpi possono essere sparati in qualsiasi momento, comunque incluso nel tempo di gara a disposizione. Non è consentito sparare più di cinque colpi nella stessa visuale di gara. Nel caso in cui in una stessa visuale ci siano dei colpi in eccesso si considereranno tali quelli

aventi miglior punteggio che non saranno conteggiati e per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di punti 1 (uno) sul punteggio della visuale di gara. Non essendoci in questo tipo di bersaglio nessun tipo di cornici alle visuali (come invece presenti nel bersaglio per le specialità Production, Open Production, Super Production, Trainer, Super Trainer e Open), tutti i colpi sparati al di fuori della visuale di prova saranno conteggiati e considerati punteggio zero e verranno attribuiti alla visuale più vicina al colpo in oggetto.

13.9. Categorie Trainer 100 e Super Trainer 100

Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 30 colpi totali, 15 colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione. Dovranno essere indirizzati cinque colpi per ognuna delle 3+3 visuali a disposizione. I colpi di prova sono Illimitati e sono da indirizzarsi esclusivamente sulla visuale di prova in basso a destra non numerata ma contrassegnata con i tradizionali “angoli neri”; tali colpi possono essere sparati in qualsiasi momento, comunque incluso nel tempo di gara a disposizione. Non è consentito sparare più di cinque colpi nella stessa visuale di gara, Nel caso in cui in una stessa visuale ci siano dei colpi in eccesso si considereranno tali quelli aventi miglior punteggio che non saranno conteggiati e per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di punti 1 (uno) sul punteggio della visuale di gara. Eventuali colpi sparati al di fuori delle visuali di gara, in qualsiasi parte del bersaglio, non saranno considerati punteggio zero solo ed esclusivamente se non rientreranno all’interno e/o toccheranno le cornici (anche solo tangenti al bordo esterno) delle varie visuali di gara in tal caso verranno attribuiti alla visuale più vicina al colpo in oggetto.

14. Durata delle gare

14.1. Gare di qualificazione

Le gare di qualificazioni si articolano su n. 2 turni di gara, ognuno della durata di 20 minuti con una pausa intermedia di 10 minuti, per un totale di 50 minuti, durante i quali dovranno essere effettuati sia i tiri di prova sia quelli di gara, il secondo bersaglio verrà ingaggiato sulla stessa linea del primo.

14.2. Gara di Finale

Le gare di Finale si articolano su n. 3 bersagli, il tempo di gara di ogni singolo bersaglio è di 20 minuti, durante i quali dovranno essere effettuati sia i tiri di prova sia quelli di gara. Ogni bersaglio sarà ingaggiato su linee diverse da quello precedente con lo spostamento di "n" linee che vengono assegnate con il metodo della turnazione ad incrementi fissi di (n) postazioni rispetto alla postazione del primo turno, dove (n) è uguale al numero delle linee totali utilizzate diviso tre e arrotondato al numero dispari più prossimo. I tempi di gara e la gestione saranno meglio descritti dal programma di gara che è a cura dell'UITS.

14.3. Interruzioni

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.

14.4. Bersaglio staccato

Se un bersaglio dovesse essersi staccato durante una gara, il direttore di tiro fermerà la gara, prenderà nota del tempo rimanente, inviterà i tiratori a mettere le armi in sicurezza, ad abbandonare la propria postazione di tiro e a sostare dietro al bancone assegnato, inviterà i responsabili/ufficiali di gara a recuperare il bersaglio, a riporlo correttamente e saranno concessi altri 2 minuti extra. Tutti i comandi saranno impartiti dal direttore di tiro.

15. Comandi di gara

La Direzione di Gara dovrà utilizzare esclusivamente i seguenti comandi di gara:

"**Tiratori prendere posizione"**

i tiratori sono autorizzati a sistemare attrezzatura ed arma sul banco di tiro assegnato ed avranno dieci minuti di tempo per prepararsi.

"Tiratori, cinque minuti all'inizio della gara"

il suddetto comando sarà impartito solo quando tutti i bersagli saranno posizionati e visibili ad ogni tiratore.

"Tiratori pronti?"

Nel caso in cui un tiratore non fosse pronto verranno concessi ulteriori 2 minuti. Tale facoltà è concessa una sola volta per turno.

"Tiratori, inserire gli otturatori o togliere la safety flag."

"Tiratori, fuoco!"

Contestualmente a questo comando sarà fatto partire il cronometro. Qualsiasi colpo dovesse partire, anche per cause accidentali, prima del comando "Tiratori, fuoco", se il tiratore fosse stato individuato con certezza da parte di uno o più membri dei quadri di gara, verrà squalificato, in tal caso interromperà la propria gara attendendo che la competizione si svolga regolarmente senza disturbare, potrà alzarsi e liberare la propria postazione solo a seguito di un esplicito comando da parte del Direttore di Tiro.

"Tiratori: 5 minuti al termine della gara"

"Tiratori: 1 minuto al termine della gara"

"Gara terminata, mettere le armi in sicurezza, togliere gli otturatori o inserire le safety flag e allontanarsi subito dai banchi"

E' obbligatorio eseguire il suddetto comando cd è vietato successivamente movimentare l'arma e qualsiasi altra attrezzatura, pena la qualifica.

Qualsiasi colpo dovesse partire, anche per cause accidentali, dopo il suddetto comando, se il tiratore fosse stato individuato con certezza da parte di uno o più membri dei quadri di gara, verrà squalificato, interromperà la propria gara attendendo che i controlli si svolgano regolarmente senza disturbare.

Solo al termine dei controlli che il Direttore di Tiro è tenuto a fare per la varie categorie verrà dato uno dei seguenti comandi:

All'inizio del secondo cartello (o terzo cartello se gara di finale di campionato) :

"Tiratori, potete accedere alle postazioni"

Oppure alla fine della gara:

"Tiratori, potete accedere alle postazioni e rimuovere le armi dai banchi e liberare le postazioni"

15.1. Comandi di emergenza

"Cessare il fuoco":

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.

16. 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:

- procederà alla sospensione momentanea della gara, prendendo nota dell'orario esatto dell'interruzione, al fine del conseguente recupero. 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 zero punti di penalità per il primo tiro incrociato, - 2 per il secondo da sottrarre alla prima visuale e squalifica per tutti i successivi.

- Nell'ipotesi in cui il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenti altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiari non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro, dopo aver valutato i fatti, prenderà nota del numero della visuale colpita e autorizzerà il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando anche sulla visuale colpita e darà 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. 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. Se il primo tiratore dovesse comunque sparare sulla visuale corrispondente del proprio bersaglio subirà un ulteriore decurtazione di 2 punti da sottrarre al punteggio realizzato nella prima visuale del bersaglio.

- Dichiarerà infine la ripresa del fuoco per tutti compensando il tempo perduto nelle procedure.

- Essendo il fuoco incrociato, senza che esso sia dovutamente dichiarato, un comportamento anti-sportivo, la squalifica si adotterà anche in caso di primo tiro incrociato nell'ipotesi che questo non sia stato dichiarato dal concorrente, ma il Direttore di Tiro abbia potuto identificare l'autore dell'irregolarità per visione diretta od altri elementi oggettivi. Il tiratore squalificato non potrà proseguire la gara ove è successo l'evento e dovrà essere immediatamente allontanato dal Direttore di Tiro lasciando la propria arma ed attrezzatura sul banco di gara, fino alla conclusione della sessione di tiro in corso.

17. 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.
- se un concorrente si attribuirà l'irregolarità, il Direttore di Tiro procederà come descritto al punto 18 Fuoco incrociato attivo.
- se nessun concorrente si attribuirà l'irregolarità, potrà procedere a verifiche in ogni direzione e 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.

18. Struttura dell'organizzazione di gara, mansioni e ruoli

18.1. 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 e comunque l'obbligo di osservare le normative UITS che regolano tale normativa. Il tiratore deve essere tesserato U.I.T.S. come previsto dal PSF NON ISSF.

18.2. Tiratori con disabilità

I TSN ospitanti devono eliminare eventuali barriere architettoniche tenendo conto dei requisiti di accesso ai vari ambienti (Legge 13/89), postazione di tiro e servizi igienici. Se un partecipante necessita di un aiuto a causa di disabilità fisiche, deve far pervenire quindici giorni prima della gara via mail alla sezione ospitante e in copia all' ufficio sportivo UITS le sue necessità e sarà cura della sezione ospitante predisporre il personale idoneo (Legge 104/92).

18.3. Organi di gara

Giuria di Gara

è così composta:

Presidente di Giuria, la cui presidenza spetta al Giudice di gara (GdG)/Delegato sportivo;
Direttore di Tiro;
Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento;
Direttore Ufficio Classifiche

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. Solo gli iscritti alla competizione in atto, possono presentare un reclamo. Tutti i reclami hanno un costo di € 25,00 e devono essere presentati sul modulo prescritto. Non è ammesso fare reclamo in merito alle valutazioni fatte sui bersagli di altri tiratori. 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

Giudice di gara/Delegato sportivo:

ad ogni competizione del circuito "Gare Federali" sarà nominato, per ogni sede, un Giudice di Gara UITS (GdG). Il GdG sarà nominato dal Comitato o Delegazione Regionale competente su indicazione del referente di disciplina e avrà l'incarico di dirigere la gara avvalendosi del personale messo a disposizione dalla Sezione organizzatrice. Il GdG avrà quindi pieno potere decisionale durante la gara per fare in modo che l'applicazione ed il rispetto del regolamento vengano fatti a regola d'arte. Il GdG potrà quindi decidere di eseguire controlli, inerenti alla gara in corso, in qualunque momento della gara sia in prima persona che avvalendosi degli Ufficiali di Gara al fine di verificare la corretta applicazione ed il rispetto del regolamento e della sicurezza. Il GdG sarà interpellato, e sarà suo dovere prendere una decisione in merito, ogniqualvolta si verificassero pareri discordanti tra il personale preposto ed i tiratori, relativamente al rispetto del regolamento. Qualora un tiratore non fosse in accordo con una decisione presa dal personale preposto, relativamente all'applicazione del regolamento, il tiratore potrà avvalersi della figura del GdG, il quale avrà il compito di giudicare e decidere nell'immediato la corretta applicazione del regolamento. Nel caso in cui il tiratore non accettasse la decisione presa dal GdG, avrà la possibilità di fare reclamo formale. Al termine di ogni competizione il GdG dovrà relazionare l'Ufficio Sportivo UITS sulla gara compilando l'apposito modulo – "Scheda di rilevazione della organizzazione generale della gara". Il GdG ha l'incarico di contattare la Sezione organizzatrice almeno 15 giorni prima dell'evento per verificare ogni punto della check list contenuta nel regolamento della disciplina interessata. Non può prendere parte alla gara

Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento:

sovrintende al controllo delle armi ed accessori, al controllo degli equipaggiamenti ed accessori. Può prendere parte alla gara

Direttore Ufficio Classifiche:

sovrintende alla valutazione dei punteggi di gara, alla compilazione delle schede di tiro, alla compilazione ed esposizione delle classifiche. Può prendere parte alla gara

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 e vigilerà attentamente sul corretto svolgimento della stessa, facendo rispettare i tempi di gara, all'assistenza ai tiratori sulla linea di tiro, alla comunicazione provvisoria delle penalità derivanti dalla violazione del presente regolamento. Può prendere parte alla gara.

19. 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) o con bandierina blocca-otturatore o guida bacchetta inserito. Al termine della gara l'arma potrà essere rimossa dal rest solo dopo averla privata dell'otturatore o avervi inserito la bandierina blocca-otturatore/guida bacchetta. 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/guida bacchetta inserito. Le armi e l'attrezzatura non possono essere rimosse dal bancone prima del termine della gara, salvo autorizzazione del Direttore di Tiro. Durante qualsiasi spostamento dell'arma questa dovrà essere priva di otturatore o con la bandierina blocca-otturatore/guida bacchetta inserita e la volata rivolta verso l'alto.

20. Individuali

20.1. Iscrizioni Individuali

Le iscrizioni dovranno essere effettuate direttamente dai partecipanti sulla piattaforma portale.uits.it. La Sezione di appartenenza si impegnerà a versare comunque la quota d'iscrizione in caso di mancata partecipazione del tiratore. Il sorteggio della linea di tiro è obbligatorio e sarà effettuato a cura della Sezione organizzatrice utilizzando esclusivamente l'apposita funzionalità disponibile nel portale federale di gestione della gara. E' ammesso riservare **interi turni** che verranno aperti e messi a disposizione tramite portale, in base alle richieste che perverranno alla sezione organizzatrice per poter ottimizzare l'organizzazione dell'evento. Non è ammesso riservare delle linee che verranno poi successivamente assegnate in modo discrezionale ad altri tiratori, dopo il sorteggio non sarà possibile effettuare nessun cambiamento. Nel caso in cui la sezione organizzatrice non avesse tutti i banconi accessibili a tiratori con disabilità, riceverà almeno due settimane prima delle apertura delle iscrizioni sul portale federale, le richieste di iscrizione da parte di quest'ultimi tramite mail e riserverà agli stessi le linee negli orari richiesti, agevolando le predette richieste in ogni modo possibile. Le iscrizioni verranno aperte automaticamente dal sistema federale, tre venerdì antecedenti il weekend di gara, alle ore 21:00. E ammesso organizzare l'evento anche in giorni infrasettimanali se il numero di richieste di partecipazioni lo richiedesse. 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). La chiusura delle iscrizioni per tutte le gare sarà fissata 2 venerdì antecedenti il weekend di gara, alle ore 21:00. La data e l'ora di apertura delle iscrizioni dovranno comunque essere chiaramente indicate anche sulle locandine dei Programma di Gara che le Sezioni organizzatrici diffonderanno, almeno 15 giorni prima, sia al Comitato o Delegazione Regionale che a tutte le Sezioni TSN comunicandolo tramite messaggio intranet e sui propri canali social. Il costo di iscrizione alla gara è fissato in Euro 25,00.

20.2. Classifica Individuali

Al fine dell'ammissione alla finale, saranno presi in considerazione, per ogni tiratore, i quattro migliori risultati ottenuti nelle prove valide del Campionato escludendo le gare nelle quali il tiratore è stato squalificato o si è ritirato. In caso di parità, sarà conteggiato il numero totale delle mouches. In caso di ulteriore parità sarà considerato il punteggio più alto tra i quattro punteggi realizzati. Al termine di tutte le tappe dei Campionati Italiani e prima delle finali di campionato verrà eletto e premiato il miglior tiratore di ogni categoria in qualità di Tiratore dell'anno. Sono ammesse sostituzioni di tiratori impossibilitati a partecipare alla Finale del campionato Italiano, per qualsiasi ragione, purché tale comunicazione pervenga almeno due settimane prima all'ufficio sportivo ed alla sezione ospitante in modo da poter garantire la regolare organizzazione dell'evento. I tiratori a cui verrà proposto di subentrare sono in ordine di merito i primi esclusi nella categoria in oggetto

21. Squadre

21.1. Composizione delle squadre

Le squadre, di ogni singola specialità sono automaticamente composte direttamente dall'UITS, in ognuna delle prove valide del Campionato. Indipendentemente dalla sede di svolgimento della gara, saranno costituite dai migliori tre punteggi conseguiti dagli atleti appartenenti a ciascuna Sezione.

21.2. Iscrizione delle squadre

E' indispensabile, l'iscrizione delle singole Sezioni TSN al Campionato. Le squadre delle Sezioni TSN di ogni singola specialità dovranno essere inserite sulla piattaforma federale "portale.uits.it" a cura della Sezione di appartenenza, entro e non oltre il termine fissato dall'UITS. Tale termine è fissato come indicato nel PSF 2026. Il costo di iscrizione della squadra è fissato in Euro 100,00. Il pagamento dovrà essere effettuato alla UITS alla quale, appena disponibile, è necessario contestualmente inviare idonea documentazione del pagamento avvenuto.

21.3. Ammissione delle squadre alla finale

Verranno presi in considerazione i quattro migliori risultati ottenuti, nelle prove valide di qualificazione, dalla squadra di ogni singola Sezione TSN, regolarmente iscritta. In caso di parità di punteggio finale, sarà considerata la somma delle mouche dei punteggi individuali utilizzati nel calcolo di tale punteggio finale. In caso di persistenza della parità sarà considerato il primo dei punteggi di scarto. In caso di ulteriore parità sarà preso il successivo risultato di scarto e così via fino a quando la parità non sia stata risolta.

21.4. Finale a squadre

La composizione della Squadra che parteciperà alla Finale del Campionato Nazionale a Squadre sarà di esclusiva competenza delle Sezioni TSN partecipanti che dovranno entro la data che verrà successivamente individuata (in prossimità della Finale Nazionale), le Sezioni TSN dovranno comunicare i nominativi dei quattro componenti della squadra partecipante alla Finale Nazionale e iscritti alla medesima Sezione. I quattro tiratori devono aver garantito la partecipazione ad almeno quattro gare di qualificazione comparendo in classifica. Nel momento in cui i componenti la squadra non si siano qualificati individualmente, essi gareggeranno comunque per la squadra. I migliori tre risultati di ogni singola squadra garantiranno la classifica finale. Saranno ammesse alla finale le prime SEI squadre di ogni specialità. Qualora in una specialità le squadre classificate siano meno di 10, sarà ammessa la metà delle squadre che la compongono (le frazioni saranno a favore delle squadre), garantendo l'ammissione di almeno 4 squadre. Nel caso in cui le partecipanti siano solo 3, queste saranno tutte ammesse. Nel caso in cui le squadre partecipanti siano meno di tre, non avrà luogo la premiazione e l'assegnazione del titolo. Il costo di iscrizione della squadra alla Gara Finale di Campionato è a carico dell'UITS.

22. Competizioni individuali e a squadre

Il Campionato Italiano Production 25 e Production 50 e Production 100 si svolgerà per le seguenti categorie:

Production 25:

Minimo sei gare di qualificazione e una finale a cui parteciperanno i migliori 15 classificati

Open Air
Diottra Air

Production 50:

Minimo sei gare di qualificazione e una finale a cui parteciperanno i migliori 30 classificati

Production	Open	Diottra
Super Production	Trainer (15 classificati)	
Open Production	Super Trainer (15 classificati)	

Production 100:

Minimo sei gare di qualificazione e una finale a cui parteciperanno i migliori 20 classificati

Production 100	Open	Diottra
Super Production	Trainer (15 classificati)	
Open Production	Super Trainer (15 classificati)	

23. Finali e premiazioni

Le finali individuali e quelle 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. Per quanto riguarda il secondo turno, le linee di tiro vengono assegnate con il metodo della turnazione ad incrementi fissi di (n) postazioni rispetto alla postazione del primo turno, dove (n) è uguale al numero delle linee utilizzate diviso tre e arrotondato al numero dispari più prossimo. 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. Lo stesso criterio di turnazione delle linee di tiro verrà applicato tutti i tiratori anche ai tiratori non qualificati che concorrono per la gara a squadre. Le premiazioni delle finali nazionali sono organizzate della sezione organizzatrice ed a carico dell'UITS

23.1. Tiratore dell'anno

Il riconoscimento di "Tiratore dell'anno 2026" è assegnato, per ogni categoria delle tre discipline Production 25 e Production 50 e Production 100 al tiratore primo qualificato nella classifica di ammissione ai Campionati Italiani, i diplomi saranno inviati dall' Ufficio Sportivo UITS ai tiratori attraverso le rispettive sezioni.

23.2. Campione Italiano Individuale

Il Titolo di Campione Italiano Individuale sarà assegnato per ogni categoria di Production 25, Production 50 e di Production 100 al tiratore che, sulla somma dei 3 bersagli, avrà ottenuto il punteggio più alto. La sezione ospitante la finale sarà responsabile di preparare e assegnare i diplomi per le prime tre posizioni.

Premiazione:

Campione Italiano Individuale – Medaglia oro.
Secondo classificato – Medaglia argento.
Terzo classificato – Medaglia bronzo.

23.3. Aggregato

Il riconoscimento del titolo dell'"AGGREGATO" è assegnato al tiratore che nei diversi raggruppamenti di specialità riconosciute, ha totalizzato un maggior numero di punti. Saranno considerati i risultati ottenuti nelle gare di finale per specialità.

Specialità riconosciute:

Open Air	Open	Open 100
Diottra Air	Diottra	Diottra 100
Production	Super Production	Production 100
Trainer	Super Trainer	Trainer
Trainer 100	Super Trainer 100	Open Production

Aggregato:

2 GUN: Open Air - Open
2 GUN: Diottra Air - Diottra
2 GUN: Open - Open 100
2 GUN: Diottra - Diottra 100
2 GUN: Production - Production 100
2 GUN: Trainer - Super Trainer
3 GUN: Diottra Air - Diottra - Diottra 100
3 GUN: Production - Super Production - Open Production
4 GUN: Trainer - Super Trainer - Trainer 100 - Super Trainer 100
4 GUN: Open - Diottra - Open 100 - Diottra 100

23.4. Primati Italiani di categoria

Le gare valevoli per il conseguimento di Primati Italiani individuali sono tutte le gare sia di qualificazione che di finale del Campionato Italiano per tutte le categorie. I diplomi saranno inviati dall' Ufficio Sportivo UITS ai tiratori attraverso le rispettive sezioni. E' cura della sezione nella quale si realizza il record inviare via mail a settore Settore Sportivo "settore.sportivo@uits.it" la richiesta di omologazione presente in questo documento. È possibile consultare i record su www.uits.it > discipline non issf > Production.

24. Dress Code

Quando partecipano alle competizioni gli atleti devono indossare un abbigliamento di tipo sportivo; i Gruppi Sportivi e le Sezioni TSN devono dotare i propri rappresentanti di capi di vestiario che riportino i simboli, il nome ed i colori del Gruppo Sportivo o Sezione TSN di appartenenza. Nell'abbigliamento sportivo sono incluse le tute sportive di vario genere e materiale. I componenti di una squadra che partecipano ad una gara a squadre devono indossare l'abbigliamento, che rappresenti il Gruppo Sportivo o la Sezione TSN di appartenenza. Durante le Cerimonie di Premiazione o altre cerimonie, gli atleti devono indossare l'abbigliamento sociale. Gli indumenti proibiti per tutte le fasi delle gare includono abbigliamento mimetico o con disegno mimetico, pantaloni con orli strappati o sfilacciati, pantaloni con pezze o buchi o scoloriti nonché indumenti con messaggi o disegni che non siano riconducibili alla Sezione TSN, Gruppo Sportivo, associazioni, alla stessa UITS o marchi del produttore o degli sponsor.

25. Svolgimento generale della gara

Come da disposizioni del PSF NON ISSF 2026.

26. Calibro per controllo punti

Per la valutazione dei colpi sarà utilizzato un calibro senza lentino che risponda al calibro 22 L.R. inteso come dimetro del calibro .224 pollici, pari a 5,69 mm. per le gare rimfire e 4,5 mm per air rifle. Questi calibri dovranno essere messi a disposizione dalle Sezione di T.S.N. ospitante

27. Valutazione bersagli

Fig. 1. Sarà attribuito il punteggio migliore rispetto al foro di entrata della palla.
Il foro del proiettile che tocca l'anello più interno determinerà il punteggio (Criterio della tangenza).

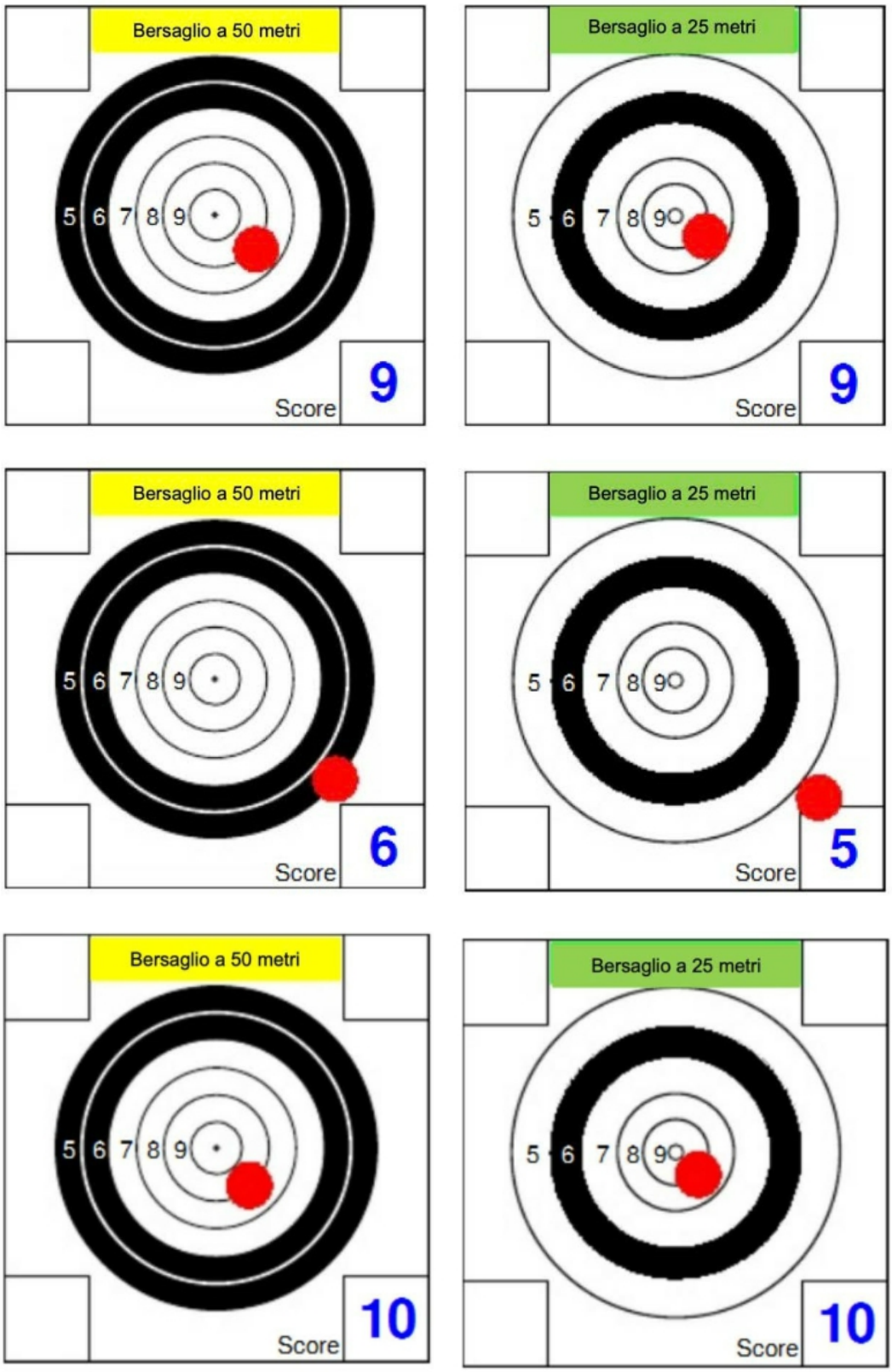

Bersaglio a 50 metri
5 6 7 8 9
Score
9
Bersaglio a 25 metri
5 6 7 8 9
Score
9
Bersaglio a 50 metri
5 6 7 8 9
Score
6
Bersaglio a 25 metri
5 6 7 8 9
Score
5
Bersaglio a 50 metri
5 6 7 8 9
Score
10
Bersaglio a 25 metri
5 6 7 8 9
Score
10

Fig. 1

Fig. 2.

Il foro Per le discipline a 50 metri il foro di proiettile che tocca l'anello più interno sarà conteggiato come mouche.

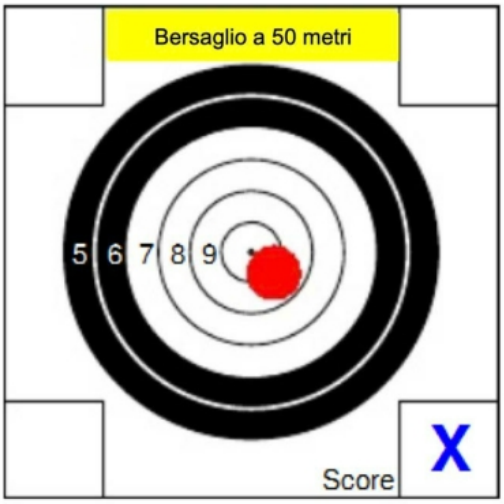


Fig. 2

Fig. 3.

A 25 metri 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.

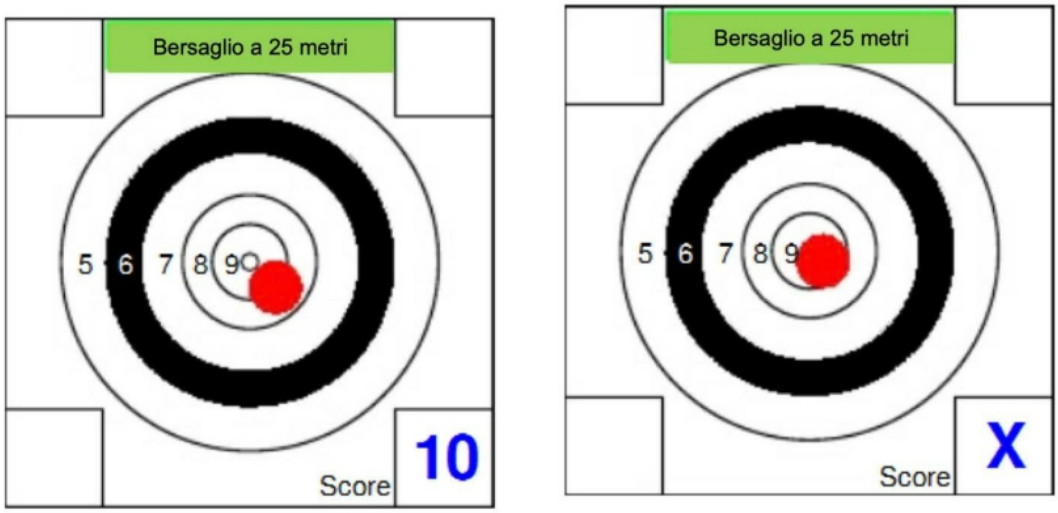


Fig. 3

Il punteggio deve essere scritto nell'apposito spazio

Fig. 4.

Un tiro nel bersaglio che manca gli anelli sarà conteggiato con 0 punti

Fig. 4.

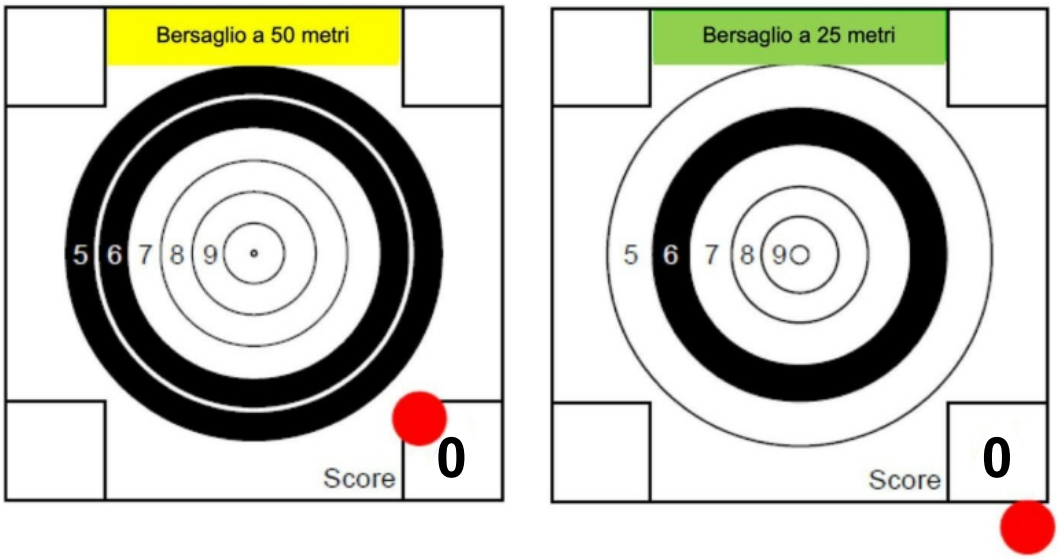
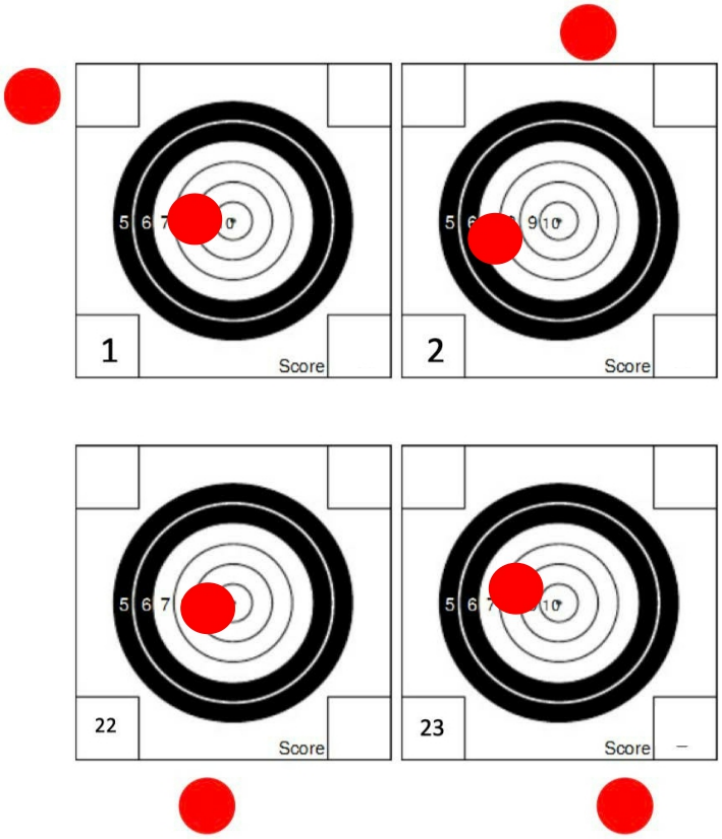
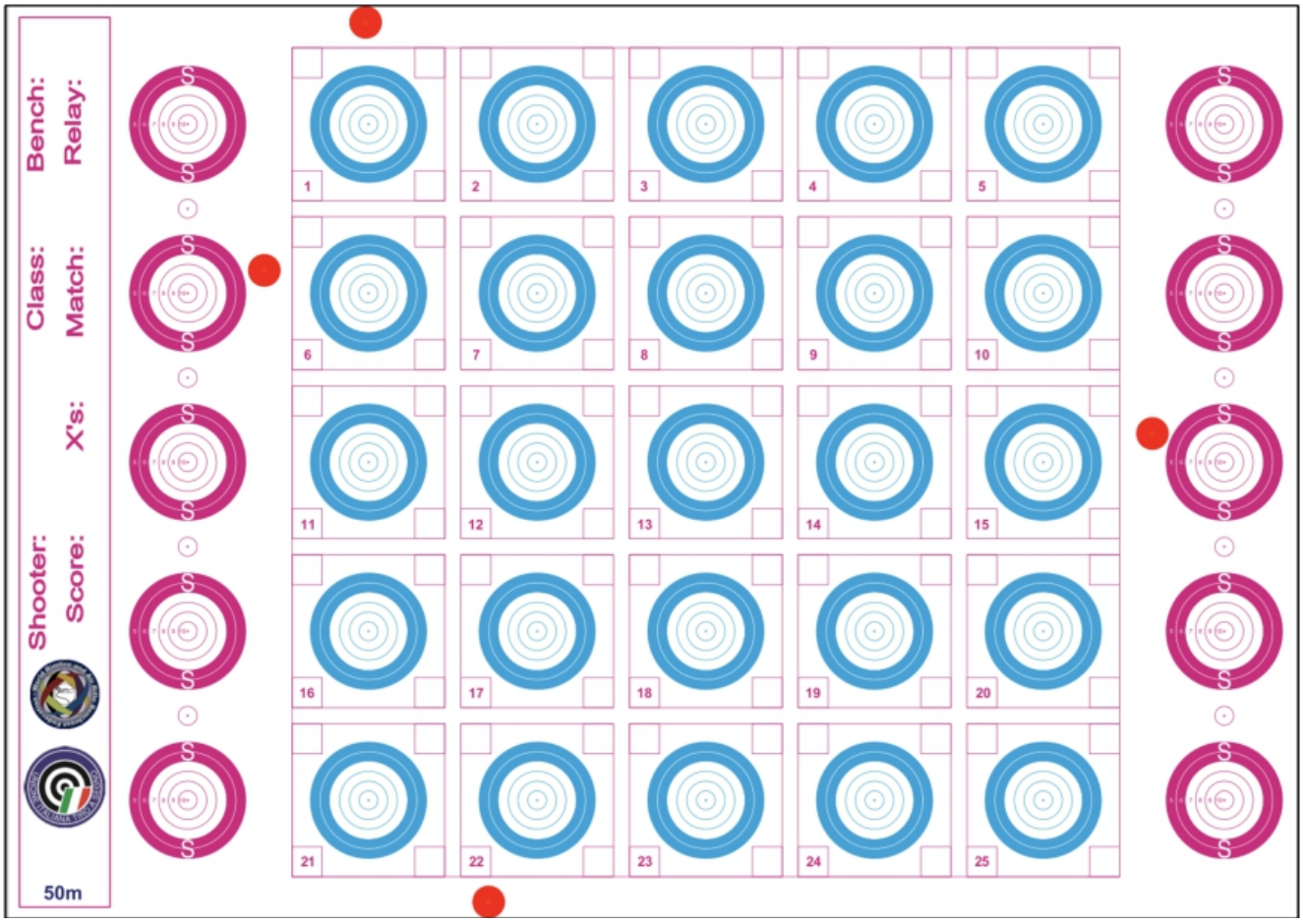


Fig. 5.

Tutti i colpi intorno alle visuali di gara che non toccano il riquadro della visuale stessa non saranno valutati come penalità o come punteggio.

Fig. 5.





28. Valutazione delle mouche

Sul bersaglio per le categorie Production, Open Production, Super Production, Open e Open Air, Production 100, Open 100, la mouche è rappresentata dal minuscolo punto nero stampato al centro della zona del 10. La mouche per tutte le discipline in oggetto verrà assegnata nel caso in cui la flangia del calibro di valutazione, una volta inserito sia almeno tangente al punto centrale. Sul bersaglio per le categoria Diottra Air, Diottra, Diottra 100, Trainer, Trainer 100, la mouche è rappresentata dal cerchio stampato al centro della zona del 10. La mouche verrà assegnata sia nell'ipotesi in cui il foro abbia intaccato la linea di demarcazione, sia nell'ipotesi in cui il calibro di valutazione, una volta inserito, sia tangente alla linea di demarcazione della zona concentrica stessa (criterio di tangenza). Sul bersaglio per le categorie Trainer 100 e Super Trainer 100 si considera mouche il colpo che ha impattato dentro il cerchio più piccolo al centro senza intaccare o essere tangente alla linea che lo delimita.

29. Colpi tra le visuali

Fig. 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 punteggio pari a 0.

Fig. 1.

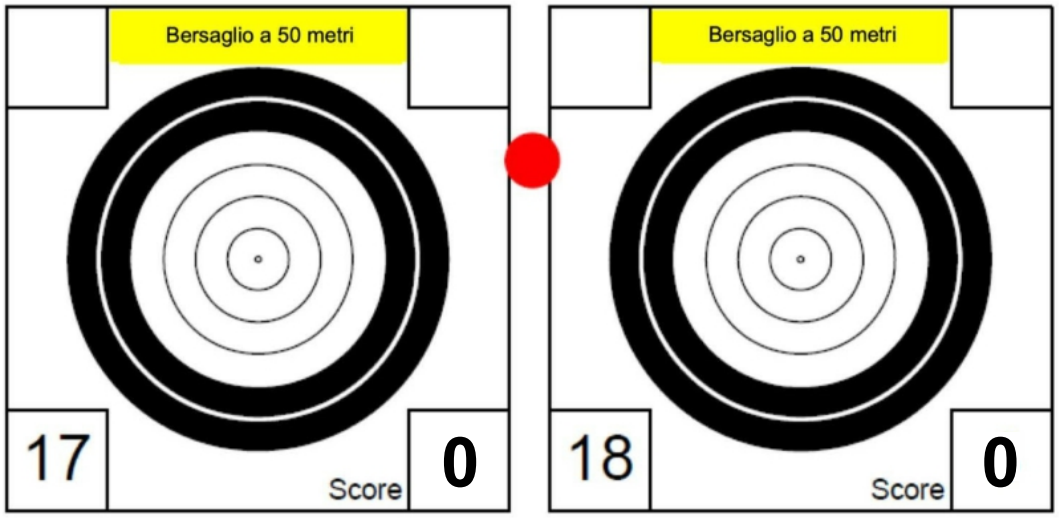


Fig. 2.

Nelle due visuali 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 una mouche.

Fig. 2

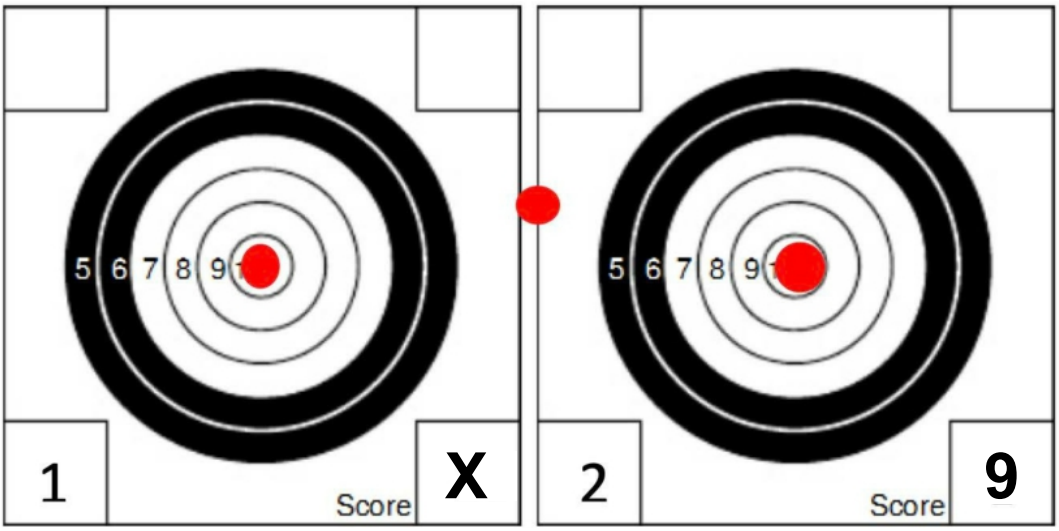


Fig. 3.

Nelle visuali della Fig. 3 stabilito che il colpo è perfettamente al centro tra le due visuali si procederà assegnando il colpo sempre il colpo alla visuale di sinistra. Nel caso specifico rappresentato la visuale alla quale attribuiremo il colpo sarà la 1

Fig. 3.

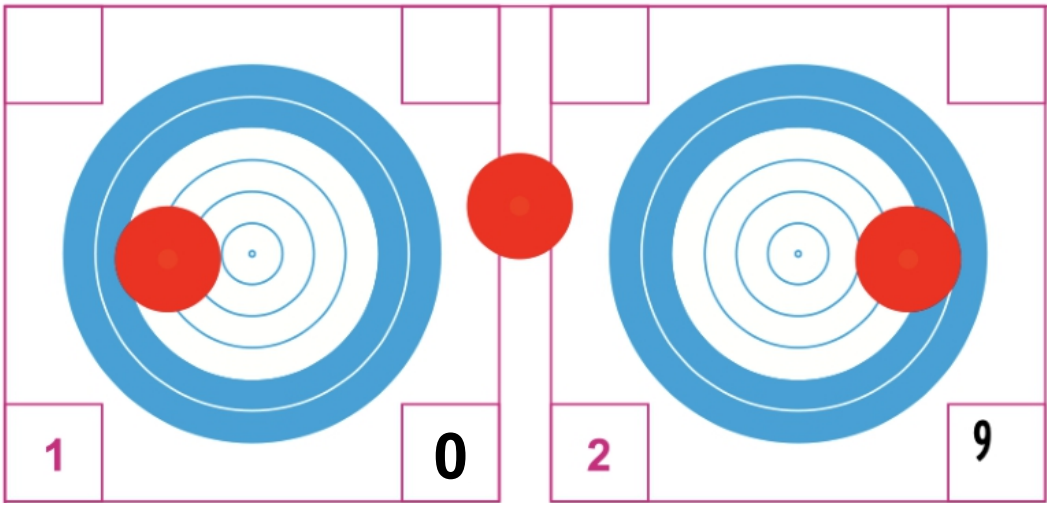


Fig. 4.

Nelle visuali della Fig. 4 il colpo è perfettamente a centro tra le due visuali si procederà assegnando il colpo sempre alla visuale più in alto. Nel caso specifico rappresentato la visuale alla quale attribuiremo il colpo sarà la 8. Il colpo sarà sempre attribuito alla visuale con il numero più basso.

Fig. 4.

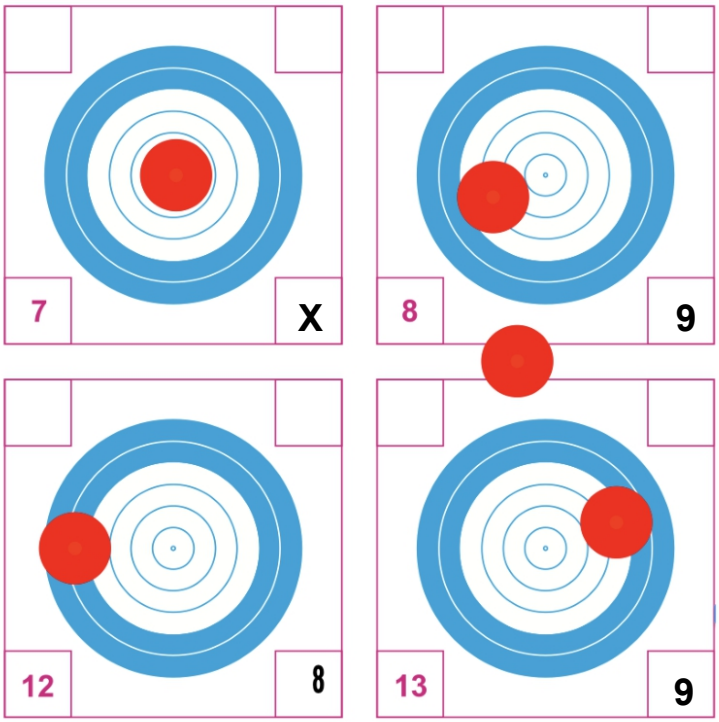


Fig. 5.

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.

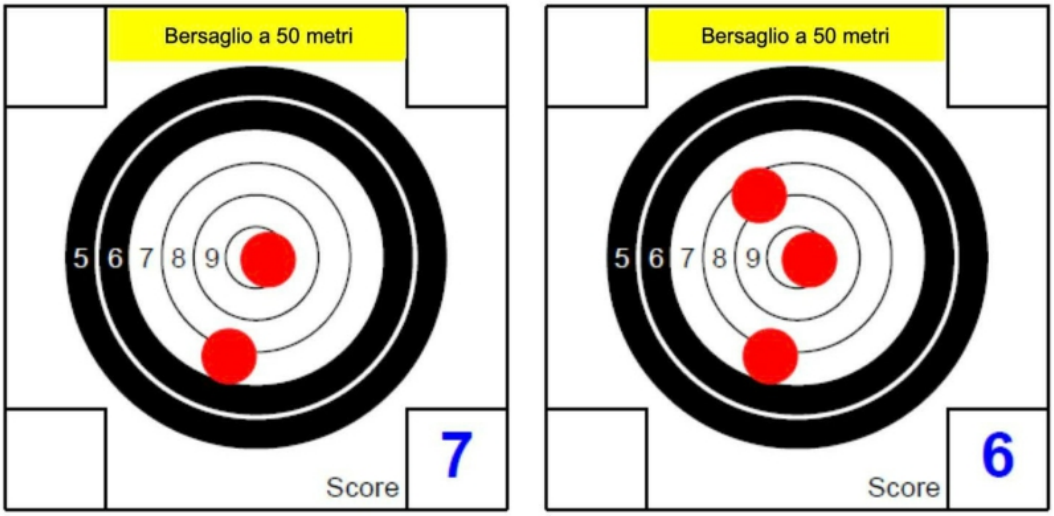


Fig. 5.

Se un partecipante è stato squalificato per un qualsiasi motivo, il punteggio verrà contrassegnato come squalificato. Il Responsabile dell'Ufficio Classifiche riporterà il motivo o l'articolo del regolamento che identifica il tipo di squalifica nei risultati di gara.

30. Errore nel primo tiro

Se il primo tiro sul bersaglio attinge involontariamente una visuale di gara, il tiratore deve subito comunicare al Direttore di tiro quanto accaduto prima che il secondo tiro abbia luogo, il Direttore di tiro deve subito controllare visivamente il bersaglio e prendere nota, al termine del turno quando il bersaglio è stato recuperato sarà evidenziato il "primo colpo". Il tiratore non incorrerà in alcuna penalità.

31. First Miss

Nel caso di un pareggio perfetto sui bersagli di gara, due se gare di qualificazione o tre bersagli se gare di finale, si assegnerà l'ordine di classifica per punteggio prima e sul numero di mouche poi, utilizzando in fine la regola del First Miss. L'addetto all'assegnazione dei punti controllerà l'area del bersaglio iniziando dalla prima visuale. La prima visuale che non è un 10 verrà registrato come First Miss (letteralmente si traduce "primo mancato").

Se sul primo bersaglio le visuali sono tutte da 10 punti si va sullo stesso per controllare le mouche. La prima visuale che non ha la mouche sarà registrato come First Miss. Si andrà a confrontare il First Miss dei due tiratori sul primo cartello e prevarrà il tiratore che ha quello con il numero di visuale più alto. Se la parità dovesse perdurare si confronteranno i successivi.

32. Esposizione dei bersagli

Le Sezioni organizzatrici hanno l'obbligo di esporre i bersagli di gara, che verranno sostituiti ogni due turni effettuati, cosicché i tiratori che partecipano a più categorie possano prenderne visione, compatibilmente con gli spazi a disposizione della sezione organizzatrice. Quando i bersagli di gara saranno temporaneamente esposti (in sequenza dopo ogni sessione di tiro e la relativa valutazione dei colpi), sarà utilizzato un apposito spazio protetto che la Sezione ospitante predisporrà. La bacheca o zona di esposizione bersagli dovrà essere provvista di un sistema che prevenga l'eventuale manomissione dei bersagli stessi (schermi di protezione, buste per i bersagli, area transennata ecc.). Non è ammesso che i tiratori tocchino in qualsiasi modo e per qualsiasi motivo i bersagli esposti. In questo spiacevole caso la persona identificata sarà allontanata dalla zona interessata e se risultasse inoltre uno dei partecipanti alla gara sarà sanzionato con la squalifica da ogni categoria effettuata o che avrebbe dovuto effettuare. E' ammessa la richiesta insindacabile del tiratore di poter vedere il proprio bersaglio entro 15 min dalla stessa ed eventualmente fotografarlo.

33. Protocollo di gestione gara trasmissione dei risultati

La gestione informatica delle Gare NON ISSF deve essere effettuata esclusivamente con il software di Gestione Gare messo a disposizione dall'Unione all'indirizzo web https://portale.uits.it. La Sezione organizzatrice dovrà provvedere ad offrire la disponibilità del personale e di quanto altro occorre per la sollecita formulazione e compilazione delle classifiche. Al termine di ogni competizione, la Sezione organizzatrice dovrà provvedere alla chiusura della gara (tramite apposita funzione del portale), successivamente il GdG dovrà provvedere (tramite apposita funzione del portale), all'approvazione dei risultati pubblicati sullo stesso. Eventuali richieste di rettifica dovranno pervenire all'Unione non oltre 10 giorni dallo svolgimento della gara, corredate dalla firma del GdG.

34. Errore nell'assegnazione del 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.

35. Allegato A

Anschütz:

1451- R. Sporter Target	(peso totale 3,06Kg)
1451- R. Sporter Target Beavertail	(peso totale 3,0 Kg)
1418 - Männlicher	(peso totale 2,7 Kg)
1416 D-KL Classic	(peso totale 2,5 Kg)
1416 D-KL Montecarlo	(peso totale 2,5 Kg)
1416 D-HB Classic	(peso totale 2,6 Kg)
1416 D-HB Classic Beavertail	(peso totale 3,2 Kg)
1416 DHB Walnut Thumbhole	(peso totale 2,7 Kg)
1416 DHB SH Color - Thumbhole Stock	(peso totale 2,9 Kg)
1761 Hb walnut classic stock light 20", canna da 515 mm.	(peso totale 2,9 kg)

Beretta:

Olimpia	(peso totale 2,8 Kg)
Weatherby XXII	(peso totale 2,4 Kg)
Sport (peso totale 3,7 Kg)	
Super Sport, Super-Sport X	(peso totale 3,7 Kg)

Browning:

T-Bolt (nuova e vecchia versione)	(peso totale 2,2 Kg)

Bergara:

BMR Steel (calciatura in polimeri)	(peso totale 2,5 Kg)
BMR Carbon (calciatura in polimeri)	(peso totale 2,3 Kg)

CZ:

452 ZKM Standard	(peso totale 3,0 Kg)
452 ZKM De Lux	(peso totale 3,0 Kg)
452 ZKM 2E Varmint	(peso totale 3,2 Kg)
452 ZKM FS	(peso totale 3,0 Kg)
452 ZKM Scout	(peso totale 2,3 Kg)

452 ZKM Style-Silhouette	(peso totale 2,7 Kg)
452 ZKM American	(peso totale 2,8 Kg)
452 Anniversary (canna fluted)	
453 Lux	(peso totale 3,0 Kg)
453 American	(peso totale 2,8 Kg)
453 Varmint	(peso totale 3,2 Kg)
452 Supermatch	(peso totale 3,0 Kg)
452 Classic	(peso totale 3,2 Kg)
512 semiautomatico	(peso totale 2,8 Kg)
455 Standard	(peso totale 2,8 Kg)
455 American	(peso totale 3,2 Kg)
455 Lux (peso totale 2,8 Kg)	
455 Stutzen	(peso totale 2,8 Kg)
455 Super Match	(peso totale 2,6 Kg)
455 Synthetic	(peso totale 2,4 Kg)
455 Synthetic (calciatura polimeri - con compensatore di serie)	(peso totale 2,4 Kg)
455 Synthetic Varmit (calciatura polimeri - con compensatore di serie)	(peso totale 2,4 Kg)
455 Night Sky (calciatura polimeri - con compensatore di serie)	(peso totale 2,4 Kg)
455 Evolution (versione GG - compensatore di serie - calcio in laminato)	(peso totale 3,4 Kg)
455 Evolution Varmint	(peso totale 3,2 Kg)
455 Varmint	(peso totale 3,2 Kg)
455 Thumbhole (calciatura in legno)	(peso totale 3,5 Kg)
455 Thumbhole (calciatura laminato con compensatore di serie)	(peso totale 3,4 Kg)
455 Thumbhole Yellow (calciatura laminato con compensatore di serie)	(peso totale 3,4 Kg)
455 Thumbhole Grey (calciatura laminato)	(peso totale 3,4 Kg)
455 Stainless Thumbhole (compensatore di serie - caricatore da 10 colpi)	(peso totale 3,2 Kg)
455 Stainless (calciatura polimeri – caricatore 10 colpi)	(peso totale 2,9 Kg)
455 Stainless Wood - (caricatore 10 colpi)	(peso totale 2,8 Kg)
457 Varmint LH	(peso totale 3,2 Kg)
457 Syntetic Set (calciatura polimeri)	(peso totale 2,9 Kg)
457 Stainless (calciatura in polimeri)	(peso totale 2,4 Kg)
457 Thumbhole 16” (calciatura in laminato - con compensatore di serie)	(peso totale 3,2 Kg)
457 Synthetic 16” (calciatura in polimeri)	(peso totale 2,4 Kg)

Izmash:

Sobol	(peso totale 3,0 Kg)

Marlin:

XT 22 - (calciatura in noce)	(peso totale 2,8 Kg)
XT 22 R - (calciatura in polimeri)	(peso totale 3,0 Kg)
XT 22 VR HB - (calciatura in polimeri)	(peso totale 3,0 Kg)

Mauser:

201	(peso totale 2,9 Kg)

Remington:

504	(peso totale 2,8 Kg)

Ruger:

K77/22 - R	(peso totale 3,0 Kg)
K77/22 - RP	(peso totale 3,0 Kg)
K77/22 - VBZ	(peso totale 3,0 Kg)
10/22 Target	(peso totale 3,4 Kg)
K10/22 Inox	(peso totale 3,4 Kg)
10/22 Tactical	(peso totale 3,4 Kg)
10/22 Sporter DSP	(peso totale 3,4 Kg)

Sabatti:

Sporter	(peso totale 2,4 Kg)
Sporter Heavy - Barrel	(peso totale 3,2 Kg)

Sako:

Finnfire Hunter	(peso totale 2,8 Kg)
Quad Hunter	(peso totale 2,7 Kg)
Quad Synthetic	(peso totale 2,6 Kg)

Savage:

Mark II BTVS	(peso totale 3,4 Kg)
Mark II Mako Shark (peso totale)	(peso totale 3,4 Kg)
Mark II BV - (calciatura in multi strato)	(peso totale 2,5 Kg)
MarkII BV - (calciatura in polimeri)	(peso totale 2,5 Kg)
MarkII F - (calciatura in polimeri)	(peso totale 2,5 Kg)

Tikka:

T1X MTR (calciatura in polimeri, accessori solo componenti originali)	(peso totale 2,6 Kg)

Thompson Center:

R55 Bench-Mark	(peso totale 3,1 Kg)
R55 Classic	(peso totale 2,7 Kg)

Walther:

KKJ	(peso totale 2,8 Kg)

Weihrauch:

60J	(peso totale 2,8 Kg)
HW66 Production TH - (versione Thumbhole con calciatura in legno)	(peso totale 3,3 Kg)

Winchester:

Model 52	(peso totale 2,1 Kg)

36. Allegato B

Austria:

Steyr mod. 1886

Canada:

Cooey mod. 82 (1912)
Ross Cadet (1912)
Lee Enfield N° 7 MK I Canadian mono colpo Long Branch (1944)

Francia:

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

Germania:

DSM – Anschutz Mod.54
DSM – Mauser
DSM – Mauser JGA (Anschutz)
DSM – Walther mod. 11 e mod. 12
DSM – 34 Erma
DSM – Geco (1928 - 1933)
DSM – BSW
DSM – Waffenstadt Suhl
DSM – C.G. Haenel – Waffen – Und FahrradFabrik A.G.
DSM – Hermann Weihrauch
DSM – Herbert Schmidt-Waffenfabrik
DSM – Simson e Co. - Waffenfabrik
DSM – Menz (Suhl)
DSM – Thuringen
DSM – PaatzWaffenfabrik Suhl
DSM – Herbert Schmidt WaffenfabrikOstheim/Rohm
DSM – Waffen Jung Stuttgart
KKW – Mauser
KKW – Gustloff
KKW – Walther
KKW – Mauser 45 (1945)*
KKW – Mauser MAS 45 (Costruito in Francia) *Ultimo modello Trainer costruito
Mauser EL 320
Mauser ES 340
Mauser ES 340 B
Mauser MS 420 Costruito 1930
Nota: KKW (K.K. WEHRSPORTGEWEHRE) e DSM (DEUTSCHE SPORT MODEL)

Belgio:

Mauser K98 (FN) 1924

Italia:

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

Polonia:

MosinNagnat Radom mod. KbKs/wz 1948

Unione sovietica:

Tozmod. 8 (Tula arsenale)

Svezia:

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

Stati Uniti:

Winchester "Winder" Musket (1922)
Winchester mod. 1903 (1918)
Winchester mod. 74 (1942)
Winchester mod. 67 (1920)
Springfield mod. 1903
Springfield mod. 87M (Stevens)
Springfield mod. 1922
Springfield M2 1922
Stevens mod. 416-2-T (1941)
Harrington e Richardson mod. 65 Leatherneck (1943)
*In seguito a richiesta vennero costruiti N° 345 fucili negli anni 1957/1958
Mossberg mod. 42-M U.S. Training (1941)
Mossberg mod. 42-C
Mossberg mod. 44 US (1942-1945)
Mossberg mod. 144 US (1949)
Remington mod. 40X (1955) costruito fino al 1960

Svizzera:

Rubin Schmidt 1889 (Wff Berna) Fucile
Rubin Schmidt 1889 Tipo II° (Wff Berna) Fucile
Rubin Schmidt 1889 Tipo II° (Wff Berna) Carabina
Rubin Schmidt 1889 Tipo II° (Wff Berna)
Rubin Schmidt 1899 Tipo II° (Wff Berna)
Rubin Schmidt 1911 (Wff Berna)
Rubin Schmidt K31 – 552 (Hammerli) (1957)
Rubin Schmidt K31 (Hammerli) (1957)
Rubin Schmidt K31 – 551 (Hammerli) (1957)

Rubin Schmidt Anschutz Lienhard 57
Rubin Schmidt K31 – Furter (Olten) (1957)
Rubin Schmidt K31 – KKSD Hammerli (1942)
Rubin Schmidt K31 Waffen Fabrik Bern
Rubin Schmidt K 31 Catalogo 13546 (1945)

Israele:

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

Egitto:

Beretta Akim (Semiauto) < 1956

Australia:

Short. 22 MK IV* (Lithgow Arsenal 1922)

India:

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

Inghilterra:

Short. 22 (MKI) (1907)
Short. 22 (MKI*) (1911)
Short. 22 (MKII) (1912)
Long. 22 (MKI) (1912)
Long. 22 (MKI*) (1912)
Long. 22 (MKII) (1911)
Short. 22 (MK III) (1912)
Short. 22 (Pattern 1914 N°1) (1915)
Short. 22 (Pattern 1914 N°2) (1916)
Long. 22 (Pattern 1914) (1916)
Short. 22 (Pattern 1918) (1918)
Short. 22 (MK IV) (1921)
Lee Enfield N°3 (mod. P14) < 1956
Lee Enfield N° 5 (Jungle Carabine) (1945)
Lee Enfield N°4 T (1939/1945)
Lee Enfield N°7 (MKI British) (1948) (Con caricature 5 colpi BSA)
Lee Enfield N°8 (MKI) (1950)
Lee Enfield N°9 (MKI) (1956)
Lee Enfield N°6 (1953)
B.S.A. (mod. W.O.P. = War office pattern) (1905)
B.S.A. (Cadet 4 – 4a – 4b – 5) (1909)
Martini Enfield (Greener) < 1956
Martin Converted Grener
Martin Converted Parker Hale Mod CMY

Ungheria:

Lampagyar Femaru 48M

Modulistica Gare

Unione Italiana Tiro a Segno

Modulo reclami del tiratore

Tiratore _____ **Gara** _____

Categoria. _____

Bersaglio _____ **Turno** _____

Visuale/i _____

Motivo della contestazione:

_____

_____

_____

_____

_____

Data e ora _____ **Firma del Tiratore** _____

Decisione commissione reclami:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Data e ora _____

Giudice di Gara _____ **Firma** _____

Dir. Tiro _____ **Firma** _____

Dir. Uff. Classifiche _____ **Firma** _____

Dir. Controllo Armi _____ **Firma** _____

Membro esterno _____ **Firma** _____

Unione Italiana Tiro a Segno

Modulo contestazioni e rilevazione difformità

Tiratore _____ **Gara** _____

Categoria. _____. **Arma** _____

Matricola _____ **Controllato alle** _____

Difformità _____

Motivo della contestazione:

_____

_____

_____

_____

_____

Data e ora _____ **Firma del Tiratore** _____

Provvedimenti:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Data e ora _____

Giudice di Gara _____ **Firma** _____

Dir. Gara _____ **Firma** _____

Dir. Tiro _____ **Firma** _____

Dir. Uff. Classifiche _____ **Firma** _____

Dir. Controllo Armi _____ **Firma** _____

Unione Italiana Tiro a Segno

SCHEDA DI RILEVAZIONE DELL'ORGANIZZAZIONE GENERALE DELLA GARA

Gara: _____ **Svolta a:** _____
in data: _____ **GdG** _____
Specialità: _____ **Presente nei giorni:** _____

Recapiti:
Cellulare: _____ **e-mail:** _____

POLIGONI:

25 m

Linee messe a disposizione n° _____
Linee non messe a disposizione n° _____
Bandierine a disposizione n° _____

Le postazioni erano a norma ed attrezzate?	SI	NO
Erano installati i contro bersagli?	SI	NO
Sono rispondenti al regolamento Bench Rest le condizioni di gara?	SI	NO

50 m

Linee messe a disposizione n° _____
Linee non messe a disposizione n° _____
Bandierine a disposizione n° _____

Le postazioni erano a norma ed attrezzate?	SI	NO
Erano installati i contro bersagli?	SI	NO
Sono rispondenti al regolamento Bench Rest le condizioni di gara?	SI	NO

Giuria di Gara

GdG/Delegato Tecnico
Direttore di Gara
Direttore di Tiro
Direzione ufficio classifica
Direttore controllo armi
Commissione reclami

Unione Italiana Tiro a Segno

Direzione di Gara

La collaborazione offerta al GdG è stata:	Buona	Sufficiente	Scarsa
Erano installate le bandierine segna vento		SI	NO
Erano disponili i modelli per svenutali reclami?		SI	NO
Erano disponili le bombole di aria compressa per la ricarica?		SI	NO
Hanno fatto parte della direzione di gara dei tiratori iscritti alla gara?		SI	NO

Giuria di Gara

Hanno fatto parte della Giuria di gara dei tiratori iscritti alla gara?	SI	NO
Durante la gara e fino al termine ultimo utile per la presentazione dei reclami, la maggioranza della Giuria di Gara è sempre stata presente?	SI	NO

Direzione di Tiro

Il direttore di Tiro e i suoi Vice era in numero sufficiente al fabbisogno del poligono?	SI	NO
Il direttore di Tiro e i suoi Vice impartivano correttamente i comandi di gara necessari?	SI	NO
Il direttore di Tiro e i suoi Vice hanno sempre utilizzato il registro di gara?	SI	NO
I commissari di linea erano sufficienti ed idonei?	SI	NO
I commissari ai bersagli erano sufficienti ed idonei?	SI	NO
Hanno fatto parte della Direzione dei tiratori iscritti alla gara?	SI	NO

Ufficio controllo armi ed equipaggiamenti

L'ufficio era munito di tabella di identificazione?	SI	NO
All'esterno del locale era affisso l'orario di apertura?	SI	NO
Sono stati applicati i bollini di controllo su tutto il materiale esaminato?	SI	NO
L'ufficio era attrezzato con tutti i materiali necessari per i controlli?	SI	NO
Hanno fatto parte dell' Ufficio controllo armi dei tiratori iscritti alla gara?	SI	NO

Ufficio controllo bersagli e classifiche

L'ufficio era munito di tabella di identificazione?	SI	NO
L'ufficio era accessibile liberamente agli estranei?	SI	NO
L'aggiornamento dei dati sul portale UITS è stato sollecito e tempestivo?	SI	NO
L'ufficio era dotato degli strumenti previsti da regolamento per il controllo?	SI	NO
Nei casi dubbi si è sempre provveduto all'inserimento del calibro?	SI	NO
La votazione di tre persone nei casi dubbi ha sempre avuto luogo?	SI	NO
E' sempre stato scritto nelle classifiche il tempo limite per effettuare reclamo?	SI	NO

Unione Italiana Tiro a Segno

Varie

E' sempre stato concesso il tempo di preparazione?	SI	NO
Sono sempre stati cominciati i minuti al termine della gara?	SI	NO
I membri dell'organizzazione avevano sempre i cartellini identificativi?	SI	NO

Ufficio controllo armi

Direttore

Membro

Membro

Membro

Ufficio classifiche

Direttore

Membro

Membro

Membro

Ufficio commissione reclami

Direttore

Membro

Membro

Membro

Altre osservazioni