



UITS

Unione Italiana Tiro a Segno

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO PRODUCTION 2024

50 metri cal. 22

**Production
Super Production
Open Production
Open / Diottra**

(Versione 1.0)

INDICE

1. Regola generale e categorie	
1.1 Regola generale	Pag. 4
1.2 Categorie Production, Super Production, Open Production	Pag. 4
1.3 Categoria Open	Pag. 5
1.4 Categoria Diottra	Pag. 6
2. Ottiche per categorie Production, Open Production, Super Production e Open	Pag. 9
Esempi di posizione di tiro	Pag.11
Esempi di calciature	Pag.16
3. Rest, bancone, sgabello regolabile e bandierine segnamento	Pag. 17
4. Bersagli	Pag. 17
5. Colpi di gara	
5.1 Categoria Production, Open Production, Super Production e Open	Pag. 18
5.2 Categoria Diottra	Pag. 18
6. Tempi di gara	
6.1 Categoria Production, Open Production, Super Production e Open	Pag. 18
6.2 Categoria Diottra	Pag. 19
7. Controllo armi e attrezzature	Pag. 19
8. Norme generali	Pag. 20
9. Comandi di gara	Pag. 21
10. Iscrizioni individuali	Pag. 22
11. Classifiche individuali	Pag. 22
12. Finale del Campionato Italiano	Pag. 22
13. Squadre	
13.1 Composizione delle squadre	Pag. 23
13.2 Iscrizione delle squadre	Pag. 23
13.3 Classifica di ammissione delle squadre	Pag. 23
13.4 Finale a squadre	Pag. 23
14. Casi di fuoco incrociato	
14.1 Fuoco incrociato "Attivo"	Pag. 24
14.2 Fuoco incrociato "Passivo"	Pag. 25
15. Valutazione dei colpi	Pag. 25
16. Determinazione e valutazione della "Mouche"	
16.1 Su bersaglio per specialità Production, Open Production, Super Production ed Open	Pag. 26
16.2 Su bersaglio per specialità Diottra	Pag. 26

17. Situazione di parità di punteggio	Pag. 27
18. Esposizione dei bersagli non obbligatoria	Pag. 27
19. Reclami verbali e scritti	Pag. 27
20. Sanzioni	Pag. 28
21. Assegnazione dei Titoli	
21.1 Individuale	Pag. 28
21.2 Squadre	Pag. 28
22. Premiazioni	
22.1 Gare di ammissione al Campionato Italiano	Pag. 29
22.2 Gara finale del “Campionato Italiano Individuale”	Pag. 29
22.3 Gara finale del “Campionato Italiano a Squadre”	Pag. 29
23. Armi ammesse	Pag. 29
24. Allegati	
- Allegato “A” - Alcuni esempi di accoppiamento, azione/calciatura	Pag. 32
- Allegato “B” - Lente su diottra - Lente su ottica	Pag. 33
- Allegato “C” - Alcuni esempi di dispositivi vietati	Pag. 33
- Allegato “D” - Bersaglio per le specialità “Production”, “Open Production”, “Super Production” e “Open”	Pag. 34
- Allegato “E” - Bersaglio per la specialità “Diottra”	Pag. 35
- Allegato “F” - Norme sulle bandierine segnamento	Pag. 36
- Allegato “G” - Per la valutazione dei colpi dubbi - calibro	Pag. 36
- Allegato “H” - Esempi di Rest ammessi	Pag. 37

- 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. Regola generale e categorie

1.1 Regola generale

Le carabine, per essere ammesse a queste discipline, devono essere esclusivamente camerate per il calibro .22 LR (long-rifle); esse sono suddivise in cinque gruppi:

- **PRODUCTION**
- **OPEN**
- **SUPER PRODUCTION**
- **DIOTTRA**
- **OPEN PRODUCTION**

Il tiratore e il TSN è tenuto a conoscere e rispettare il presente regolamento.

La classificazione delle carabine del gruppo "Production" è definita da un'apposita commissione che decide sulla base delle caratteristiche tecniche dell'arma, ma anche in funzione dello spirito che ha dato origine a questa specialità.

Le carabine non inserite nella classificazione "Production" potranno essere impiegate nella categoria "Super Production" e "Open Production".

E' ammessa l'accuratizzazione dell'accoppiamento calciatura-azione, anche mediante glass bedding unicamente eseguito con resina epossidica, per tutte le carabine **tranne casi particolari (vedi punto 1.2)**.

Appoggiando l'arma sul rest, il vivo di volata deve sempre puntare ampiamente sopra il bersaglio (integralmente, tutto il foglio di carta e non solo l'area con le visuali) per tutta la durata della gara. La Direzione di Gara effettuerà puntuali verifiche durante lo svolgimento della gara (**anche con l'uso di apposita dima posteriore**) al fine di garantire il rispetto di questa norma.

E' ammesso l'uso della gomitiera sul solo braccio forte, purché essa sia costituita da materiale morbido e cedevole. Non sono ammesse gomitiere contenenti conchiglie in materiale plastico di tipo motociclistico (rigide) applicate ai gomiti.

1.2 Categoria Production, Super Production e Open Production

Sono ammesse soltanto carabine dotate di caricatore. 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.

Le carabine devono essere mantenute originali alla produzione di serie; fanno fede le caratteristiche descrittive del catalogo del produttore/importatore per quanto riguarda azione, canna e calciatura (se in legno o multistrato, deve essere mantenuta esclusivamente la verniciatura trasparente, non sono ammesse **verniciature coprenti** che possano dissimulare interventi non consentiti).

Non è permesso l'utilizzo di ogni tipo di "livella", sia sulle ottiche, sui rest che sulle armi.

Per nessuna ragione possono essere applicati congegni e/o utilizzati accorgimenti che alterino le caratteristiche al fine di ottenere un miglioramento delle prestazioni.

A titolo di esempio esplicativo, non è assolutamente consentita la sostituzione dell'azione e/o della canna con parti difformi dalle originali.

Le uniche modifiche ammesse sono:

- L'asportazione delle magliette porta-cinghia e la sostituzione del pacchetto di scatto.
- L'accuratizzazione dell'accoppiamento calciatura-azione è consentito esclusivamente mediante **pillar bedding** realizzato con boccole coassiali alle viti. Il diametro esterno di tali boccole non dovrà essere superiore ai 14 mm. **Questo intervento è considerato correttamente eseguito anche nelle calciature sulle quali è stato precedentemente**

eseguito, l'irreversibile accoppiamento calciatura-azione mediante glass bedding unicamente eseguito con resina epossidica (vedasi Allegato "A").

- La sostituzione delle viti che dovranno essere di dimensioni identiche alle originali: le viti potranno differire solo per materiale e per tipologia d'inserito (a croce, a taglio, a brugola oppure torx).

Tutto quanto non esplicitamente riportato come consentito **è da considerarsi vietato**.

Nelle carabine dotate di calciolo regolabile in altezza, si dovrà provvedere al bloccaggio dello stesso in modo che la sua estremità inferiore non ecceda il limite più basso della proiezione della calciatura.

1.3 Categoria Open

Si possono apportare modifiche con le seguenti prescrizioni e limitazioni:

1.3.1 Il peso ammesso è di Kg 8,00, ottica ed accessori inclusi.

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

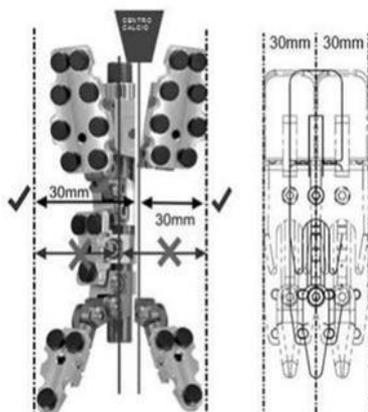
1.3.3 La parte che appoggia sul rest può essere piatta, con larghezza massima limitata ai 76,2 mm (3"); al fine di raggiungere tale misura è consentita l'applicazione/aggiunta di un adattatore di lunghezza libera a patto però che non sporga, anche minimamente, dall'estremità anteriore della calciatura.

1.3.4 Il profilo inferiore che appoggia sul rest deve essere rettilineo, privo di qualsiasi punto di aggancio e/o di ancoraggio e/o di fermo al rest.

1.3.5 Il punto più basso dell'impugnatura dell'arma, non deve eccedere i **160 mm** riferiti dall'asse della canna.

1.3.6 L'altezza della pala della calciatura non può eccedere i 180 mm. Il calciolo, se presente, può essere regolato opportunamente, a piacimento, in senso verticale sempre che il bordo più basso del calciolo stesso, regolato nella sua posizione più bassa raggiungibile, non superi la quota di **200 mm** riferiti dall'asse della canna.

1.3.7 Il calciolo, se presente, può essere disassato (a destra o sinistra) rispetto al centro fino ad un massimo di 30 mm.



1.3.8 È vietato l'utilizzo di viti, perni, pioli e/o qualsiasi altro accessorio/accrocchi di tipo regolabile posti nella parte inferiore della pala della calciatura che possano, in qualsiasi modo, consentire oppure anche solo favorire il bloccaggio della carabina nella posizione di sparo. Si rammenta ai Sigg. tiratori che infrangere tale regola causerà non solo la squalifica immediata ma questo verrà anche considerato comportamento anti-sportivo e comporterà, di conseguenza, 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 UITIS.

1.3.9 L'impugnatura a pistola per la mano destra/sinistra, **che deve obbligatoriamente essere presente, non si deve appoggiare sul braccio sinistro/destro.**

1.3.10 Sono vietati gli Speroni tipo da Carabina Libera.

1.4 Categoria Diottra

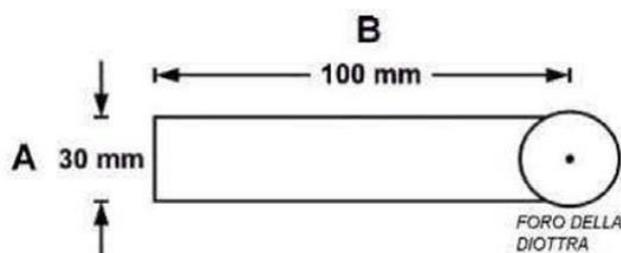
Si possono apportare modifiche con le seguenti prescrizioni e limitazioni:

1.4.1 Sono ammesse tutte le carabine configurate con diottra.

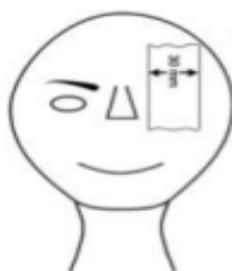
1.4.2 Il peso ammesso è di Kg 8,00, accessori inclusi.

1.4.3 Mire:

- a) Sia i tunnel che le diottrici possono essere dotati di lenti chiare o colorate o di un filtro polarizzatore, ma è vietato qualsiasi sistema di lenti sulle mire.
- b) Nessun sistema di amplificazione della luce o di mire ottiche, sistema ottico, telescopico o cannocchiale può essere attaccato alla carabina.
- c) Una singola lente correttiva può essere montata esclusivamente sulla diottra (*vedasi Allegato "B"*); in alternativa l'atleta può indossare lenti correttive o colorate.
- d) Ogni sistema di mira programmato per attivare automaticamente il meccanismo di sparo è vietato.
- e) Uno schermo può essere attaccato alla carabina o alla diottra. Lo schermo non può essere più alto di 30 mm (A) e non può estendersi per oltre 100 mm (B) dal centro dell'apertura della diottra in direzione dell'occhio che non mira. Nessuno schermo può essere utilizzato dalla parte dell'occhio che mira.



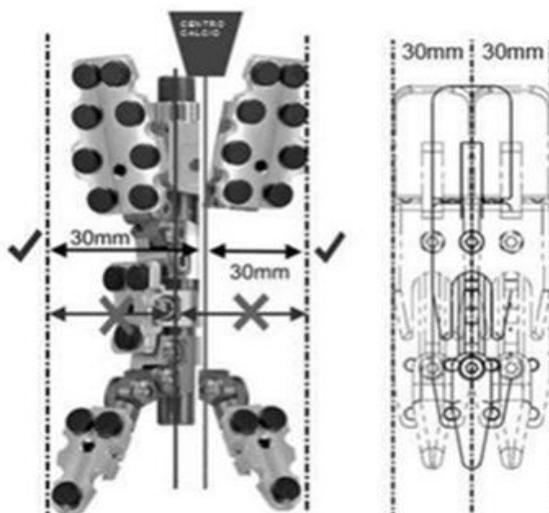
- f) Un prisma o un sistema di specchi può essere usato quando si spara dalla spalla destra e si mira con l'occhio sinistro, assicurandosi che non abbia un sistema di ingrandimento. Tali dispositivi non possono essere utilizzati quando si spara dalla spalla destra e si mira con l'occhio destro.
- g) I paraocchi laterali non sono consentiti. È consentito utilizzare un paraocchi, per coprire l'occhio che non mira, di larghezza non superiore a 30 mm.



- h) Qualsiasi tipo di visiera o cappello non può essere indossato in maniera da costituire uno schermo laterale, la Giuria deve essere in grado di vedere il lato dell'occhio dell'atleta se visto lateralmente alla stessa altezza da terra.

1.4.4 La parte che appoggia sul rest può essere piatta, con larghezza massima di 60 mm. Al fine di raggiungere tale misura è consentita l'applicazione/aggiunta di un adattatore di lunghezza libera che non sporga dall'estremità anteriore della calciatura.

- 1.4.5 Il profilo inferiore che appoggia sul rest deve essere rettilineo, privo di qualsiasi punto di aggancio e/o di ancoraggio e/o di fermo al rest.
- 1.4.6 Il punto più basso dell'impugnatura a pistola dell'arma, che deve essere presente, non deve eccedere i 160 mm., riferiti dall'asse della canna.
- 1.4.7 L'altezza del calciolo non può eccedere i 153 mm. Il calciolo, se presente, può essere regolato opportunamente, a piacimento, in senso verticale sempre che il bordo più basso del calciolo stesso, regolato nella sua posizione più bassa raggiungibile, non superi la quota di 200 mm., riferiti all'asse della canna.
- 1.4.8 La lunghezza complessiva della canna, comprensiva del tubo di prolunga, misurata dal vivo di culatta della camera di cartuccia, all'apparente vivo di volata, non deve eccedere i 1020 mm.
- 1.4.9 Il calciolo, se presente, può essere disassato (a destra o sinistra) rispetto al centro fino ad un massimo di 30 mm.
 Il calciolo può essere regolabile verso l'alto e il basso. Il calciolo può essere disassato a destra o a sinistra del centro del calcio OPPURE può essere ruotato sul suo asse verticale. Se un calciolo è composto di più parti TUTTE le parti devono essere disassate o ruotate nella stessa direzione rispetto al centro del calcio. Nessuna parte del calciolo (bordi esterni) può sporgere oltre 30 mm dall'asse centrale del calcio. L'asse centrale del calcio è una linea verticale perpendicolare all'asse della canna.



1.4.10 È vietato l'utilizzo di viti, perni, pioli e/o qualsiasi altro accessorio/accrocchi di tipo regolabile posti nella parte inferiore della pala della calciatura che possano, in qualsiasi modo, consentire oppure anche solo favorire il bloccaggio della carabina nella posizione di sparo. Si rammenta ai Sigg. tiratori che infrangere tale regola causerà non solo la squalifica immediata ma questo verrà anche considerato comportamento anti-sportivo e comporterà, di conseguenza, 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 UITA.

1.4.11 **Sistemi di riduzione del movimento, oscillazioni e vibrazioni.** È proibito ogni sistema, meccanismo, dispositivo o accessorio che in maniera attiva e/o passiva, rallenti o riduca i movimenti, le oscillazioni e le vibrazioni della carabina prima, durante e dopo la partenza del colpo. Come era lo spirito iniziale dell'applicazione del previsto articolo, si ricorda che è VIETATO qualunque dispositivo/gommino circolare da applicare alla volata o lungo la canna, per migliorare il rapporto tra la vibrazione della canna e il tempo di uscita del proiettile dalla canna e garantire miglioramenti di rosata (vedasi Allegato "C")

1.4.12 L'impugnatura a pistola per la mano destra/sinistra, *che deve obbligatoriamente essere presente, non si deve appoggiare sul braccio sinistro/destro.*

1.4.13 Canne e tubi di prolunga non possono essere traforati in nessun modo.

1.4.14 Sulle carabine sono proibiti compensatori e freni di bocca: ogni dispositivo o costruzione all'interno della canna o tubo, eccetto la rigatura e la camera di cartuccia, è proibito.

1.4.15 L'appoggio per il palmo **della mano** o per il polso sono proibiti. L'impugnatura a pistola, il poggia-guancia e la parte bassa del calcio non possono essere conformati anatomicamente.

1.4.16 L'impugnatura a pistola non si può estendere lateralmente (dalle parti) più di 60 mm dal piano verticale perpendicolare all'asse della canna.

1.4.17 Il punto più basso del calcio, fra l'impugnatura a pistola e il calciolo, non può estendersi sotto l'asse della canna per più di 140 mm. Questo limite non si applica alle calciature in legno.

1.4.18 Il punto più basso della cassa non può estendersi sotto l'asse della canna per più di 120 mm.

1.4.19 Non è consentito aggiungere materiale che incrementi la presa dell'impugnatura a pistola, della cassa e della parte bassa del calcio.

1.4.20 Sono vietati gli Speroni tipo da Carabina Libera.

I controlli dimensionali delle armi devono essere fatti ponendo le stesse sopra la dima prevista per la specialità ISSF Carabina.

Diagramma di misurazione delle Carabine

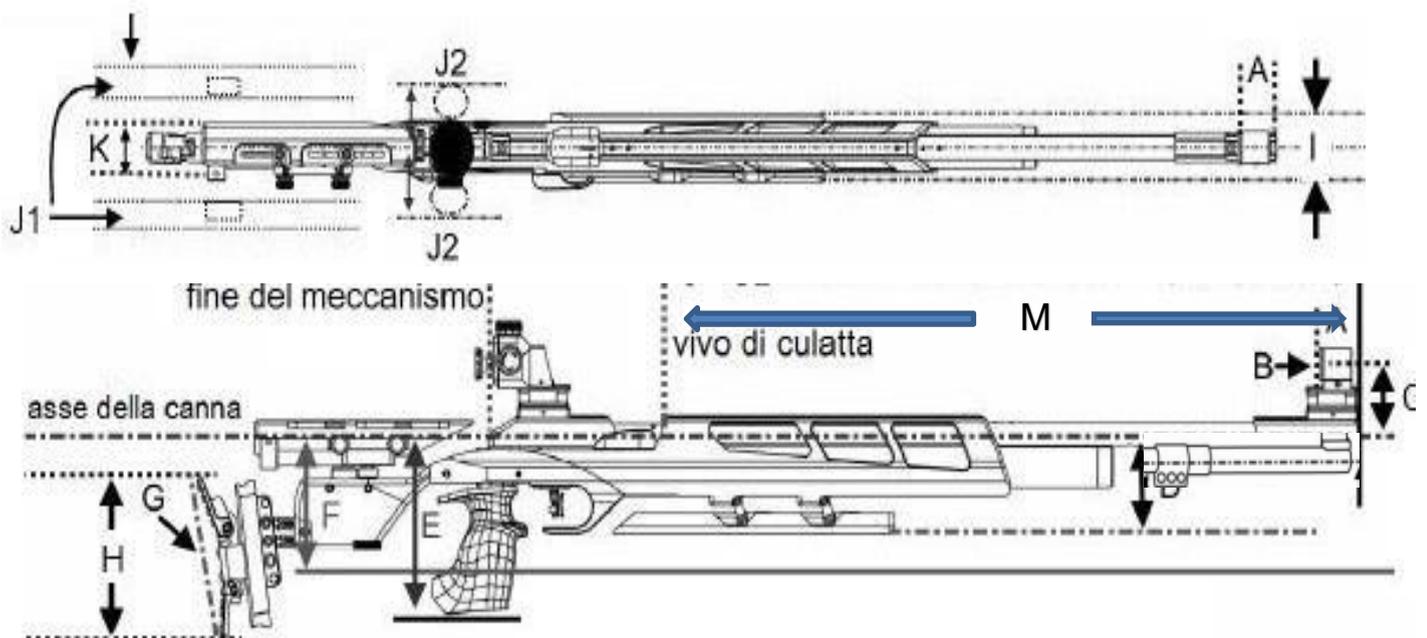


Tavola di misurazione delle carabine

Le misure per le dimensioni C, D, E, F, J1, J2 e K vanno prese dall'asse della canna.

	PARTI DELLA CARABINA	MISURE
A	Lunghezza del tunnel copri mirino	-----
B	Diametro del tunnel copri mirino	-----
C	Distanza dal centro del mirino al centro della canna	60 mm.
D	Altezza della cassa	120 mm.
E	Punto più basso dell'impugnatura a pistola	160 mm.
F	Punto più basso del calcio fra impugnatura a pistola ed il calciolo. Non si applica alle calciature in legno	140 mm.
G	Profondità del calciolo	25 mm.
H	Altezza totale del calciolo	153 mm.
I	Spessore (larghezza totale) della cassa	60 mm.
J1	Massima distanza del poggia-guancia dal piano verticale dell'asse della canna	40 mm.
J2	Massima distanza di qualsiasi parte dell'impugnatura a pistola dal piano verticale dell'asse della canna	60 mm.
K	Spostamento massimo del calciolo parallelo alla linea centrale della normale parte finale del calcio verso destra o verso sinistra (l'asse del calcio deve essere verticale)	30 mm.
L	Peso della carabina comprensivo degli organi di mira	8,00 Kg.
M	Lunghezza complessiva della canna, comprensiva del tubo di prolunga, misurata dal vivo di culatta all'apparente vivo di volata	1020 mm.

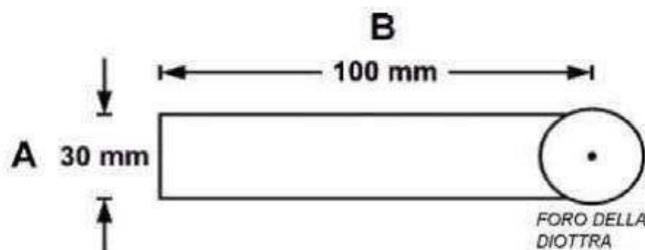
2. Ottiche per categorie Production, Super Production, Open Production e Open

Le ottiche (cannocchiale) per le categorie "Production", "Open Production", "Super Production" e "Open" dovranno rispondere alle seguenti caratteristiche:

- 2.1 Devono essere mantenute originali alla produzione di serie; fanno fede le caratteristiche descrittive del catalogo del produttore/importatore per quanto riguarda dimensioni delle lenti e campo di regolazione degli ingrandimenti.
- 2.2 Devono essere utilizzate con ingrandimenti **non superiori a 6,5x**.
- 2.3 Le ottiche con ingrandimenti variabili dovranno essere obbligatoriamente e fermamente bloccate mediante nastro adesivo a cura della Direzione di Gara prima dell'inizio della gara stessa.
- 2.4 La Direzione di Gara ha il dovere di verificare prima dell'inizio della gara, anche

utilizzando un'ottica campione e non solo verificando la posizione della ghiera di regolazione, che gli effettivi ingrandimenti dell'ottica utilizzata dal Tiratore corrispondano ai 6,5x ingrandimenti massimi consentiti.

- 2.5** Non è consentito montare sul cannocchiale ulteriori lenti con capacità di ingrandimento.
- 2.6** E' possibile montare sul cannocchiale filtri colorati che però dovranno essere obbligatoriamente già presenti e montati al momento del controllo delle armi in linea (durante i controlli di cui ai punti 2.3 e 2.4); tali filtri non dovranno apportare nessun tipo di ingrandimento.
- 2.7 Nota:** per le categorie "Open Production" e "Open" l'ottica è **consentita ad ingrandimenti liberi**.
- 2.8** Una singola lente correttiva può essere montata esclusivamente sull'ottica (*vedasi Allegato "B"*). In alternativa l'atleta può indossare lenti correttive o colorate.
- 2.9** Si sconsiglia vivamente qualsiasi manomissione delle ottiche utilizzate in gara come per esempio la regolazione ad ingrandimenti superiori al 6,5x consentito, ma con ghiera indicante il 6,5x così come la temporanea, furtiva, rimozione del nastro che blocca la ghiera di regolazione ingrandimenti al fine di aumentare gli stessi durante lo svolgimento della gara, ecc. Si rammenta ai Sig. Tiratori che infrangere tali regole causerà non solo la squalifica immediata ma questo verrà anche 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 UITSS.
- 2.10** Uno schermo può essere fissato all'ottica. Lo schermo non deve essere alto più di 30 mm (A) e non più lungo di 100 mm (B) misurati dal centro del foro dell'ottica verso il lato dell'occhio che non mira. Lo schermo non può essere usato sul lato dell'occhio che mira.



I paraocchi laterali non sono consentiti. È consentito utilizzare un paraocchi, per coprire l'occhio che non mira, di larghezza non superiore a 30 mm.



Qualsiasi tipo di visiera o cappello non può essere indossato in maniera da costituire uno schermo laterale, la Giuria deve essere in grado di vedere il lato dell'occhio dell'atleta se visto lateralmente alla stessa altezza da terra.

“E’ vietato bloccare con la mano debole la carabina”

La suddetta norma valida in tutte le categorie, è da intendersi:

- “La mano debole non si deve appoggiare al bancone e la stessa deve esclusivamente sorreggere l'arma imbracciata, appoggiandosi a vista sul braccio della mano forte”
- Come chiarimento si precisa che chiunque tenga il pollice della mano debole o qualunque altro dito della mano, appoggiato al bancone di tiro, sara' immediatamente squalificato e deferito alla commissione di disciplina UITSS per comportamento anti sportivo con conseguente esclusione dalla Finale e l'eventuale deferimento al Tribunale Sportivo Nazionale UITSS.
- La pala del calcio viene posizionata nel naturale incavo della mano posto tra pollice e indice.



Posizione di tiro corretta



Posizione di tiro non corretta



Posizione di tiro non corretta



Posizione di tiro non corretta



Posizione di tiro non corretta



Posizione di tiro non corretta



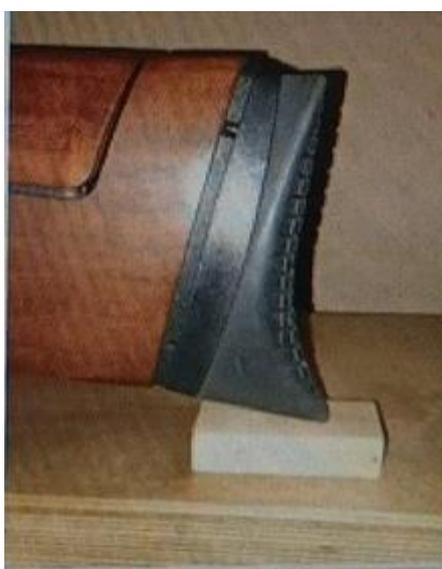
Posizione di tiro non corretta



Posizione di tiro non corretta



Posizione di tiro corretta



Il controllo che il vivo di volata punti sopra il cartello porta bersaglio sarà effettuato posizionando, nel punto piu' basso del calciolo, una DIMA dello spessore di 30 mm.

Calciature



CONSENTITA



CONSENTITA

Sono consentite poichè la parte sottostante del calciolo non è amovibile.

3. Rest, bancone, sgabello regolabile e bandierine segnamento

Le sezioni TSN che organizzano la gara sono tenute a garantire l'efficienza e l'uniformità delle attrezzature fornite per lo svolgimento della competizione: bancone, sgabello, rest della sezione e bandierine segnamento **(vedasi Allegato "F")**.

Le postazioni di tiro saranno equipaggiate conformemente a quanto segue:

- 3.1 Il bancone **(utilizzabile anche da atleti con carrozzina)** e lo sgabello regolabile saranno uguali per tutti i tiratori e saranno forniti dall'organizzazione.
- 3.2 Per tutte le categorie è consentito l'utilizzo di rest personali, **esclusivamente commerciali**, prodotti industrialmente su vasta scala escludendo l'utilizzo di strumenti artigianali, autoprodotti oppure che, pur rientrando tra quelli consentiti, presentino delle modifiche strutturali. Unica modifica consentita è quella del cuscinetto al solo fine di utilizzare un cuscino di larghezza idonea ad ospitare correttamente l'asta della calciatura. Resta comunque inteso che tali rest personali dovranno comunque mantenere le stesse caratteristiche di cui al successivo punto 3.4, così come **il divieto di interporre qualsiasi materiale tra il cuscino del rest stesso e la calciatura della carabina**. Qualora il tiratore ne fosse sprovvisto, il rest verrà fornito dalla Sezione organizzatrice.
- 3.3 Possono essere utilizzati tutti i rest commerciali con possibilità di **regolazione solo in altezza**, **escludendo quindi ogni testa/cuscino che presenta una regolazione laterale destra/sinistra** (vedasi Allegato "H").
- 3.4 Il **piano di appoggio** dell'asta della calciatura deve essere costituito, esclusivamente, da un **cuscinetto riempito con sabbia o altro materiale inerte** (granulato), **non è un supporto metallico** e deve risultare modificabile al tatto. E' consentito anche l'utilizzo del solo sacchetto personale e la struttura del rest fornita dall'organizzazione. Il sacchetto personale deve comunque rispettare le caratteristiche sopra citate.
- 3.5 Non sono ammessi sacchi, cuscini, ciocchi di legno o altro materiale che non consenta al tiratore di regolare il rest in altezza.
- 3.6 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. L'infrazione a questa norma causerà l'assegnazione di 2 (due) punti di penalità **sul punteggio della prima visuale di gara**.
- 3.7 L'arma dovrà essere **"imbracciata"**, vale a dire mai appoggiata posteriormente direttamente al banco nel momento dello sparo. Infrangere tale regola causerà la squalifica immediata del tiratore.

4. Bersagli

- 4.1 I bersagli, per tutte le categorie, saranno quelli messi a punto ed approvati da UITSS.
- 4.2 Il nome del tiratore e la relativa categoria di gara dovranno essere apposti sul bersaglio.
- 4.3 **Allegato "D"** Bersaglio per specialità Production, Open Production, Super Production e **Open** (mod. 10/8).
- 4.4 **Allegato "E"** Bersaglio per specialità Diottra (mod.10/15 bis).

5. Colpi di gara

5.1 Categorie Production, Open Production, Super Production ed Open

- 5.1.1 Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 50 colpi totali, 25 colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione.
- 5.1.2 Dovrà essere indirizzato un solo colpo per ognuna delle 25+25 visuali a disposizione.
- 5.1.3 I colpi di prova sono illimitati e sono da indirizzarsi esclusivamente sulle tre visuali di prova; tali colpi possono essere sparati in qualsiasi momento, comunque incluso nel tempo di gara a disposizione.
- 5.1.4 Non è consentito sparare più di un colpo nella stessa visuale. Nel caso in cui in una stessa visuale si sia verificata la presenza di due colpi e in un'altra visuale non sia presente alcun colpo, nella visuale contenente due colpi sarà conteggiato il colpo avente valore inferiore e nell'altra sarà attribuito il punteggio "zero". Se sulle 25 visuali di gara sarà presente un numero di colpi superiore a 25, per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di 2 (due) punti sul punteggio della prima visuale di gara. In ogni visuale dove sarà presente un colpo in più, verrà eliminato il colpo migliore.
- 5.1.5 Eventuali colpi sparati al di fuori delle visuali di gara, così come al di fuori delle visuali di prova, 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.

5.2 Categoria Diottra

- 5.2.1 Le gare di qualificazione alla finale avranno svolgimento su 32 colpi totali, 16 colpi per ognuno dei due bersagli a disposizione.
- 5.2.2 Dovranno essere indirizzati due colpi per ognuna delle 8+8 visuali a disposizione.
- 5.2.3 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.
- 5.2.4 Non è consentito sparare più di due colpi nella stessa visuale. Nel caso in cui in una stessa visuale si sia verificata la presenza di tre colpi e in un'altra visuale sia presente un solo colpo, nella visuale contenente tre colpi non sarà conteggiato il colpo avente valore maggiore e nell'altra sarà conteggiato il punteggio dell'unico colpo presente. Se, inoltre, sulle 16 visuali di gara sarà presente un numero di colpi superiore a 32 (inteso come 16 +16), per ogni colpo in più sarà applicata una penalizzazione di 2 (due) punti sul punteggio della prima visuale di gara. In ogni visuale dove sarà presente un colpo in più, verrà eliminato il colpo migliore.
- 5.2.5 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 ed Open), tutti i colpi sparati al di fuori della visuale di prova saranno considerati "punteggio zero".

6. Tempi di gara

6.1 Categorie Production, Open Production, Super Production ed Open

- 6.1.1 Il tempo a disposizione per eseguire ogni serie di 25 colpi, compresi i colpi di prova, è di 20 minuti.

- 6.1.2 Sarà cura della Direzione di Gara segnalare ai tiratori quando mancheranno cinque minuti alla fine della sessione di tiro.
- 6.1.3 L'intervallo tra le due sessioni di tiro (manche) per consentire il cambiobersaglio sarà di 5 minuti.
- 6.1.4 Ogni colpo sparato oltre il limite del tempo massimo assegnato sarà conteggiato come zero ai fini della classifica.

6.2 Categoria Diottra

- 6.2.1 Il tempo a disposizione per eseguire ogni serie di 16 colpi, compresi i colpi di prova, è di 20 minuti.
- 6.2.2 Sarà cura della Direzione di Gara segnalare ai tiratori quando mancheranno cinque minuti alla fine della sessione di tiro.
- 6.2.3 L'intervallo tra le due sessioni di tiro (manche) per consentire il cambio bersaglio sarà di 5 minuti.
- 6.2.4 Ogni colpo sparato oltre il limite del tempo massimo assegnato sarà conteggiato come zero ai fini della classifica.

7. Controllo armi e attrezzature

- 7.1 La Direzione di Gara ha l'insindacabile facoltà di controllare in qualsiasi momento, prima, durante e dopo lo svolgimento della gara, armi ed attrezzature impiegate.
- 7.2 Tutti i **REST personali** devono essere sottoposti al controllo e approvati preventivamente dal personale preposto prima di accedere alle linee di tiro.
- 7.3 Le carabine appartenenti alle categorie **Open e Diottra** dovranno essere sottoposte al controllo del peso e di conformità della calciatura, prima di accedere alle linee di tiro, utilizzando una specifica zona di sicurezza.
Questo deve avvenire impiegando idonea tavola di misurazione degli ingombri ed altezze e verificando il peso previsto con apposita bilancia.
Anche per le armi utilizzate per le categorie **Production, Super Production e Open Production,** prima di accedere alle linee di tiro, verrà verificato il peso per individuare eventuali **"pesi anomali"** che, se riscontrati, comporteranno controlli più accurati e l'eventuale smontaggio dell'azione dalla calciatura, al termine della gara.
Le eventuali alterazioni riscontrate, comporteranno la **squalifica dalla competizione.**
- 7.4 Il controllo armi ed attrezzatura utilizzata e la corrispondenza matricolare dell'arma, sarà effettuato anche in linea. In quella sede sarà verificato con particolare attenzione che siano stati garantiti:
 - la regolazione degli accessori eventualmente applicati alla calciatura;
 - la conformità delle ottiche, sia diottra che cannocchiali;
 - il bloccaggio delle ottiche variabili, ove previsto;
 - la verifica della conformità del rest e/o **della sua regolazione;**
 - Il controllo che il vivo di volata punti sopra il cartello porta bersaglio, sarà effettuato posizionando, nel punto più basso del calciolo, una DIMA dello **spessore di 30 mm.** Questa misurazione verrà effettuata mantenendo appoggiata al cuscino del rest, la parte più bassa dell'astina del calcio.
In caso di verifica al termine della gara, il mancato rispetto di questo vincolo, comporterà la squalifica dalla competizione.
- 7.5 Una volta terminate le assegnazioni delle linee, prima dell'inizio della gara, il Direttore di Gara procederà al sorteggio di almeno due linee. I tiratori che occuperanno tali linee, al termine del turno di gara, lasceranno l'arma in postazione per consentire un controllo più accurato dell'arma utilizzata durante la gara. Questo controllo potrebbe anche implicare lo smontaggio dell'azione dalla calciatura; tale smontaggio sarà eseguito esclusivamente dal tiratore, in presenza del personale di gara addetto.

Non rispettare l'autorizzazione a posizionare e/o a togliere l'arma, comporterà una penalizzazione di 10 punti.

Prima dell'inizio di ogni gara, Finalissima compresa, le armi saranno sottoposte al controllo obbligatorio.

- 7.6 Il tiratore che si rifiuterà di sottoporsi al controllo sarà squalificato ed il punteggio ottenuto sarà azzerato.

8. Norme generali

- 8.1 Il tiro si esegue nella posizione da seduti, con carabina appoggiata soltanto anteriormente sul rest.
- 8.2 La parte posteriore della carabina non può mai essere appoggiata direttamente sul banco al momento dello sparo ma deve essere sostenuta dalla mano debole del tiratore senza interposizione di alcun tipo di materiale. 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 UITSS.
- 8.3 E' ammesso l'uso della gomitiere soltanto sul braccio forte.
- 8.4 Nessun tipo di materiale (es: cuscinetti, tappetini, tovagliette ecc...) può essere interposto tra i gomiti e il bancone.
- 8.5 E' vietato l'impiego di guanti, di qualsiasi tipo e modello, sulla mano del braccio debole.
- 8.6 Gli indumenti indossati dal tiratore, dovranno presentare caratteristiche di completa flessibilità e non creare nessun tipo di ausilio per alloggiare e/o supportare la carabina in posizione di tiro.
- 8.7 Non è ammesso l'uso di giacche da tiro accademico e/o di qualsiasi tipo di giubbotti o giacche in pelle.
- 8.8 Come previsto all'art. 20 del PSF NON ISSF (*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 o alla stessa UITSS o marchi del produttore o degli sponsor.
- 8.9 E' ammesso l'uso delle safety flag in sostituzione di togliere l'otturatore.
- 8.10 La Sezione organizzatrice della gara, prima dell'inizio della competizione, dovrà esporre in apposito albo l'elenco nominativo dei Quadri di Gara così composto:
- Direttore di Gara
 - Giudice di Gara UITSS o Presidente di Sezione che organizza la gara (qualora preparato nella materia specifica) o da un esperto UITSS di sua fiducia previa autorizzazione da parte della UITSS

- **Giuria di Gara** composta da:
 - Presidente di Giuria: Giudice di Gara UITS o Presidente di Sezione che organizza la gara (qualora preparato nella materia specifica) o da un esperto UITS di sua fiducia previa autorizzazione da parte della UITS;
 - Direttore di Gara;
 - Direttore di Tiro;
 - Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento;
 - Direttore Ufficio Classifiche;
 - Componente esterno non tiratore.
- Direttore di Tiro
- Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento
- Direttore Ufficio Classifiche
- Commissari di linea

8.11 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.

8.12 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.

8.13 È tassativamente vietato ai membri della gestione della Gara prendere parte alla competizione, ad eccezione delle seguenti posizioni:

- Direttore controllo armi ed equipaggiamento.
- Direttore di Tiro, eccetto per la specialità in cui gareggia.
- Commissari di linea, eccetto per la specialità in cui gareggiano.
- Personale di Fossa ed esposizione bersagli.

9. Comandi di Gara

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

- **Tiratori: 5 minuti all'inizio della gara.**
- **Tiratori: Pronti.**
- **Inserire gli otturatori o togliere la *safety flag*.**
- **Fuoco !** (contestualmente a questo comando sarà fatto partire il cronometro).

Nota: qualsiasi colpo dovesse partire (esclusivamente in sicurezza ed in direzione idonea), anche per cause accidentali (per esempio, regolazione estrema della precorsa dello scatto) prima del comando "**Fuoco**", *verrà considerato zero* nel computo dei colpi di gara.

- **Tiratori: 5 minuti al termine della gara**

La Direzione di Gara, una volta esaurito il tempo assegnato oppure quando sia stato appurato che tutti i tiratori hanno già terminato anzitempo, impartirà i seguenti comandi:

- **Gara terminata: togliere gli otturatori**

Nota: qualsiasi colpo dovesse partire (esclusivamente in sicurezza ed in direzione idonea), anche per cause accidentali (per esempio, regolazione estrema della precorsa dello scatto) dopo il comando "**Gara terminata**", *verrà considerato zero* nel computo dei colpi di gara.

- **Rimuovere le armi dai banchi**

Nota: è assolutamente vietato rimuovere le armi dal banco prima del comando del Direttore di gara. La mancata osservanza di questa norma, prevede una **penalizzazione di 10 punti sul risultato di gara.**

10. Iscrizioni individuali

- 10.1 Le iscrizioni dovranno essere effettuate direttamente dai partecipanti sulla piattaforma "**portale.uits.it**"
- 10.2 La Sezione di appartenenza si impegnerà a versare comunque la quota d'iscrizione in caso di mancata partecipazione del tiratore.
- 10.3 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.
- 10.4 Le iscrizioni verranno aperte automaticamente dal sistema federale, due venerdì antecedenti il weekend di gara, alle ore 20:00.
- 10.5 La chiusura delle iscrizioni per tutte le gare sarà fissata i venerdì antecedente il weekend di gara, alle ore 20:00.
- 10.6 La data e l'ora di apertura iscrizioni dovranno comunque essere chiaramente indicate anche sulle locandine del Programma di Gara che le Sezioni organizzatrici distribuiranno, almeno 30 giorni prima dell'organizzazione, sia al Comitato o Delegazione Regionale che alle Sezioni TSN..
- 10.7 Il costo di iscrizione alla gara è fissato in **Euro 25,00**.

11. Classifiche individuali

- 11.1 Al fine dell'ammissione alla finale, saranno presi in considerazione, per ogni tiratore, **i quattro migliori risultati ottenuti** nelle **otto** prove valide del Campionato escludendo le gare nelle quali il tiratore è stato squalificato o si è ritirato.
- 11.2 In caso di parità, sarà conteggiato il numero totale delle mouches.
- 11.3 In caso di ulteriore parità sarà considerato il punteggio più alto tra i quattro punteggi realizzati.

12. Finale del Campionato Italiano

- 12.1 Al termine delle gare di qualificazione, sarà disputata una Gara di Finale del Campionato Italiano; alla finale saranno ammessi i seguenti tiratori:
- I primi 30 classificati nella specialità Production.
 - I primi 30 classificati nella specialità Open Production.
 - I primi 30 classificati nella specialità Super Production.
 - I primi 30 classificati nella specialità Open.
 - I primi 30 classificati nella specialità Diottra.
- 12.2 La gara sarà disputata su 50 colpi nelle specialità Production, Open Production, Super Production ed Open.
- 12.3 La gara sarà disputata su 32 colpi nella specialità Diottra.
- 12.4 Non sono consentite sostituzioni e/o rimpiazzi di tiratori assenti oppure impossibilitati a partecipare, per qualsiasi ragione.
- 12.5 Il sorteggio della linea di tiro è obbligatorio e sarà effettuato dalla Sezione organizzatrice utilizzando esclusivamente l'apposita funzionalità disponibile nel software federale di gestione della gara.
- 12.6 Dopo avere sparato i 50 colpi nelle specialità Production, Open Production, Super Production ed Open oppure i 32 colpi nella specialità Diottra, i **DIECI tiratori meglio classificati disputeranno la FINALISSIMA** sulla lunghezza dei 25 colpi per le specialità Production, Open Production, Super Production ed Open e sulla lunghezza dei 16 colpi nella specialità Diottra. Le linee di tiro saranno sorteggiate.
- 12.7 **Solo i punteggi ottenuti nella finalissima** garantiranno la **Classifica Finale**.
- 12.8 Terminate tutte le fasi di cui sopra la Direzione di Gara può decidere, a suo

insindacabile giudizio, di procedere al controllo di tutte le armi utilizzate anche in modo approfondito (smontaggio azione-calciatura), se lo riterrà opportuno e/o necessario. Nel caso fossero trovate anomalie nell'attrezzatura, in contrasto con quanto specificato nel regolamento, si procederà d'ufficio ad escludere il tiratore dalla stessa competizione, inoltre lo stesso non potrà partecipare al Campionato per la stagione successiva.

12.9 Il costo di iscrizione alla Gara Finale di Campionato è a carico dell'UITs.

13. Squadre

13.1 Composizione delle squadre.

13.1.1 Le squadre, di ogni singola specialità (Production, Open Production, Super Production, Diottra e Open) sono automaticamente composte direttamente dall'UITs, in ognuna delle **otto** prove valide del Campionato.

13.1.2 Indipendentemente dalla sede di svolgimento della gara, saranno costituite dai **migliori tre punteggi** conseguiti dagli atleti appartenenti a ciascuna Sezione.

13.2 Iscrizione delle squadre

13.2.1 E' indispensabile, l'iscrizione delle singole Sezioni TSN al Campionato. Le squadre delle Sezioni TSN di ogni singola specialità di Production, Open Production, Super Production, Open e Diottra, dovranno essere inserite sulla piattaforma federale "**portale.uits.it**" a cura della Sezione di appartenenza, entro e non oltre il termine fissato da UITs. **Tale termine è fissato al 01/03/2024.**

13.2.2 Il costo di iscrizione della squadra è fissato in **Euro 100,00**.

13.2.3 Il pagamento dovrà essere effettuato alla UITs alla quale, appena disponibile, è necessario inviare idonea documentazione del pagamento avvenuto.

13.3 Classifica di ammissione delle squadre

13.3.1 Verranno presi in considerazione ***i quattro migliori risultati ottenuti***, nelle **otto** prove valide di qualificazione, dalla squadra di ogni singola Sezione TSN iscritta ad inizio anno.

13.3.2 In caso di parità di punteggio finale, sarà considerata la somma delle mouche dei punteggi individuali utilizzati nel calcolo di tale punteggio finale

13.3.3 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 sciolta.

13.4 Finale a squadre

13.4.1 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 comparando 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.

- 13.4.2 Saranno ammesse alla finale le prime **SEI** squadre di ogni specialità.
- 13.4.3 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.
- 13.4.4 Nel caso in cui le partecipanti siano solo 3, queste saranno tutte ammesse.
- 13.4.5 Nel caso in cui le squadre partecipanti siano meno di tre, non avrà luogo la premiazione e l'assegnazione del titolo.
- 13.4.6 Il costo di iscrizione della squadra alla Gara Finale di Campionato è a carico dell'UITs.

14. Casi di fuoco incrociato

14.1 Fuoco incrociato "Attivo"

Il concorrente che involontariamente effettui un tiro incrociato, colpendo un bersaglio non suo, dovrà comunicarlo immediatamente al Direttore di Tiro il quale applicherà la procedura come segue:

- a) Prenderà immediatamente nota dell'orario esatto della segnalazione al fine di consentire il corretto recupero del tempo, in caso di interruzione della gara.
- b) 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 ed il punteggio più basso a chi ha effettuato il tiro incrociato.
 - Nell'ipotesi che il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenta altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiarata non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro dovrà:
 - (1) Prendere nota della visuale colpita.
 - (2) Autorizzare il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando anche sulla visuale precedentemente colpita da altro tiratore.
 - (3) Dare disposizione al responsabile del tiro incrociato di non sparare sulla visuale del proprio bersaglio corrispondente per numero a quella erroneamente colpita sul bersaglio del tiratore danneggiato.
 - (4) Dichiarare la ripresa del fuoco per tutti.
- c) 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 mentre il più basso sarà assegnato al tiratore responsabile dell'irregolarità.

14.1.1 Il fuoco incrociato rappresenta in ogni caso una turbativa al normale svolgimento della gara e pertanto è sanzionato come segue:

- **1° tiro** incrociato dichiarato: non viene assegnata nessuna penalizzazione.
- **2° tiro** incrociato dichiarato: viene assegnata una penalizzazione di 2 (due) punti sul punteggio della prima visuale di gara.
- **3° tiro** incrociato dichiarato: si procede con la squalifica.

14.1.2 Essendo il fuoco incrociato, senza che esso sia dovutamente dichiarato, un comportamento anti-sportivo, la squalifica si adatterà 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.

- 14.1.3 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.

14.2 Fuoco incrociato "Passivo"

Il concorrente che ritenga di avere subito fuoco incrociato segnalerà immediatamente il fatto al Direttore di Tiro il quale applicherà la procedura come segue.

- a) Prenderà immediatamente nota dell'orario esatto della segnalazione al fine di consentire il corretto recupero del tempo, in caso di interruzione della gara.
- b) Procederà all'ispezione del bersaglio, individuando la visuale che, secondo il tiratore che reclama, è stata oggetto di fuoco incrociato.
- c) Provvederà ad interpellare tutti i concorrenti perché effettuino le opportune verifiche; se un concorrente si attribuirà l'irregolarità, il Direttore di Tiro procederà come descritto nel paragrafo precedente. Nel caso in cui invece nessun concorrente si attribuisca tale irregolarità, il Direttore di Tiro potrà procedere a verifiche in ogni direzione; se riterrà di aver individuato l'autore del tiro incrociato, sulla base di elementi oggettivi, questi dovrà essere squalificato. Se invece, non gli sarà possibile attribuire a nessun tiratore la responsabilità dell'accaduto, dovrà dichiarare la ripresa del fuoco.

- 14.2.1 E' 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 essere quella colpita da fuoco incrociato.

- 14.2.2 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.

15. Valutazione dei colpi

- 15.1 Tutte le sezioni organizzatrici dovranno adottare il **calibro .22 omologato UITS privo di "lentino"** (vedasi Allegato "G").
- 15.2 Tutte le sezioni organizzatrici dovranno adottare il calibro .22 che individua il passaggio di uno o più colpi.
- 15.3 Ogni colpo anche minimamente dubbio va calibrato, per rispetto e trasparenza verso tutti i tiratori partecipanti alla gara.
- 15.4 Il valore del colpo viene determinato da 3 componenti dell'Ufficio Classifiche. Il Direttore ed i suoi incaricati esamineranno in rapida successione il colpo dubbio senza comunicare il loro parere agli altri componenti; ad un segnale del Direttore dell'Ufficio Classifiche, tutti mostreranno contemporaneamente un cartoncino recante un segno + (valore del colpo più alto) od un segno - (valore del colpo più basso).
- 15.5 Le decisioni sul valore dei colpi attribuiti con l'uso collegiale del calibro, sono definitive ed inappellabili.
- 15.6 E' fatto divieto usare lenti con ingrandimenti digitali, visori, monitor, computer ecc. È solo ammessa la tradizionale lente di ingrandimento a mano, con 6 ingrandimenti massimi, al fine di valutare nel miglior modo i colpi mentre il calibro è inserito.
- 15.7 Ogni colpo calibrato non può essere ricalibrato nuovamente e questo non potrà essere oggetto di reclamo.

- 15.8** Tutti i fori calibrati vanno evidenziati con un tratto di penna (baffo) non cancellabile, a segnalare inequivocabilmente che tale foro è stato sottoposto a calibrazione.
- 15.9** Tutti i fori dei colpi sono conteggiati secondo il valore della zona concentrica del bersaglio che viene colpita secondo il criterio della tangenza.
- 15.10** Ogni foro su ogni singola visuale, in zona non corrispondente a punteggio, sarà considerato punteggio zero.
- 15.11** La zona colpita è quella che presenta la propria linea esterna di demarcazione interessata dal foro d'impatto, sia nell'ipotesi che il foro abbia intaccato la linea di demarcazione sia nell'ipotesi che il foro od il calibro a perno siano tangenti alla linea di demarcazione della zona concentrica stessa (criterio di tangenza).
- 15.12** Nell'ipotesi si riscontrino più fori in una stessa visuale, sarà conteggiato il foro corrispondente al punteggio inferiore.
- 15.13** Per le specialità Production, Open Production, Super Production ed Open, ove gli impatti sul bersaglio di gara siano in numero superiore a 25 per ogni singolo bersaglio, sarà assegnata una penalità di *2 (due) punti* per ogni colpo in eccedenza rispetto al numero consentito (25 colpi).
- 15.14** Per la specialità Diottra, ove gli impatti sul bersaglio di gara siano in numero superiore a 16 per ogni singolo bersaglio, sarà assegnata una penalità di *2 (due) punti* per ogni colpo in eccedenza rispetto al numero consentito (16 colpi).
- 15.15** I reclami in merito ai risultati possono essere presentati soltanto sui punti chesono stati decisi senza l'uso del calibro e/o per gli errori commessi in fase di trascrizione dati sulla scheda di tiro sulla classifica.
- 15.16** I reclami sono subordinati ad un deposito cauzionale che verrà restituito in caso di accoglimento del reclamo stesso.

16. Determinazione e valutazione delle mouche

16.1 Su bersaglio per specialità Production, Open Production, Super Production ed **Open**

- 16.1.1** La mouche è rappresentata dal minuscolo punto nero stampato al centro della zona del 10.
- 16.1.2** La mouche per la disciplina Production, Open Production e Super Production e **Open** verrà assegnata solo nel caso in cui **la flangia del** calibro di valutazione, una volta inserito, abbia asportato chiaramente e completamente il punto nero descritto sopra.

16.2 Su bersaglio per specialità Diottra

- 16.2.1** La mouche è rappresentata dal cerchio bianco su fondo nero stampato al centro della zona del 10 ed avente un diametro di 5.0 mm.
- 16.2.2** 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).

17. Situazioni di parità punteggio

- 17.1.** Nell'ipotesi che due o più concorrenti abbiano totalizzato lo stesso punteggio si procederà ad attribuire loro le relative posizioni di classifica in base al numero di mouches realizzato, applicando l'ovvio criterio che ad un numero maggiore di mouches corrisponde una posizione migliore in classifica.
- 17.2.** Su bersaglio per specialità Production, Open Production, Super Production ed Open:
- in caso di ulteriore parità si procederà a confrontare il punteggio dell'ultima

- serie / ultima fila convenzionale (visuali dal n° 21 al n° 25);
 - poi della penultima serie / penultima fila (visuali dal n°16 al n° 20);
 - così via, fintanto che non si rileverà la prima disparità di punteggio per riga la quale determinerà la relativa posizione in classifica a favore del punteggio di riga più alto.
- 17.3. Su bersaglio per specialità Diottra:
- In caso di ulteriore parità si procederà a confrontare il punteggio dell'ultima visuale (visuale n° 8);
 - poi della penultima visuale (visuale n° 7);
 - così via, fintanto che non si rileverà la prima disparità di punteggio per visuale, la quale determinerà la relativa posizione in classifica a favore del punteggio di visuale più alto.
- 17.4. Se la parità persiste, si guarderà il maggior numero di 10, di 9 e così via.
- 17.5. Se la parità persiste gli atleti devono avere la stessa posizione di classifica e devono essere elencati in ordine alfabetico utilizzando il cognome.

18. Esposizione dei bersagli

- 18.1. Le Sezioni organizzatrici **non avranno l'obbligo di esporre i bersagli di gara.**
- 18.2. **Se i bersagli di gara** saranno temporaneamente esposti (in sequenza dopo ogni sessione di tiro e la relativa valutazione dei colpi), **sarà utilizzata** apposita bacheca che la Sezione ospitante predisporrà.
- 18.3. La bacheca 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.).

19. Reclami verbali e scritti

- 19.1. Qualsiasi atleta ha il diritto di presentare reclamo immediatamente e verbalmente a un Commissario di tiro o un componente della Giuria, contro un episodio della gara o contro una decisione della Direzione di gara.
- 19.2. Commissari di tiro e componenti della Giuria devono prendere immediatamente in considerazione i **reclami verbali**. Possono prendere provvedimenti immediati per correggere la situazione o riferire il reclamo alla Giuria per una decisione collegiale.
- 19.3. Qualsiasi atleta che **non sia d'accordo** con la decisione presa su un **reclamo verbale** può presentare reclamo scritto alla Giuria. Si può presentare un **reclamo scritto** anche senza che sia stato presentato un reclamo verbale. Tutti i reclami scritti devono essere presentati alla Giuria di Gara non più tardi **di 20 minuti** dal verificarsi dell'evento contestato e previo versamento di deposito cauzionale di € 25,00 restituibili in caso di favorevole accoglimento.
- 19.4. La Giuria di Gara riunita decide a maggioranza, sempre con la presenza di un membro esterno, all'uopo designato (con ragionevole prontezza) a seguito della presentazione del reclamo.
- 19.5. La Giuria di Gara è tenuta a pronunciarsi entro e non oltre il tempo massimo di 60 minuti dalla presentazione del reclamo.
- 19.6. In caso di respingimento (non accoglimento) del reclamo, il deposito cauzionale non sarà restituito.
- 19.7. **Tutti i reclami sui punteggi o sui risultati** devono essere presentati **entro 10 minuti** dopo che i risultati preliminari sono stati pubblicati sul tabellone principale per l'affissione dei risultati ufficiali. Il termine del tempo di reclamo deve essere

indicato quando vengono affissi i risultati preliminari.

- 19.8. In caso di reclamo, si deve garantire al tiratore la possibilità di poter visionare esclusivamente i propri bersagli.

20. Sanzioni

- 20.1. Ove non già puntualmente specificato, qualunque violazione al presente Regolamento, con particolare riferimento alle indicazioni inerenti le caratteristiche delle armi, delle munizioni, delle attrezzature e del loro uso in gara, nonché a quelle inerenti le Regole di Sicurezza e la disciplina comportamentale in gara, sarà punita.
- 20.2. La punizione sarà decisa in funzione della gravità dell'infrazione commessa, ad insindacabile giudizio della Direzione di Gara.
- 20.3. La sanzione minima comminabile comporterà la decurtazione di 10 punti dal punteggio di gara oppure, nei casi più gravi, la squalifica del tiratore.
- 20.4. Il tiratore squalificato dovrà immediatamente interrompere il tiro lasciando arma e l'attrezzatura sulla linea di tiro in assoluta sicurezza.
- 20.5. Il tiratore soggetto a squalifica non potrà in ogni caso proseguire nella gara.
- 20.6. Nel caso in cui il comportamento del tiratore, oltre che fraudolento, fosse giudicato anche anti-sportivo, ciò 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 UITSS.

21. Assegnazione dei Titoli

21.1. Individuale:

- Titolo di Campione Italiano specialità Production.
- Titolo di Campione Italiano specialità Super Production.
- Titolo di Campione Italiano specialità Open Production.
- Titolo di Campione Italiano specialità Open.
- Titolo di Campione Italiano specialità Diottra.

21.2. Squadre:

- Titolo di Squadra Campione d'Italia specialità Production.
- Titolo di Squadra Campione d'Italia specialità Super Production.
- Titolo di Squadra Campione d'Italia specialità Open Production.
- Titolo di Squadra Campione d'Italia specialità Open.
- Titolo di Squadra Campione d'Italia specialità Diottra.

Nota: verranno sommati i 3 migliori punteggi ottenuti dai quattro membri della squadra partecipante alla finale.

22. Premiazioni

22.1. Gare di ammissione al Campionato Italiano come da art. 18 PSF NON ISSF:

- saranno premiati con medaglia, coppe, targhe o similari a cura della Sezione organizzatrice, il 1°, 2° e 3° classificati individuali per ciascuna specialità;
- si consiglia di organizzare la cerimonia di premiazione al termine della gara;
- sarà obbligatorio prevedere la consegna dei premi, entro il mese successivo lo svolgimento della gara.

- 22.2.** Gara finale del Campionato Italiano con premiazione individuale per ciascuna delle cinque specialità:
- CAMPIONE ITALIANO - Medaglia oro
 - Vice Campione Italiano - Medaglia argento
 - Terzo classificato - Medaglia bronzo
- 22.3.** Gara finale del Campionato Italiano con premiazione delle squadre per ciascuna delle cinque specialità:
- Squadra Campione Italiana - Coppa e Medaglie oro ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.
 - Squadra Vice Campione Italiana - Coppa e Medaglie argento ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.
 - Squadra terza classificata - Coppa e Medaglie bronzo ai quattro tiratori componenti la squadra, tiratore di riserva incluso.
- Nota: la premiazione delle finali sia individuale che a squadre sarà a cura dell'UITS.

23. Armi ammesse

- 23.1.** L'elenco delle armi ammesse nella categoria Production in calibro .22 LR (long-rifle) e' stato aggiornato.
- 23.2.** L'elenco rimane "aperto", nel senso che Produttori, Importatori oppure anche i tiratori stessi potranno sottoporre alla Commissione Tecnica UITSS le loro richieste finalizzate ad ottenere nuovi inserimenti.
- 23.3.** Le carabine non catalogate nella lista che segue potranno essere impiegate nella specialità Super Production.
- 23.4.** Le armi ammesse alla specialità Production sono le seguenti:

Anschütz:

- 1451-R. Sporter Target (peso totale 3,06 Kg)
- 1451- R. Sporter Target Beavertail (peso totale 3,0 Kg)
- 1418 - Männlicher (peso toale 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 2,2 Kg)

Bergara:

- BMR Steel (calciatura in polimeri - 2,5 Kg)
- BMR Carbon (calciatura in polimeri - 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 - 2,4 Kg)
- 455 Synthetic Varmint - (calciatura polimeri - con compensatore di serie - 2,4 Kg)
- 455 Night Sky (calciatura polimeri - con compensatore di serie - 2,4 Kg)
- 455 Evolution (versione GG - compensatore di serie - calcio in laminato 3,4 Kg)
- 455 Evolution Varmint (peso totale 3,2 Kg)
- 455 Varmint (peso totale 3,2 Kg)
- 455 Thumbhole (calciatura in legno - 3,5 Kg)
- 455 Thumbhole (calciatura laminato con compensatore di serie - 3,4 Kg)
- 455 Thumbhole Yellow (calciatura laminato con compensatore di serie - 3,4 Kg)
- 455 Thumbhole Grey (calciatura laminato - 3,4 Kg)
- 455 Stainless Thumbhole (compensatore di serie - caricatore da 10 colpi -3,2 Kg)
- 455 Stainless (calciatura polimeri – caricatore 10 colpi - 2,9 Kg)
- 455 Stainless Wood - (caricatore 10 colpi - 2,8 Kg)
- 457 Varmint LH (peso totale 3,2 Kg)
- 457 SYNTHETIC SET (calciatura polimeri - 2,9 Kg)
- 457 Stainless (calciatura in polimeri - 2,4 Kg)
- 457 Thumbhole 16" (calciatura in laminato - con compensatore di serie - 3,2 Kg)
- 457 Synthetic 16" (calciatura in polimeri - 2,4 Kg)
- 457 Synthetic 20" (calciatura in polimeri - 2,4 Kg)

Izmash:

- Sobol (peso totale 3,0 Kg)

Marlin:

- XT 22 - (calciatura in noce - 2,8 Kg)
- XT 22 R - (calciatura in polimeri - 3,0 Kg)
- XT 22 VR-HB - (calciatura in polimeri - 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)
- 10/22Target (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 3,4 Kg)
- Mark II-BV - (calciatura in multistrato - 2,5 Kg)
- MarkII BV - (calciatura in polimeri - 2,5 Kg)
- MarkII-F - (calciatura in polimeri - 2,5 Kg)

Tikka:

- T1X MPR (calciatura in polimeri - componenti esclusivamente Tikka originali - 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 – 3,3 Kg)

Winchester:

- Model 52 (peso totale 2,1 Kg)

23.5. Le armi ammesse nella specialità Super Production sono quelle non inserite nell'elenco precedente. Le più utilizzate sono le seguenti:

Anschütz:

- 1710 HB Classic (peso totale 3,6 Kg)
- MPR 64 (peso totale 4,1 Kg)
- Fortner (peso totale 4,6 Kg)
- 1761 HB MSR Noce 21" (peso totale 4,0 Kg)
- 1761 HB MPR 21" (peso totale 3,5 Kg)

CZ:

- 457 LRP Black 20" (peso totale 3,9 Kg)
- 457 MTR (peso totale 3,5 Kg)
- 457 MDT (peso totale 3,4 Kg)
- 457 AT-ONE (peso totale 3,5 Kg)

SAKO:

- Quad RANGE (peso totale 4,0 Kg)

BERGARA:

- B 14 (peso totale 4,3 Kg)

Si ricorda che il **"peso standard"**:

- delle **ottiche** da tiro più utilizzate, **oscilla tra 400/500 gr. e 800/900 gr.**
- degli **anelli** delle ottiche più utilizzati, **oscilla tra 100 e 150 gr.**

24. Allegati

Allegato "A": Alcuni interventi di accoppiamento, azione/calciatura, che possiamo considerare idonei:



Allegato "B": Lente su diottra e Lente su ottica



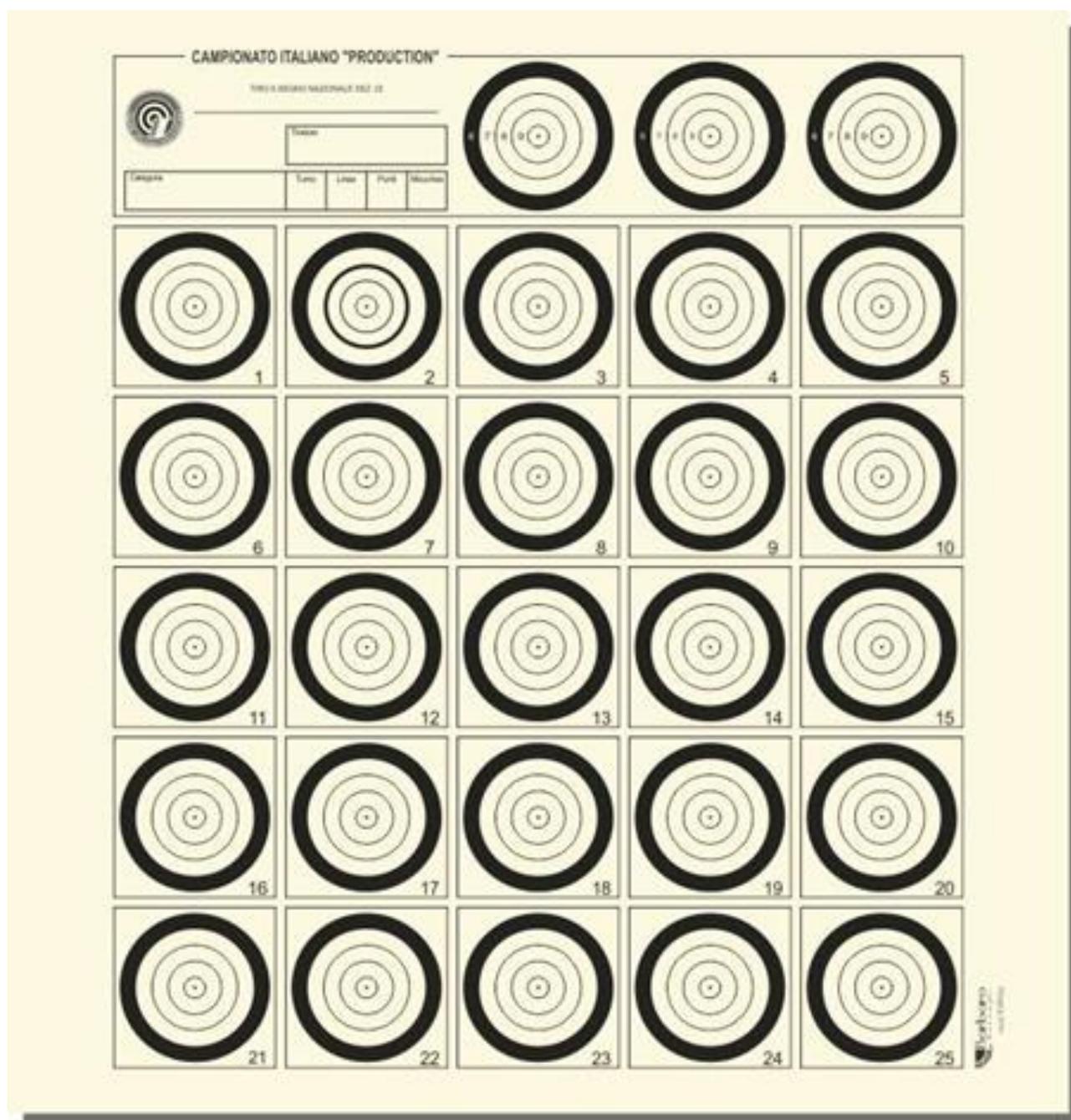
Allegato "C": Alcuni esempi di dispositivi vietati



Faccendo seguito alle richieste pervenute si conferma che l'utilizzo dello "STARIK CARBON BARREL TUNER" è *consentito*.



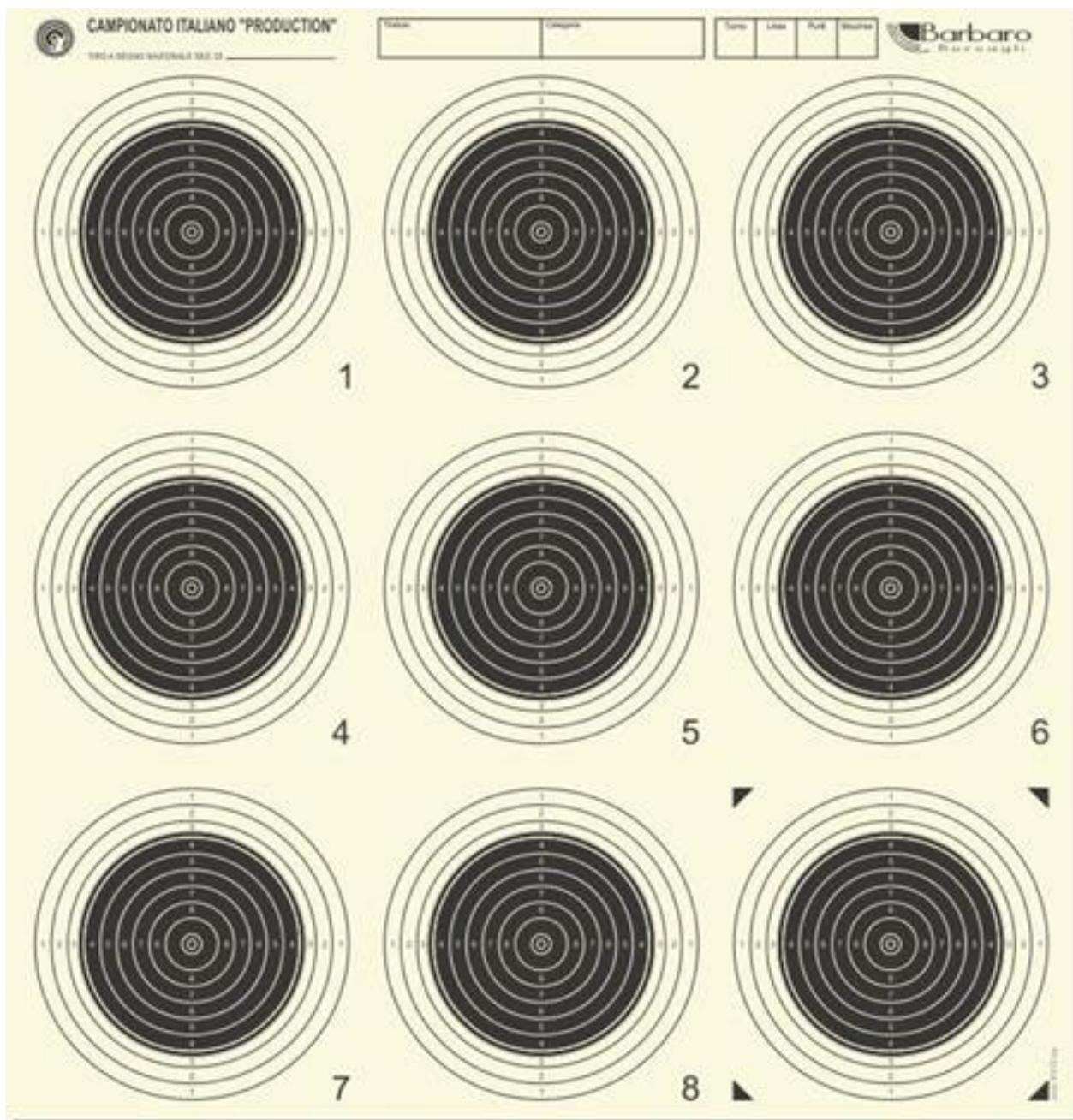
Bersaglio "PRODUCTION 50"



∅ Anello del 6	74,40 mm
∅ Anello del 7	58,40 mm
∅ Anello del 8	42,40 mm
∅ Anello del 9	26,40 mm
∅ Anello del 10	10,40 mm
∅ Mouche	1,59 mm
Spessore linea circonferenza degli anelli	0,20 – 0,30 mm
Altezza dei riquadri	40,00 mm
Larghezza dei riquadri	40,00 mm
Spessore linee riquadri	0,60 – 0,70 mm
Interasse dei riquadri orizzontale	85,00 mm
Interasse dei riquadri verticale	85,00 mm
Altezza minima del bersaglio	550,00 mm
Larghezza minima del bersaglio	520,00 mm

Allegato "D": Bersaglio per specialità Production, Super Production, Open Production e **Open**

Bersaglio "DIOTTRA 50 "



∅ Anello del 1	154,40 mm
∅ Anello del 2	138,40 mm
∅ Anello del 3	122,40 mm
∅ Anello del 4	106,40 mm
∅ Anello del 5	90,40 mm
∅ Anello del 6	74,40 mm
∅ Anello del 7	58,40 mm
∅ Anello del 8	42,40 mm
∅ Anello del 9	26,40 mm
∅ Anello del 10	10,40 mm
∅ Mouche	5,00 mm
Spessore linea circonferenza degli anelli	0,20 – 0,30 mm
Interasse delle figure orizzontale	171,30 mm
Interasse delle figure verticale	176,00 mm
Altezza minima del bersaglio	550,00 mm
Larghezza minima del bersaglio	520,00 mm

Allegato "E": Bersaglio per specialità Diottra.

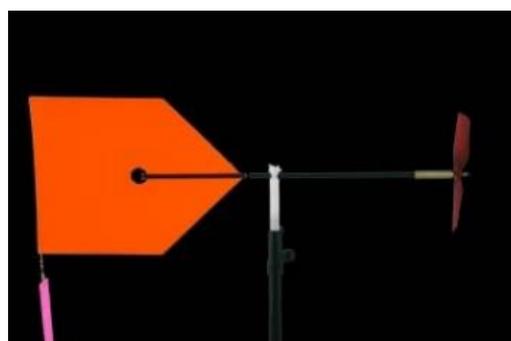
Allegato "F": caratteristiche delle bandierine segnamento.

Le bandierine segnamento, di forma rettangolare, devono essere di cotone o di poliestere e pesante, approssimativamente, 150 g/mq.

L'altezza delle bandierine deve corrispondere all'area centrale della traiettoria del proiettile possibile alla traiettoria delle pallottole, senza interferire con essa o con la visuale dell'atleta sul bersaglio. Il colore delle bandierine deve contrastare con quello del fondo. Sono permesse e raccomandate bandierine a due colori o a strisce.

La presenza di ulteriori sistemi di valutazione del vento, che non sia quello sopraelencato come girelle rotanti, velette di materiale plastico ecc., non è consentito.

Esempi di strumenti segnamento non consentiti



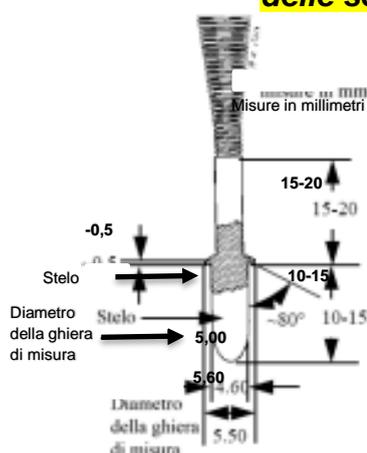
Dimensioni e sistemazione delle bandierine segnamento

Impianto	Distanza	Dimensioni della bandierina
50 metri	10 e 30 metri	50 mm X 400 mm
100 metri	10, 30 e 50 metri	50 mm X 400 mm

Nello specifico per le bandierine segnamento devono essere presenti sul campo di gara, in almeno 3 posizioni su ogni linea di tiro, se sul campo di tiro sono presenti "FINESTRE", diversamente per un campo aperto sono sufficienti 2 riferimenti per linea di tiro.

Gli atleti devono verificare che le bandierine segnamento non interferiscano con la piena visibilità dei bersagli loro assegnati. Tale verifica deve essere fatta prima dell'inizio del tempo di preparazione. Solo gli Ufficiali di Gara o membri di Giuria possono riposizionare le bandierine.

Allegato "G": Per la valutazione dei colpi dubbi debbono essere usati i calibri delle seguenti dimensioni



diametro della ghiera di misura:	5,60 mm (+ 0,05 / -0,00 mm);
spessore della ghiera di misura:	circa 0,50 mm;
diametro dello stelo:	5,00 mm (+0,05 mm)
lunghezza dello stelo:	da 10 mm a 15 mm;
ambito di utilizzo:	tutte le gare con munizioni cal. 5,6 mm

Allegato "H": Esempi di REST ammessi



- Il piano di appoggio dell'asta della calciatura deve essere costituito da un cuscinetto commerciale riempito con sabbia o altro materiale inerte non metallico e deve risultare modificabile al tatto.
- Nessuna modifica è consentita alla struttura del rest.
- Il fermo anteriore, ove presente, deve essere rimosso o girato verso il basso, in nessun caso deve essere utilizzato come battuta per il calcio della carabina.



- Il piano di appoggio dell'asta della calciatura deve essere costituito da un cuscinetto commerciale riempito con sabbia o altro materiale inerte non metallico e deve risultare modificabile al tatto.
- Nessuna modifica è consentita alla struttura del rest.
- Il fermo anteriore, ove presente, deve essere rimosso o girato verso il basso, in nessun caso deve essere utilizzato come battuta per il calcio della carabina.