



Regolamento BRItalia 2025

HUNTER - BR

Rev. 15/10/2024

1 - PREMESSA

La BR Italia con presente attività di tiro a segno persegue i seguenti obiettivi:

- a) La ricerca della massima precisione di tiro attraverso il perfezionamento d'armi, munizioni, equipaggiamento ed impostazione di tiro;
- b) Lo sviluppo, la divulgazione e la diffusione della disciplina del Bench Rest per carabine in calibro 22 Long Rifle;
- c) L'adeguamento ed il miglioramento continuo in relazione all'evoluzione degli standard di riferimento ed ai progressi ottenuti;
- d) La redazione di un Programma Sportivo annuale o comunque periodico;
- e) L'osservanza dell'etica sportiva ed il rispetto dell'avversario.
- f) Nella disciplina di Bench-rest vengono impiegate carabine in calibro 22 Long Rifle, in regola con le normative italiane vigenti in materia di armi, loro modifiche consentite.
- g) L'ammissione alle gare dal Campionato Nazionale BR22 BR Italia è subordinata alla domanda di ammissione all'ASD BRItalia e al pagamento della quota di iscrizione. Ad ogni gara si dovrà effettuare il relativo pagamento e il pagamento di eventuali rientri.

2 - REGOLAMENTO TECNICO

2.1 - POLIGONI

Le gare avranno luogo in Poligoni abilitati all'esercizio del tiro a segno ed in regola con le vigenti norme in materia.

2.2 - BENCH e SGABELLO

Tavolo dalla struttura rigida, costruito in modo tale da permettere una postura adeguata ad un tiratore di media conformazione.

Lo sgabello, sul quale il tiratore deve sedersi, deve essere regolabile in altezza.

2.3 - REST

L'appoggio anteriore può essere regolabile solo in altezza e sarà bloccato prima dell'inizio della gara.

Nelle gare, possono essere utilizzati REST personali purché aventi caratteristiche di seguito descritte.

In nessun caso il REST ed il relativo CUSCINO può essere modificato nella sua struttura.

Il REST non ha restrizioni in termini di materiale ed architettura dei dispositivi di regolazione, eccettuato che deve essere dotato di un appoggio in pelle o panno (tessuto o non tessuto) destinato ad accogliere la parte anteriore della calciatura dell'arma (cuscino). Questo deve essere riempito con materiale granulare inerte non metallico e risultare deformabile al tatto. La superficie dell'appoggio in pelle o panno può portare punti di cucitura ma sotto di essa non devono essere inglobati o fissati corpi estranei di irrigidimento come stecche, tondini o elementi simili.

I piedi d'appoggio sul bancone del REST, possono avere punte coniche (a discrezione del TSN ospitante), purché la loro penetrazione dentro di esso non richieda sforzo per poi estrarle (effetto chiodo).

La testa del REST non può traslare lateralmente (in deriva).

Per la categoria Factory il REST è consentito nelle 2 varianti stretta e larga.



Sui REST è vietato bloccare l'arma. L'arma deve essere libera di scorrere in senso longitudinale e totalmente svincolata dall'appoggio sul REST. Inoltre sollevando e separando l'arma dall'appoggio anteriore il REST non deve muoversi in senso verticale.

Esempio di tipologia di REST consentiti:

- Caldwell The Rock Jr,
- SmartReloader SR300,
- CHAMPION Rest Tri -Stance TSR.

Altre tipologie di REST devono essere preventivamente autorizzate da BR Italia.



Nella categoria **Factory e Level 1** è possibile usare il bipede di tipo Harris ad angolo chiuso.

2.4 - CATEGORIE DI ARMI

La disciplina di Bench-rest, viene suddivisa nelle seguenti categorie di gara in relazione alle caratteristiche delle carabine utilizzate:

- Categoria Open
- Categoria Factory
- Categoria CLT
- Categoria Level-1

Eventuali introduzioni di categorie sperimentali potranno essere inseriti nel Programma Sportivo per l'anno di riferimento che dovrà riportare i relativi requisiti tecnici ed il regolamento di gara.

2.5.1 - OPEN

Rientra in questa categoria ogni carabina di grande serie (*) con le seguenti limitazioni:

- Peso massimo: Kg. 8,500 senza alcuna tolleranza.
- Larghezza massima dell'astina, per tutta la sua lunghezza: 66 mm.
- Non è ammessa la sostituzione di nessuna parte dell'arma.
- Non è ammesso nessun peso aggiuntivo nel calcio.
- Non è ammessa nessuna appendice sulla canna anche se di serie ed applicata all'origine.
- Sono ammessi esclusivamente bedding e l'accuratizzazione e/o sostituzione dello scatto.
- Ottica libera.
- Sono ammesse carabine con calciatura metallica con calcio ed azione di serie della stessa marca.
- Vietato l'uso di prolunghe porta diottra (volata nuda).
- Vietato l'uso dello sperone.

2.5.2 - FACTORY

Rientra in questa categoria ogni carabina avente sistema di scatto meccanico manuale diretto con le seguenti limitazioni:



- Peso massimo: Kg. 8,500 senza alcuna tolleranza.
- Ogni modifica all'arma può essere eseguita.
- Ottica libera.
- Sono permessi pesi aggiuntivi sulla canna,
- Sono permessi sistemi che influiscano sulla riduzione delle vibrazioni
- Sono permessi stabilizzatori di palla in volata.
- La calciatura deve rispondere ai requisiti in Appendice "A / §1".
- Non sono ammessi il ritorno in batteria e scatti assistiti elettronicamente.
- Sono ammesse carabine con calciatura metallica con calcio ed azione compatibili.
- Vietato l'uso dello sperone.

2.5.3 – CLT

Rientra in questa categoria ogni carabina rispondente alla categoria **CLT- ISSF**, dotata di tunnel e diottra senza ingrandimenti, in configurazione originale con le seguenti limitazioni:

- Peso massimo dell'arma comprensivo di tunnel, diottra, ecc.: Kg. **8,000** senza alcuna tolleranza.
- È ammesso l'uso della prolunga su cui applicare il tunnel, purché sia conforme a quelle in uso nelle discipline ISSF.
- Non è ammesso l'uso di pesi aggiuntivi.
- Non è ammesso l'uso del calcio con sperone.
- La calciatura deve rispondere ai requisiti in Appendice "A/ §2".
- **Larghezza massima dell'astina, per tutta la sua lunghezza: 66 mm ("A/§2").**
- Sono ammesse carabine con calciatura metallica, la cui calciatura sia compatibile con l'azione stessa.

2.5.4-Level-1:

Rientrano in questa categoria le carabine strettamente di serie (*) elencate in *Allegato 4.2* (altre carabine che non rientrano nella lista dovranno essere approvate tramite foto dalla commissione armi di BR Italia) avente sistema di scatto meccanico manuale diretto, con caricatore funzionante, con le seguenti limitazioni:

- Non è ammessa la sostituzione di nessuna parte dell'arma.
- non è ammesso nessun peso aggiuntivo nel calcio e nella canna.
- Sono ammessi esclusivamente bedding e l'accuratizzazione o sostituzione dello scatto.
- Ottica libera.
- La calciatura deve essere originale senza alcuna modifica.

() Per grande serie si intendono gruppi industriali che dedicano la loro attività principale alla produzione carabine per uso di caccia e tiro. Saranno considerate di grande serie anche tutte le carabine "storiche" utilizzate nel corso dell'ultimo secolo per uso sportivo, sempre nella loro configurazione originale ed inalterata.*

2.5.5 - Norme comuni a tutte le categorie:

- Il tiro si effettua nella posizione da seduti, con carabina appoggiata soltanto anteriormente sul Rest, al quale non può essere apportata nessuna modifica.
- I limiti dimensionali dell'arma dovranno rispettare i **190 mm.** tra asse centrale della canna e il punto più basso dell'arma stessa (vengono eliminati i riferimenti di calcio e calciolo).
- L'Associazione ha costituito una Commissione permanente ed alla quale i tiratori potranno rivolgersi per chiarimenti sull'ammissibilità dell'arma. Qualunque richiesta circa l'ammissibilità dell'arma dovrà essere inoltrata alla Commissione 72 ore prima della gara, e la Commissione s'impegna ad esprimere il parere in tempo utile per la gara.

APPENDICE "A"

Chiarimenti per le calciature



§1 - Factory: l'appoggio anteriore della calciatura (forearm) deve essere convesso o piatto con larghezza non superiore a 76,2 mm (3").

§2 – OPEN e CLT: l'appoggio anteriore della calciatura (forearm) deve essere convesso o piatto con larghezza non superiore a 66,0 mm. **Non è ammessa l'apposizione di qualsiasi tipo di piastra aggiuntiva.**

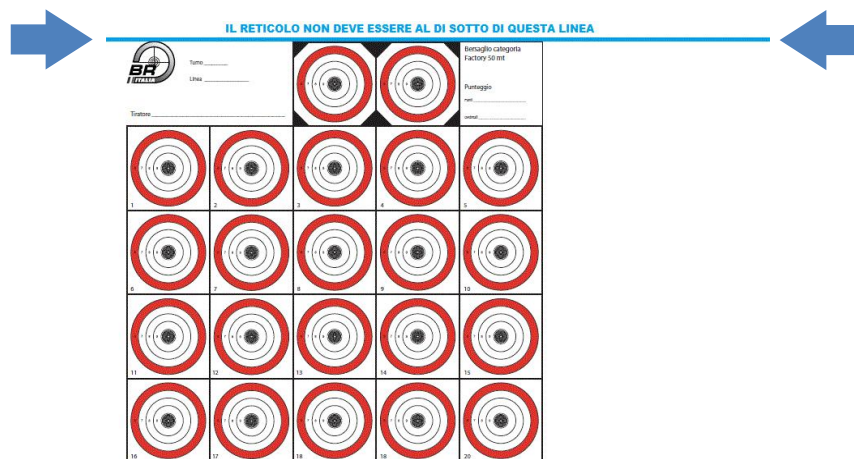
APPENDICE “B”

È permesso l'uso di protezioni dei gomiti e delle mani solo in caso di verificabili stati patologici o ferite che necessitano bendaggi o tutori compressivi, sono comunque vietati tutori rigidi. È ammessa una protezione da intendersi “un telo o asciugamano di spessore max. di 3 mm” sotto il/i gomito/i per riparare le articolazioni dalle eventuali abrasioni provocate dall'attrito con il bancone di tiro .

APPENDICE “C”

POSIZIONE DI TIRO ed eventuale appoggio della carabina sul bancone

§C1) Con carabina appoggiata sul Rest anteriore e all'estremità della calciatura stessa (cioè la carabina dovrà essere completamente avanzata sul rest) e posteriormente appoggiata sul bancone, la linea orizzontale del reticolo dell'ottica o il sistema diottra/tunnel non deve mai inquadrare il bersaglio di gara e i colpi di prova. A titolo esemplificativo, su “Bersaglio Factory” come su tutti gli altri della “HUNTER-BR“ esso deve posizionarsi sopra il bersaglio di gara; in caso di dubbio il Direttore di tiro può regolare in altezza il Rest che non può più essere regolato per l'intero tempo di gara.



§2C) La parte posteriore della carabina non può essere appoggiata direttamente sul banco, ma deve essere visibilmente sostenuta dalla mano con le **dita tassativamente unite o dal braccio del tiratore** senza interposizione di materiali d'alcun genere, gomitiere comprese (Vedi Appendice B del Regolamento, pag. 5); **in caso contrario** il direttore di tiro deve, immediatamente, interrompere il fuoco e **squalificare il tiratore**.

2.6 - MUNIZIONAMENTO

È utilizzabile ogni tipo di munizione calibro 22 Long Rifle, purché strettamente commerciale e con palla in piombo non “incamiciata”.

2.7 - BERSAGLI

I bersagli utilizzati per ciascuna categoria, dovranno corrispondere alle caratteristiche ed alle dimensioni riportate nella “Sezione Allegati punto 4.3”.



2.8 - DISTANZA DI TIRO

I bersagli di gara devono essere posizionati alla distanza di 50 metri dalla "linea di tiro" con errore massimo ammesso di +/-10 cm.

2.9 - CALIBRO CONTROLLO BERSAGLI

Per la valutazione dei colpi sarà utilizzato un solo calibro per ogni intera gara che risponda alle seguenti caratteristiche:

- | | | |
|-----------------------------------|----------|-----------------|
| - Diametro della ghiera di misura | 5.60 mm | +/- 0,05 mm |
| - Spessore ghiera di misura | 0.50 mm | +/- 0,10 mm |
| - Diametro dello stelo | 5.00 mm | +/- 0,20 mm |
| - Lunghezza dello stelo | 10,00 mm | fino a 15,00 mm |

3 - REGOLAMENTO DI GARA

3.1 - TIRATORE

Il tiratore deve possedere titolo all'uso delle armi previsto dalle leggi del proprio paese di residenza (Area Schengen).

3.2- TEAM

Il TEAM è costituito da un massimo di 4 tiratori.

La FINALE si svolgerà come da indicazioni definite nel "Programma Sportivo dell'anno di riferimento".

3.3- DIREZIONE DI GARA

La Direzione di Gara è composta come segue:

- **Giuria di Gara**, composta da
 - a) Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento (o Direttore di Gara),
 - b) Direttore Ufficio Classifiche,
 - c) Direttore Controllo Bersagli che al loro interno designano un Presidente di Giuria.
- **Direttore di Gara**, che sovrintende alla compilazione e diramazione del Programma di Gara, alla raccolta delle iscrizioni ed assegnazione dei turni di tiro, ai Servizi di Poligono, all'approntamento bersagli e materiali inerenti la gara, all'eventuale organizzazione logistica, all'esecuzione "per quanto di competenza" delle decisioni della Giuria di Gara, al ricevimento dei reclami per il loro inoltro alla Giuria di Gara, e, infine, ad ogni altra esigenza organizzativa della gara.
Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento, che sovrintende al controllo delle armi ed accessori, al controllo degli equipaggiamenti ed accessori.
- **Direttore Ufficio Classifiche**, che sovrintende alla valutazione dei punteggi di gara, la compilazione delle schede di tiro, alla compilazione ed esposizione delle classifiche.
- **Direttore di Tiro**, che sovrintende al controllo di sicurezza ed organizzazione delle operazioni sulla linea di tiro, al posizionamento dei tiratori sui banconi assegnati, all'ispezione delle armi, dell'equipaggiamento e della posizione di tiro dei tiratori sul bancone, al pronunciamento dei Comandi di Gara, all'assistenza ai tiratori sulla linea di tiro, alla comunicazione provvisoria delle penalità derivanti dalla violazione del presente regolamento.

3.4 - REGOLE DI SICUREZZA

- a) Il trasporto dell'arma da e verso l'interno dei locali della Sezione di Tiro deve avvenire in custodia chiusa;
- b) All'interno dello stand di tiro l'arma, se rimossa dalla custodia, dovrà essere movimentata priva dell'otturatore (definita Condizione di Sicurezza). Per le armi con sistema di ripetizione semiautomatico e/o prive di otturatore agevolmente estraibile, è obbligatorio l'inserimento di un



sistema di sicurezza che mantenga aperto l'otturatore e risulti facilmente visibile (bandierina di colore fosforescente blocca-otturatore);

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

3.5 - CONTROLLO ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

A cura della Direzione Controllo Armi ed Equipaggiamento. Sarà verificata la regolarità delle armi ed equipaggiamenti a norma di regolamento ed in particolare:

- a) Pesi e dimensioni delle armi;
- b) Divieto di *sharing* dell'arma durante la fase finale individuale, possibile per partecipanti a squadre.
- c) A discrezione del direttore della gara, le armi e gli equipaggiamenti possono essere verificati anche sulla linea di tiro. Il direttore non è tenuto a notificare in anticipo tali ispezioni.
- d) Se l'ufficiale o gli ufficiali verificano che un elemento dell'attrezzatura, già sottoposto a controllo preliminare, venga alterato o sostituito, il concorrente sarà immediatamente squalificato per l'intera gara o, in casi specifici, per l'intero campionato.

3.6 - ASSEGNAZIONE DEI BANCONI DI TIRO

L'assegnazione dei turni di tiro sarà a cura insindacabile dell'organizzazione di gara e avverrà in linea di massima secondo uno schema stabilito ed annunciato ai tiratori prima della Finale.

Il tiratore che a prenotazione effettuata non sarà presente sulla linea di tiro all'orario di inizio gara, perderà la possibilità di gareggiare in quanto non è prevista la sostituzione di un turno con un altro. Non è consentita la per nessun motivo la sostituzione di un concorrente assente con altro nella mattina della Finale.

La Direzione di Gara, per casi di riconosciuta forza maggiore, avrà la facoltà di far recuperare il turno o consentirne la sostituzione a fronte di disponibilità nei turni successivi.

3.7 - POSIZIONE DI TIRO SUL BANCONE

La corretta posizione di tiro, prevede che la volata della canna possa sporgere oltre il limite anteriore del bancone ma che l'azione dell'arma sia interamente dietro la linea di tiro. È inoltre ammessa la facoltà al tiratore di livellare il piano d'appoggio del bancone tramite spessori sotto i piedi del bancone stesso.

3.8 - COMANDI DI GARA

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

1. "TIRATORI PRENDERE POSIZIONE": i tiratori sono autorizzati a sistemare attrezzatura ed arma sul banco di tiro assegnato ed avranno 10 minuti di tempo per prepararsi;
2. "TIRATORI 3 MINUTI AL FUOCO": il suddetto comando sarà impartito solo quando tutti i bersagli saranno posizionati e visibili ad ogni tiratore;



3. "TIRATORI PRONTI ?": È facoltà del tiratore che non è pronto, alzare la mano per richiedere tempo (non più di TRE MINUTI) per completare le operazioni preliminari. Tale facoltà è concessa 1 sola volta per turno;
4. "INTRODURRE GLI OTTURATORI": i tiratori sono autorizzati ad inserire l'otturatore od a rimuovere la bandierina blocca-otturatore dall'arma appoggiata al Rest;
5. "FUOCO": inizio della gara o ripresa della competizione dopo un'interruzione. Il tiratore che spara prima del comando "Fuoco" sarà squalificato;
6. 10 MINUTI: il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara;
7. 5 MINUTI: il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara;
8. 30 SECONDI: il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara;
9. "TIRATORI CESSATE IL FUOCO": il suddetto comando notifica la fine del tempo a disposizione per i tiri del Turno di Gara e la rimessa in Condizione di Sicurezza delle armi. Il Tiratore che effettui uno sparo dopo tale comando, sarà squalificato;
10. "TOGLIERE GLI OTTURATORI" a questo comando vanno tolti gli otturatori o inserite le bandierine blocca-otturatore. Il tiratore deve inoltre alzarsi e allontanarsi dal banco;
11. "TIRATORI LASCIATE LE LINEE": autorizza i tiratori a togliere le carabine dai rest, e a liberare ed abbandonare le postazioni di tiro.

3.9 - COMANDI DI EMERGENZA

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

3.10 - DURATA DELLA GARA

La gara ha una durata effettiva di 20 minuti decorrenti dal comando "FUOCO" impartito dal Direttore di Tiro, durante i quali dovranno essere effettuati sia i tiri di prova sia quelli di gara.

Eventuali interruzioni forzate, che dovessero sopraggiungere per eventi non prevedibili, saranno tenute in considerazione dal Direttore di Tiro e potranno essere fatte recuperare fino a concorrenza di 20 minuti di gara effettiva. In caso d'interruzione forzata superiore ai 10 minuti potranno essere 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 rendessero impraticabile il campo di tiro (temporali improvvisi, ecc.). In ogni caso l'interruzione non potrà prolungarsi per oltre 30 minuti.

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

3.11 - TIRI DI PROVA

Il tiratore ha facoltà di tirare colpi di prova in qualsiasi momento della sua gara solo ed esclusivamente nella/e visuale/i dedicata/e allo scopo.

3.12 – MODALITÀ DI GARA FASE FINALE

1. Alla Finale di tutte le categorie accederanno fino ad un massimo di 40 tiratori secondo l'ordine di Classifica della fase di Qualifica Nazionale .

2. In funzione del numero dei partecipanti l'Organizzazione pianificherà la Finale in base a:

- a) Eliminatorie da 20 partecipanti ed una finalissima a 20.
- b) 3 Match da 20 o 40 tiratori

Nota: le suddette modalità, potranno variare in relazione alla capacità ricettiva del poligono individuato per la gara finale.



3. Categoria CLT:

La gara si disputa su due cartelli sui quali si spara un colpo per ogni visuale.

I tempi di gara finale sono i seguenti:

- 1° cartello 8 colpi in 10 min' (con tiri di prova illimitati)
- attuazione cambio cartelli in 4 min'
- 2° cartello 8 colpi in 8 min'

Totale 22 minuti di gara comprensivi dei 4 minuti di cambio cartello.

Il punteggio massimo sarà quindi di 160 punti (80 primo bersaglio e 80 il secondo) e massimo n. 16 mouches (8 primo bersaglio e 8 il secondo).

4. Categoria LEVEL 1:

Possono partecipare a questa categoria tutti gli iscritti a BR Italia, con le seguenti modalità:

- a) Dalla Classifica Generale di Finale Level-1 si otterranno 2 sottocategorie, che daranno seguito a 2 differenti premiazioni
- b) Categoria Level-1-Pro, rappresentata da tiratori esperti
- c) Categoria Level-1-Entry, rappresentata da tiratori che non si sono mai classificati in finali di BR Hunter nei primi 20 posti negli ultimi 3 anni (dal 2022 al 2024)

3.13 - CAMBIO DELL'ARMA E DELLE MUNIZIONI

È ammesso il cambio delle munizioni in ogni momento della gara.

È ammesso il cambio dell'arma in ogni momento della gara nel solo caso di comprovata e non riparabile rottura dell'arma punzonata per la gara. In questo caso il tiratore dovrà fare richiesta di cambio arma al Direttore di Tiro, motivando e comprovando la richiesta. Il Direttore di Tiro autorizzerà il cambio dell'arma con arma supposta della stessa categoria, riservandosi di decidere la convalida della sostituzione a fine gara, dopo aver verificato la non riparabilità sul campo dell'arma sostituita.

3.14 - FUOCO INCROCIATO ATTIVO

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

Quest'ultimo si comporterà come segue:

- 1) Procederà alla sospensione momentanea della gara, prendendo nota dell'orario esatto dell'interruzione, al fine del conseguente recupero;
- 2) Successivamente, procederà all'ispezione del bersaglio colpito:
 - nell'ipotesi si riscontri un doppio o plurimo impatto su una stessa visuale, prenderà nota del numero della visuale in questione in modo che, in sede di controllo bersagli, sia attribuito il punteggio più alto a chi ha subito l'irregolarità ed il punteggio più basso a chi ha effettuato il tiro incrociato.
- 3) 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 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 dichiara non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro potrà, dopo aver valutato i fatti:
 - prendere nota del numero della visuale colpita;
 - autorizzare il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando anche sulla visuale colpita;
 - dare disposizione al responsabile del Tiro incrociato di non sparare sulla visuale del proprio bersaglio corrispondente per numero a quella erroneamente colpita sul bersaglio del tiratore danneggiato;
 - dichiarare la ripresa del fuoco per tutti.



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

NOTA: Il fuoco incrociato costituisce in ogni caso una turbativa alla gara.

In aggiunta alle conseguenze organizzative di cui sopra, sono previste le seguenti penalità:

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

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

3.15 - FUOCO INCROCIATO "PASSIVO"

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

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

Quindi, se un concorrente si attribuirà l'irregolarità, il Direttore di Tiro procederà come descritto al paragrafo precedente.

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

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

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

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

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

3.16 - VALUTAZIONE DEI COLPI

Tutti i fori dei colpi sono conteggiati secondo il valore della zona concentrica del bersaglio che viene colpita.

Ogni foro sul singolo bersaglio in zona non corrispondente a punteggio sarà considerato ZERO.

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 (metodo a "tangenza").

Nell'ipotesi di più fori in una stessa visuale, sarà conteggiato il foro corrispondente al punteggio inferiore.

Al termine della prova, ove gli impatti sul bersaglio di gara siano in numero superiore a 25 bersaglio **Open**, 20 bersaglio **Factory**, 20 bersaglio **Level-1**, 16 Bersaglio **CLT**, sarà assegnata una penalità di 1 punto per ogni colpo in eccedenza rispetto al numero consentito mentre sarà conteggiato il colpo con punteggio inferiore.

3.17 - DETERMINAZIONE E VALUTAZIONE DELLE MOUCHES

La mouche sarà assegnata nel caso che il colpo sia tangente il margine esterno della demarcazione della mouche.

Nella verifica con il calibro a perno, la flangia del calibro stesso dovrà toccare il margine esterno della demarcazione della mouche.



3.18 - CASI DI PARITÀ DI PUNTEGGIO

Nell'ipotesi che due o più concorrenti abbiano totalizzato lo stesso punteggio (relativo alla classifica di Finale) si procederà ad attribuire loro le posizioni relative di classifica in base al numero di mouches realizzato con l'ovvio criterio che ad un numero maggiore di mouches corrisponde una posizione migliore in classifica.

In caso d'ulteriore parità si procederà a confrontare il punteggio della PRIMA VISUALE (FIRST MISS) del **1° Bersaglio della Classifica**, e così via, fintanto che non si rileverà la prima disparità di punteggio per visuale e che determinerà la posizione relativa in classifica a favore del punteggio di visuale più alto.

La misurazione sarà presa con calibro idoneo fra i bordi esterni prospicienti della mouche e del colpo peggiore in esame. Per le classifiche basate sul punteggio di più bersagli, l'eventuale situazione di parità di punteggio sarà analizzata applicando le regole di cui sopra al PRIMO bersaglio di gara (primo turno)

3.19 - VALUTAZIONE CON CALIBRO DEI COLPI DUBBI

I colpi dubbi saranno valutati con il calibro a perno. 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.

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).

Non si potrà presentare reclamo per il valore di un colpo attribuito mediante calibro; l'avvenuto uso del calibro dovrà essere annotato sul bersaglio con la firma del Direttore Ufficio Classifiche o suo incaricato.

3.20 - ESPOSIZIONE BERSAGLI

I bersagli di gara con la valutazione del punteggio totale relativo alla categoria saranno esposti al termine delle Manches di Finale in modo di consentire ai tiratori di prenderne visione, rimarranno esposti per un tempo di **20 minuti a partire dall'orario di esposizione** che avverrà in apposito luogo protetto a cura dell'Organizzazione.

3.21 - RECLAMI

È ammessa facoltà di reclamo scritto mediante apposito *Modulo R-1* da effettuarsi entro 30 minuti dal verificarsi dell'evento contestato e previo versamento di deposito cauzionale di € 25,00, restituibili in caso di favorevole accoglimento.

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

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

In ogni caso il Tiratore potrà avvalersi del ricorso alla Commissione Sportiva BR Italia, che deciderà entro 30 giorni dalla data del parere della Giuria di Gara.

La Giuria di Gara avrà la facoltà di modificare a suo insindacabile giudizio risultati viziati da "palesi errori di somma di punteggio e di valutazione, da parte della Sezione Controllo Bersagli"

3.22 - CONDOTTA DI GARA

I tiratori sono pregati di tenere una condotta di gara tale da non disturbare gli altri concorrenti durante le sessioni di tiro.

In modo particolare è vietato:

- L'uso dei telefoni cellulari, che dovranno essere spenti durante la gara.
- L'uso di strumenti auricolari diversi da dispositivi di protezione acustica individuali (es. inserti auricolari e cuffie);
- Parlare con altri concorrenti o persone del pubblico;
- Abbandonare la postazione di tiro prima del termine della gara, salvo espressa autorizzazione del direttore di tiro;
- Atteggiamenti tali da creare situazioni di evidente disturbo;
- Ingresso NON autorizzato nei Locali di Controllo Bersagli



- La pulizia o riparazioni dell'arma durante la sessione di tiro;
- Occupare banconi eventualmente liberi.

3.23- SANZIONI

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, oltre a quelle riguardanti la disciplina comportamentale e ad atteggiamento antisportivo riconducibile all'**Art. 1.e** sarà punita, ad insindacabile giudizio della Direzione di Gara, con una sanzione che, come minimo, comporterà la decurtazione di 10 punti dal punteggio di gara o, nei casi più gravi, la squalifica dall'intera manifestazione. L'ingresso non autorizzato nei locali Controllo Bersagli comporta la sanzione di 1 punto in classifica.

Il Direttore di Tiro è autorizzato a segnalare al concorrente indisciplinato l'ammonizione o l'espulsione mediante cartellino giallo o rosso.

4 – SEZIONE ALLEGATI

4.1 – MODULO RICORSO R-1 (Ultima pagina)

4.2 - ELENCO ARMI AMMESSE in Categoria LEVEL-1:

Il peso dell'insieme carabina/ottica, non dovrà superare il peso massimo di Kg 5,000
(** vedi Deroga Rif. HU-1 alla presente regola in allegato)**

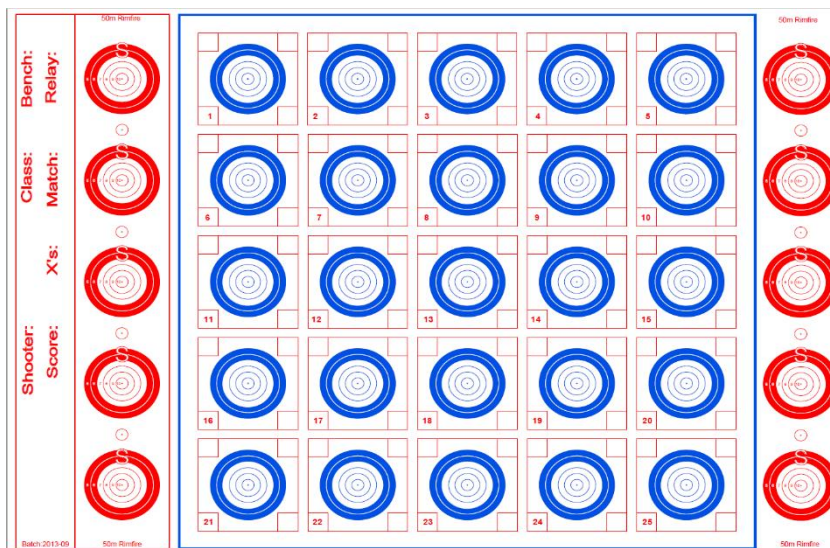
1. ANSCHUTZ : 1451 R Sporter target, 1451 R Sporter target beavertail, 1418 Mannlicher, 1416 D classic, 1416 DKL Montecarlo, 1416 DHB Classic, 1416 DHB Classic Beavertail, 1416 DHB Walnut Thumbhole, **Anschutz serie1710, Anschutz serie 1761**
2. BERGARA: BR 14-R, Bergara BMR steel
3. BERETTA: Olimpia, Weatherby XXII, Sport, Super sport, Super sport X.
4. BROWNING: T-bolt (nuova e vecchia versione).
5. **CZ: 452; 455; 457.**
6. IZHMASH: Sobol.
7. MAUSER: Mod. 201.
8. REMINGTON: Mod. 504.
9. RUGER: K77/22-Rp, K77/22-R, K77/22- Vbz, 10/22 Target, K10/22 inox, 10/22 Tactical, 10/22, Sporter Dsp. - Precision.
10. SAKO: Finnfire hunter, Quad hunter, Quad Synthetic; Varmint e Range.
11. SAVAGE: Mark II Btvs, Mark II Makoshark, Mark II-Bv calcio multistrato, Mark II-Bv calcio polimero Mark II-F calcio polimero.
12. THOMPSON CENTER : R55 Benckmark, R55 Classic.
13. WALTHER: Mod. KKJ.
14. WEIHRAUCH: 60J , HW 66 Production TH.
15. WINCHESTER: Mod. 52.
16. TIKKA: T1X, MTR



4.3 - BERSAGLI UFFICIALI

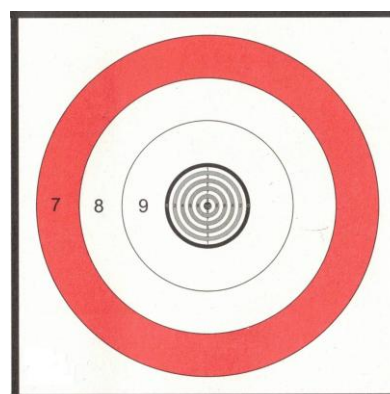
Il bersaglio ufficiale è quello riprodotto nell'allegato che segue:

Bersaglio OPEN



Le gare si attueranno utilizzando specifici bersagli con 25 visuali.

Bersaglio FACTORY LEVEL -1



Visuale con decimali

Il calcolo del punteggio per FACTORY è composto dalla somma dei punti ottenuti nella visuale (da 7 a 10 tutti gli altri “zero”) più i punti relativi ai mm. all'interno del “10” (decimali).



Il calcolo del punteggio per LEVEL 1 è composto dalla somma dei punti ottenuti nella visuale (da 7 a 10 tutti gli altri “zero”) senza calcolo di decimali internamente al 10. La mouche sarà attribuita a tangenza del 10 nero.

Bersaglio CLT



Il bersaglio è composto da 9 visuali nere di dimensioni conformi al regolamento ISSF. La visuale di prova, è quella sita nell’ultima fila in basso a destra contrassegnata da riferimenti neri dove possono essere sparati colpi liberi. Nella gara di Finale il tiratore deve sparare un solo colpo per visuale , e dopo il cambio bersaglio sparare con le stesse modalità sul secondo bersaglio, per un totale massimo di 160 punti.

Nelle 5 gare di qualifica verranno sparati 2 colpi per ogni visuale



BR ITALIA MODULO di RICORSO (Mod.R1)

INFORMAZIONI SUL RICORSO (deve essere completata dal Concorrente o dal responsabile del Team)

Data e Orario dell'evento o della decisione oggetto del ricorso

.....
.....

Motivo del Ricorso (paragrafo relativo al regolamento BR Italia)

.....
.....
.....

Ricorso presentato da:

Nome e Cognome.....

Appartenenza TSN.....

Firma.....

Da completare a cura della Giuria di Gara

Ricorso Ricevuto (data e orario).....

Importo pagato in €.....

Firma per il ricevimento del ricorso.....

DECISIONE DELLA GIURIA DI GARA

Data ed Ora della Consultazione Ricorso.....

Il Ricorso è stato **ACCETTATO**

RIFIUTATO

Motivazione della Decisione.....
.....
.....
.....

Firma del Presidente di Giuria.....