REGOLAMENTO TECNICO BENCH REST HUNTER

- Entry-Level
- Level-1
- Open
- Factory
- Diottra

Revisione 1.3
09/11/2026

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 BR Italia e al relativo pagamento della quota di iscrizione.

2. REGOLE GENERALI

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 SEDILE

Tavolo dalla struttura rigida, costruito in modo tale da permettere una postura adeguata ad un tiratore di media conformazione. Il sedile (o sgabello), sul quale il tiratore deve sedersi, deve essere regolabile in altezza**.** Il bancone ed il sedile sono forniti dal poligono ospitante; all'occorrenza la postazione di tiro deve essere accessibile anche ad atleti con carrozzina o disabilità.

2.3 REST ANTERIORE

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 tipologia e caratteristiche di seguito descritte. In nessun caso il REST ed il relativo CUSCINO possono essere modificati nella sua struttura originale.

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).
Per tutte le categorie la larghezza del cuscino può essere di larghezza tale da consentire l'idoneo appoggio dell'arma.
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.

È consentito l'uso di rest anteriori

- la testa del REST può avere le alette laterali di contenimento
- sono ammesse teste del Rest con alette di contenimento laterali purche siano completamente aperte
- non possono essere utilizzati Rest con regolazione laterale.

In tutte le categorie Hunter BR:

- non sono ammessi i fermi anteriori di fine corsa.
- Sono ammessi esclusivamente bipiedi originali di tipo Harris ad angolo chiuso, con peso massimo di 500 g. L'impiego del bipiede non autorizza il superamento del peso massimo della carabina stabilito dal regolamento per ciascuna categoria o specialità.

3. CATEGORIE BR-HUNTER

Le categorie inserite nel Regolamento BR-Hunter sono 5 categorie che identificano l'uso di differenti tipologie di armi in cal. 22 LR, ma caratterizzate dalla esclusiva modalità di gara in solo appoggio anteriore fisso.
La **matrice "Categorie / Caratteristiche carabina"** è riportata in sintesi nella pagina seguente (pag. 4); inoltre, per maggior dettaglio, le caratteristiche delle carabine per ciascuna categoria sono riportate nei seguenti punti:

4 - CATEGORIA FACTORY,
5 - CATEGORIA OPEN,
6 - CATEGORIA DIOTTRA,
7 - CATEGORIA ENTRY LEVEL,
8 - CATEGORIA LEVEL-1

Sarà cura del coordinatore presentare all'inizio di ogni campionato alla commissione armi l'elenco dei materiali utilizzati dai tiratori relativamente a: Marca dell'arma, modello, marca dell'ottica, marca e tipo di munizioni.

	strettamente di serie	sostituzione canna [1]	sostituzione calcio	calciatura metallica con calcio ed azione di serie della stessa marca	modifica all'arma	peso massimo kg.	larghezza massima astina mm.	peso aggiuntivo	appendice canna (stabilizzatori di palla, sistemi che influiscono sulle vibrazioni, FAT[3])	bedding ammesso	accuratizzazione / sostituzione scatto	ottica libera	uso dello sperone	uso piastra	ritorno in batteria - scatto assistito elettronicamente	uso bipiede tipo Harris ad angolo chiuso (anziché rest)	Bersagli: numero visuali (un colpo per ogni visuale)
ENTRY LEVEL	X	VIETATO			VIETATO	All. EL.1	-	VIETATO	VIETATO	ammesso	ammesso	ammesso	VIETATO	VIETATO	VIETATO	ammesso	20 senza decimali
LEVEL 1	X	VIETATO			VIETATO	All. EL.1 All. EL.2	-	VIETATO	VIETATO	ammesso	ammesso	ammesso	VIETATO	VIETATO	VIETATO	ammesso	20 senza decimali
OPEN	ammesso	ammesso			ammesso	8	76,2	ammesso	ammesso	ammesso	ammesso	ammesso	VIETATO	ammesso	VIETATO	ammesso	25
FACTORY	X	VIETATO	ammesso		VIETATO	6	66	VIETATO	VIETATO	ammesso	ammesso	ammesso	VIETATO	VIETATO	VIETATO	VIETATO	20 con decinmalil
DIOTTRA [3] [4][5]		VIETATO	SI[2]		VIETATO	8	66	ammesso	VIETATO [3]	ammesso	ammesso	DIOTTRA	VIETATO	ammesso	VIETATO	VIETATO	8

(1) ammessa ammessa solo la sostituzione di canna con altra identica a quella fornita dalla Casa madre per lo stesso modello di carabina che deve portare il marchio del costruttore orig
non sono ammesse elaborazioni delle canne delle carabine.
(2) nel rispetto della normativa ISFF con larghezza massima 66 mm.
(3) prolunga per applicare tunnel in conformità normativa ISSF (vedi prolunga STARIK)
(4) altezza massima eventuale schermo; 30 mm. - estensione massima dal centro foro diottra: 100 mm.
(5) carabine di grande serie - diottra libera senza ingrandimenti - ammessa lente correttiva

4 - CATEGORIA FACTORY

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

- ✓ Peso massimo**: Kg. 6,000** senza alcuna tolleranza.
- ✓ Larghezza massima dell'astina, per tutta la sua lunghezza: mm. 66,0
- ✓ Non è ammesso nessun peso aggiuntivo
  Non è ammessa nessuna appendice sulla canna (es: stabilizzatori di palla, sistemi che influiscano sulle vi
- ✓ brazioni, Fat).
- ✓ Sono ammessi bedding e 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 dello sperone (per sperone o gancio si intende l'elemento tridimensionale o monopezzo in qualunque materiale da applicare al calciolo).
- ✓ È ammesso l'utilizzo del modello BR50 WALNUT, a condizione che la larghezza della parte anteriore non ecceda **66 mm**.
  Si precisa che, per i modelli dotati di astina anteriore intercambiabile di serie, tale requisito deve essere rispettato indipendentemente dalla configurazione adottata.

*(*) Per grande serie si intendono gruppi industriali che dedicano la loro attività principale alla produzione carabine per uso di caccia e tiro **rilevabili dal loro Catalogo**. 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.. Per questa categoria viene autorizzato l'uso della carabina Anschutz Mod. 1808EDS ex Cat. Naz. 5454*

5 - CATEGORIA OPEN

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

- **Peso massimo: Kg. 8,000** senza alcuna tolleranza.
- Ogni modifica all'arma può essere eseguita.
- Ottica libera.
- Sono permessi pesi aggiuntivi.
- 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 (per sperone o gancio si intende l'elemento tridimensionale o monopezzo in qualunque materiale da applicare al calciolo).
- È ammessa la sostituzione del calcio e dell'azione
- Bersaglio Ufficiale BRItalia International BR 50 mt a 25 visuali

6 - CATEGORIA DIOTTRA

Rientra in questa categoria ogni carabina in configurazione come fornita dalla Casa Madre, dotata di tunnel e diottra senza ingrandimenti, 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.
- È ammessa una lente esterna correttiva *(vd. foto)*.



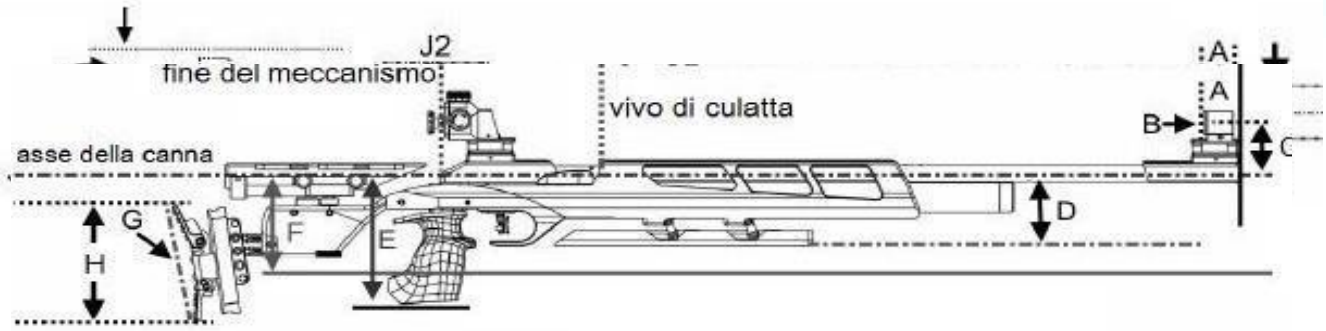


- Sono ammessi l'uso di pesi aggiuntivi, rispettando il peso massimo consentito.
- Non è ammesso l'uso del calciolo con sperone (.per sperone o gancio si intende l'elemento tridimensionale o monopezzo in qualunque materiale da applicare al calciolo)
- Larghezza massima dell'astina, per tutta la sua lunghezza: 66 mm
- Ove presente lo schermo non può essere più alto di 30 mm. e non può estendersi oltre i 100 mm. dal centro del foro della diottra.
- Sono ammesse carabine con calciatura libera rispettando quanto sopra. Riferimento a normative ISFF ad esclusione della larghezza a 66 mm.

“Diagramma di misurazione delle Carabine”
“Tavola di misurazione delle carabine”

Le misure per le dimensioni C, D, E, F, J1, J2 e K vanno rese 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	**66 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.**



7 - CATEGORIA ENTRY LEVEL

Rientrano in questa categoria le **carabine strettamente di serie** (*) **elencate in *“Allegato EL.1”*** (altre carabine che non rientrano nella lista dovranno essere approvate tramite foto dalla commissione armi di BR Italia). La categoria ENTRY-LEVEL è riservata a tiratori privi di esperienza competitiva accertata, e quindi sono esclusi tutti i tiratori che:

1. Hanno già partecipato a Competizioni o Trofei nazionali con armi da fuoco.
2. A tutti i Coordinatori BR ITALIA
3. La permanenza nella categoria Entry-Level è prevista fino a un massimo di 3 (tre) anni; tuttavia, tale termine non costituisce un vincolo e il tiratore può in qualsiasi momento richiedere il passaggio a una diversa categoria, secondo quanto previsto dal regolamento vigente.
4. I primi 3 classificati entrano di diritto nella categoria superiore Level-1

5. L'assegnazione nella categoria Entry-Level sarà verificata da apposita Commissione tecnica BR Italia

1. *(*) Per grande serie si intendono gruppi industriali che dedicano la loro attività principale alla produzione carabine per uso di caccia e tiro **rilevabili dal loro Catalogo**. 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.*

8 - CATEGORIA LEVEL-1

Rientrano in questa categoria le **carabine strettamente di serie** (*) **elencate in *"Allegato EL.1"* ed in *"Allegato EL.2"*** (altre carabine che non rientrano nella lista dovranno essere approvate tramite foto dalla commissione armi di BR Italia). Alla categoria LEVEL-1 possono partecipare tutti i soci BR Italia con il solo obbligo di utilizzo delle armi previste nei due Allegati: EL-1 ed EL-2.

*(*) Per grande serie si intendono gruppi industriali che dedicano la loro attività principale alla produzione carabine per uso di caccia e tiro **rilevabili dal loro Catalogo**. 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.*

È ammessa la possibilità per un socio agonista di trasferirsi ad altra categoria nel corso del campionato, nel rispetto delle seguenti disposizioni:

1. Possibile da categorie differenti ,ma compatibili tra loro da identica valutazione di punteggio e quindi ovviamente di bersaglio.
2. Possibile esclusivamente transitare dalla categoria Entry Level alla Level-1 (ma non al contrario)
3. La somma dei punti al momento della richiesta viene transitato nella classifica della Level-1

Per Tutte le categorie è ammesso la sostituzione del calciolo originale o di serie con Calciolo in gomma o calciolo ammortizzatore purchè questo sia del tipo vedi foto similare :



9 - NORME TECNICHE GENERALI

1. Con la sola eccezione della Categoria OPEN:

I. Non sono ammesse sostituzioni delle canne, la sostituzione è ammessa solo con un'altra identica a quella fornita dalla Casa madre per lo stesso modello di carabina che deve portare il marchio del costruttore originale.

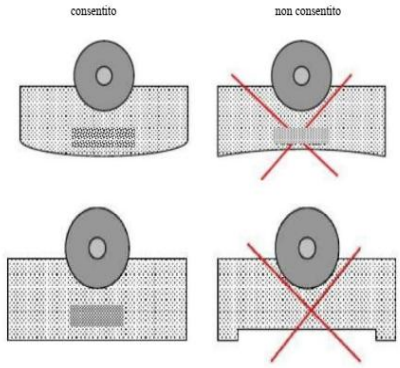
II. Non sono ammesse elaborazioni delle canne delle carabine

2. Il tiro si effettua nella posizione da seduti, con carabina appoggiata soltanto anteriormente sul cuscino del Rest, al quale non può essere apportata nessuna modifica.
3. La parte posteriore della carabina non può essere appoggiata direttamente sul banco, ma visibilmente sostenuta ed a contatto della mano debole, che potrà essere di 2 tipi:
   a) O con le dita tassativamente unite e con la mano completamente appoggiata sul banco (non è ammesso l'appoggio delle sole falangi ma il palmo della mano deve risultare completamente appoggiato sul banco)
   b) O nel caso di tiro ''imbracciato'', la calciatura deve essere sostenuta dalla mano debole, la parte posteriore della calciatura non deve con nessuna sua parte, essere appoggiata al bancone pena la squalifica immediata. Il calcio deve essere alloggiato nell'incavo naturale tra il pollice e l'indice.
4. È vietata l'interposizione di materiali tra mano debole e bancone e tra mano debole e calcio, e qualunque tipo di gomitiere. Eccezioni: (vedi Appendice B)
5. Non sono autorizzati scatti elettronici
6. Durante lo svolgimento delle gare non è consentito il mantenimento dei telefoni sul banco; i telefoni devono essere comunque spenti o in modalità aereo o silenziosa.
7. I limiti dimensionali dell'arma dovranno rispettare i 190 mm. tra asse centrale della canna e il punto più basso dell'arma stessa (Fig.1)



Fig.1

8. Sono vietati adesivi o materiali diversi da quello **della calciatura** originale nelle parti di contatto con il cuscino anteriore del Rest;
9. La parte anteriore **del calcio**, quella che viene a contatto col cuscino del Rest, può essere esclusivamente di forma convessa o piatta (Fig. 2);
10. L'Associazione ha costituito una Commissione permanente ed alla quale i tiratori potranno rivolgersi per chiarimenti sull'ammissibilità dell'arma e rest. 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.
11. **Il peso massimo della arma in assetto da gara comprende: arma con otturatore, caricatore, ottica, ed eventuale bipede**



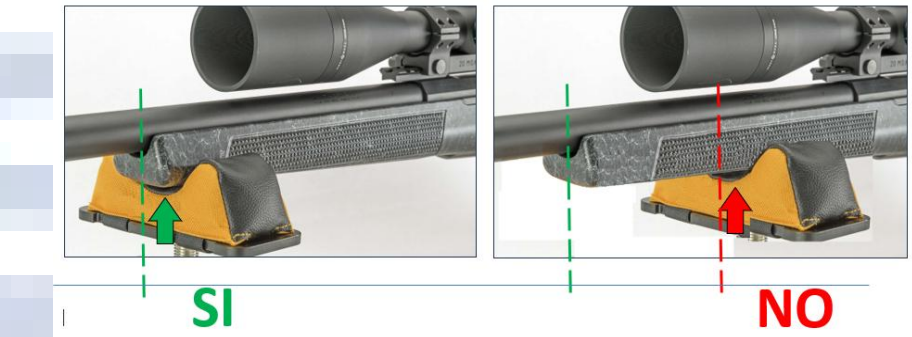
11 - APPENDICE “A”

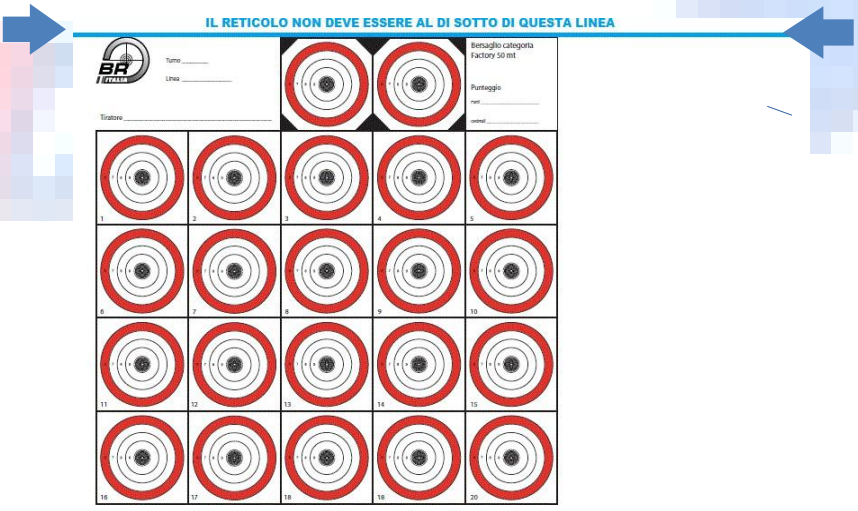
È permesso l’uso di protezioni dei gomiti e delle mani solo in caso di verificabili stati patologici o ferite che necessitano bendaggi o tutori compressivi, sono comunque vietati tutori rigidi. È ammessa una protezione da intendersi “un telo o asciugamano di spessore max. di 3 mm” sotto il/i gomito/i per riparare le articolazioni dalle eventuali abrasioni provocate dall'attrito con il bancone di tiro. **È vietato indossare indumenti che possono agevolare la condotta di gara a giudizio insindacabile del Direttore di Gara.**

12 - APPENDICE “B”

POSIZIONE DI TIRO, REGOLAZIONE REST e APPOGGIO della CARABINA SUL BANCONE

La regolazione del Rest e relativo allineamento con il bersaglio, prima dell’inizio alla gara, deve essere attuata con la carabina appoggiata sul Rest all’estremità anteriore del calcio (vedi immagini). 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, sul “Bersaglio OPEN” come su tutti gli altri della “HUNTER-BR “.





13 - MUNIZIONAMENTO

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

14 - BERSAGLI

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

15 - 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.

16 - 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 .224" pari a 5.69 mm +/- 0,05 mm.
- Se previsto di lente max 4x

17 - NORME DI GARA

17. 1 - TIRATORE

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

17. 2 - TEAM

Il TEAM è costituito da un minimo di 3 fino a massimo di 4 tiratori.
I componenti il Team devono appartenere tutti alla medesima categoria.
La FINALE si svolgerà come da indicazioni definite nel "Programma Sportivo dell'anno di riferimento".
La classifica finale dei Team qualificati (n. 5 Team per ciascuna categoria) sarà composta dalla somma dei tre migliori punteggi del primo cartello della fase eliminatoria o della prima gara finale delle categorie. È previsto un turno extra per i tiratori componenti il Team, ma che non si sono qualificati individualmente.

2. 18 – DIREZIONE DI GARA

La Direzione di Gara è composta come segue:

a) **Giuria di Gara**, composta da
   1. Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento (o Direttore di Gara),
   2. Direttore Ufficio Classifiche,
   3. Direttore Controllo Bersagli che al loro interno designano un Presidente di Giuria.

b) **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 alla 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.

c) **Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento**, sovrintende al controllo delle armi ed accessori, al controllo degli equipaggiamenti ed accessori.

d) **Direttore Ufficio Classifiche**, sovrintende alla valutazione dei punteggi di gara, la compilazione delle schede di tiro, alla compilazione ed esposizione delle classifiche.

e) **Direttore di Tiro**, sovrintende al controllo di sicurezza ed organizzazione delle operazioni sulla linea di tiro, al posizionamento dei tiratori sui banconi assegnati, all'ispezione delle armi, dell'equipaggiamento

e della posizione di tiro dei tiratori sul bancone, al pronunciamento dei Comandi di Gara, all'assistenza ai tiratori sulla linea di tiro, alla comunicazione provvisoria delle penalità derivanti dalla violazione del presente regolamento.

f) **Direttore Ufficio Classifiche**, sovrintende alla valutazione dei punteggi di gara, la compilazione delle schede di tiro, alla compilazione ed esposizione delle classifiche.

g) **Direttore di Tiro**, sovrintende al controllo di sicurezza ed organizzazione delle operazioni sulla linea di tiro, al posizionamento dei tiratori sui banconi assegnati, all'ispezione delle armi, dell'equipaggiamento e della posizione di tiro dei tiratori sul bancone, al pronunciamento dei Comandi di Gara, all'assistenza ai tiratori sulla linea di tiro, alla comunicazione provvisoria delle penalità derivanti dalla violazione del presente regolamento.

3. 18.1 - 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 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 dovrà rimanere nella sua custodia, 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 inserito 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 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 aver inserito la bandierina blocca-otturatore, dietro espresso ordine del Direttore di tiro. I tiratori dovranno arretrare di 1 metro dalla postazione di tiro portando con se con l'otturatore ove possibile.
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;

18.2 - 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 ove previsto
b) Divieto di *sharing (condivisione)* 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 gli ufficiali di gara 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.

18.3 - 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.

18.4 - 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.

18.5 - MODALITÀ di GARA FASE FINALE

a) Alla Finale di tutte le categorie accederanno fino ad un massimo di 40 tiratori secondo l'ordine di Classifica della fase di Qualifica Nazionale
b) In funzione del numero dei partecipanti l'Organizzazione pianificherà la Finale in base a:
    c) Eliminatorie da 20 a 40 partecipanti ed una Finalissima a 20
    d) 3 Match da 20 o 40 tiratori.

Nota: le suddette modalità potranno variare in relazione alla capacità ricettiva del Poligono individuato per la Gran Finale.

18.6 - MODALITÀ di GARA FINALE categoria DIOTTRA

La gara si disputa su due cartelli sui quali si spara un colpo per ogni visuale. Secondo le seguenti modalità:
- 1° cartello 8 colpi in 10 min' (con tiri di prova illimitati)
- attuazione cambio cartelli in min'5.
- 2° cartello 8 colpi in 8 min' (con tiri di prova illimitati)

Totale 23 minuti di gara comprensivi dei 5 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)

18.7 - (A) Comandi di gara per la categoria Diottra (variazione rispetto alle altre categorie)

Comandi di gara per la categoria Diottra (variazione rispetto alle altre categorie):
- Tiratori prendere posizione
- Tiratori 3 minuti al fuoco
- Tiratori pronti?
- Introdurre gli otturatori
- Fuoco
- Minuti al termine (4 per il secondo cartello)
- 1 minuto al termine
- 30 secondi
- Tiratori cessate il fuoco
- Togliere gli otturatori
- Tiratori liberate le linee

18.8 - (B) - COMANDI DI GARA (per tutte le Categorie esclusa Diottra)

La successione dei comandi di gara, da parte del Direttore di Tiro, sarà la seguente:
- "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;
- "TIRATORI 3 MINUTI AL FUOCO": il suddetto comando sarà impartito solo quando tutti i bersagli saranno posizionati e visibili ad ogni tiratore;

- "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;
- "INTRODURRE GLI OTTURATORI": i tiratori sono autorizzati ad inserire l'otturatore od a rimuovere la bandierina blocca-otturatore dall'arma appoggiata al Rest;
- "FUOCO": inizio della gara o ripresa della competizione dopo un'interruzione. Il tiratore che spara prima del comando "Fuoco" sarà squalificato;
- 10 MINUTI: il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara;
- 5 MINUTI: il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara;
- 2 MINUTI: il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara;
- 30 SECONDI: il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara;
- "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;
- "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;
- "TIRATORI LASCIATE LE LINEE": autorizza i tiratori a togliere le carabine dai rest, e liberare ed abbandonare le postazioni di tiro.

18.9 - 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.

18.10 - DURATA DELLA GARA

La gara ha una durata effettiva di 20 minuti (Per la diottra i tempi sono diversi) 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.

18.11 - 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.

18.12 - CAMBIO DELL'ARMA E DELLE MUNIZIONI

È ammesso il cambio delle munizioni in ogni momento della gara. È ammesso il cambio dell'arma durante la gara 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.

18.13 - 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:
   a. 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.
   b. nell'ipotesi che il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenta altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiari 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.

18.14 - FUOCO INCROCIATO "PASSIVO"

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

1) Alla sospensione del "fuoco";
2) Alla verifica del bersaglio e ad individuare la visuale che, secondo il tiratore che reclama, è stata oggetto di fuoco incrociato;
3) 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.

18.15 - 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 quello consentito (25 impatti su visuali bersaglio **OPEN**, 20 su visuali bersaglio **FACTORY**, 20 su visuali bersagli **ENTRY-LEVEL-1** e **LEVEL-1** ed infine 8 su visuali Bersagli **DIOTTRA**) sarà assegnata una penalità di 1 punto per ogni colpo in eccedenza (rispetto al numero consentito mentre) sarà conteggiato il colpo con punteggio inferiore.

18.16 - 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.
Solo per le Categorie Entry-Level-1 e Level-1, (dove non verranno conteggiati i millimetri) **la mouche sarà ad asportazione totale della stessa.**

18.17 - CASI DI PARITÀ DI PUNTEGGIO

In caso di parità tra due o più concorrenti nella classifica definitiva di qualificazione, qualora il piazzamento sia determinante per l'accesso alla finale o all'eliminatoria, la miglior posizione verrà attribuita partendo dal risultato più alto di Gara 1. In caso di ulteriore parità, si considereranno i risultati di Gara 2 e, successivamente, di Gara 3. Se la parità persiste, prevarrà il primo *First Miss* dell'ultima gara valida.
Nell'ipotesi in cui due o più concorrenti totalizzino lo stesso punteggio nella classifica di finale, le relative posizioni verranno attribuite in base al numero di mouches realizzate, applicando il criterio per cui il maggior numero di mouches determina la posizione migliore.
In caso di ulteriore parità, si confronterà il punteggio della prima visuale (*First Miss*) del primo bersaglio della classifica e si procederà in questo modo fino a rilevare la prima disparità, che assegnerà la posizione migliore al punteggio di visuale più alto.
La misurazione verrà effettuata con un calibro idoneo tra i bordi esterni prospicienti della mouche e del colpo peggiore in esame. Per le classifiche basate sul punteggio di più bersagli, l'eventuale parità sarà risolta applicando le regole sopracitate al primo bersaglio di gara (primo turno).

4. 18.18 - 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.

5. 18.19 - 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 e **rimarranno esposti per**

un tempo di 20 minuti a partire dall'orario di esposizione che avverrà in apposito luogo protetto a cura dell'Organizzazione.

6. 18.20 - 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 € 30,00, 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"

7. 18.21 - 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:

1. L'uso dei telefoni cellulari, che dovranno essere spenti durante la gara e non mantenuti sul banco.
2. L'uso di strumenti auricolari diversi da dispositivi di protezione acustica individuali (es. inserti auricolari e cuffie);
3. Parlare con altri concorrenti o persone del pubblico;
4. Abbandonare la postazione di tiro prima del termine della gara, salvo espressa autorizzazione del direttore di tiro;
5. Atteggiarsi in modo tale da creare situazioni di evidente disturbo;
6. L'ingresso nei Locali di Controllo Bersagli (NON è autorizzato);
7. Attuare la pulizia o riparazioni dell'arma durante la sessione di tiro;
8. Occupare banconi eventualmente liberi.

18.22 - 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.

19 - ALLEGATI:

“EL.1” --Elenco Armi ammesse in Categoria LEVEL-ENTRY

Anschütz:
 1451-R. Sporter Target
 1451- R. Sporter Target Beavertail
 1418 - Männlicher
 1416 D-KL Classic
 1416-D-KL Montecarlo
 1416 D-HB Classic
 1416 D-HB Classic Beavertail
 1416 DHB Walnut Thumbhole
 1416 DHB SH Color - Thumbhole Stock
 1761 Hb walnut classic stock light 20”, canna da 515 mm.
 1761 APR MDT xrs Chassis Canna 544 mm.

Beretta:
 Olimpia
 Weatherby XXII
 Sport
 Super-Sport, Super-Sport X

Browning:
 T-Bolt (nuova e vecchia versione)

Bergara:
 BMR Steel
 BMR Carbon

CZ:
 452 ZKM Standard
 452 ZKM De Lux
 452 ZKM 2E Varmint
 452 ZKM FS
 452 ZKM Scout
 452 ZKM Style-Silhouette
 452 ZKM American
 452 Anniversary (canna fluted)
 452 Lux
 452 American
 452 Varmint
 452 Super match
 452 Classic
 512 semiautomatico
 455 Standard
 455 American
 455 Lux
 455 Stutzen
 455 Super Match

- 455 Synthetic
- 455 Synthetic (calciatura polimeri - con compensatore di serie)
- 455 Synthetic Varmint - (calciatura polimeri - con compensatore di serie)
- 455 Night Sky (calciatura polimeri - con compensatore di serie)
- 455 Evolution (versione GG - compensatore di serie - calcio in laminato)
- 455 Evolution Varmint
- 455 Varmint
- 455 Thumbhole (calciatura in legno)
- 455 Thumbhole (calciatura laminato con compensatore di serie)
- 455 Thumbhole Yellow (calciatura laminato con compensatore di serie)
- 455 Thumbhole Grey (calciatura laminato)
- 455 Stainless Thumbhole (compensatore di serie - caricatore da 10 colpi)
- 455 Stainless (calciatura polimeri – caricatore 10 colpi)
- 455 Stainless Wood - (caricatore 10 colpi)
- 455 Mini sniper
- 457 Varmint (e Varmint LH)
- 457 SYNTHETIC SET (calciatura polimeri)
- 457 Stainless (calciatura in polimeri)
- 457 Thumbhole 16” (calciatura in laminato - con compensatore di serie)
- 457 Synthetic 16” (calciatura in polimeri)
- 457 Synthetic 20” (calciatura in polimeri)
- 457 MDT

Izmash:
- Sobol

Marlin:
- XT 22 - (calciatura in noce)
- XT 22 R - (calciatura in polimeri)
- XT 22 VR-HB - (calciatura in polimeri)

Mauser:
- 201

Remington:
- 504

Ruger:
- K77/22-R
- K77/22-RP
- K77/22- VBZ
- 10/22Target
- K10/22 Inox
- 10/22 Tactical
- 10/22 Sporter DSP
- Precision Mod. 8401 Canna 460mm

Sabatti:
- Sporter
- Sporter Heavy-Barrel

Sako:
 Finnfire Hunter
 Quad Hunter
 Quad Synthetic

Savage:
 Mark II BTVS
 Mark II Mako Shark
 Mark II-BV - (calciatura in multistrato)
 MarkII BV - (calciatura in polimeri)
 MarkII-F - (calciatura in polimeri)
 Precision
 BR22 Mod. F canna 53,3 e 45,7.

Tikka:
 T1X MPR (calciatura in polimeri - componenti esclusivamente Tikka originali)

Thompson Center:
 R55 Bench-Mark
 R55 Classic

Walther:
 KKJ

Weihrauch:
 60J
 HW66 Production TH - (versione Thumbhole con calciatura in legno)

Winchester:
 Model 52

"EL.2" Elenco Armi ammesse in Categoria LEVEL-1

Anschütz:
 1710 HB Classic
 MPR 64
 Fortner
 1761 HB MSR Noce 21"
 1761 HB MPR 21"

CZ:
 457 LRP Black 20"
 457 MTR
 457 AT-ONE
 457 MDT

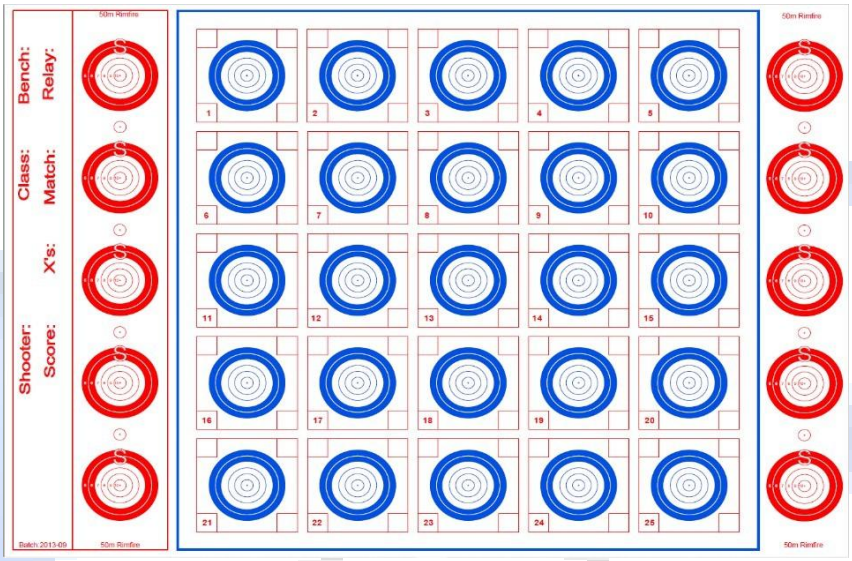
SAKO:
 Quad RANGE

BERGARA:
□ B 14

20 - BERSAGLI UFFICIALI

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

Bersaglio OPEN



Bersaglio FACTORY / ENTRY-LEVEL / LEVEL-1/





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).

Bersaglio DIOTTRA



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, 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

---

Mod. R1) - BR ITALIA MODULO di RICORSO

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……