REGOLAMENTO TECNICO
BENCH REST
AIR NTERNATIONAL
BENCH REST
INTERNATIONAL
AIR DEPO

Revisione 1.3
09/11/2026

1. OBIETTIVI

Il presente Regolamento persegue i seguenti obiettivi:

a) La ricerca della massima precisione di tiro attraverso il perfezionamento d'armi, munizioni, equipaggiamento ed impostazione di tiro;

b) Lo sviluppo, la divulgazione e la diffusione della disciplina del BENCH REST AIR per le carabine ad Aria Compressa

c) L'adeguamento e l'evoluzione continua in relazione agli standard internazionali 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

2. REGOLAMENTO TECNICO

2.1 POLIGONI

Le Gare avranno luogo in Poligoni abilitati all'esercizio del tiro a segno dalle vigenti norme in materia.

2.2 BANCONE (Bench)

Tavolo dalla struttura rigida, costruito in modo tale da permettere una seduta stabile e confortevole ad un tiratore di media conformazione e con possibilità di modificare l'altezza del supporto sul quale il tiratore stesso è seduto.

2.3 SUPPORTI (Rest)

Il Rest anteriore 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. 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. Per le categorie DIOTTRA Air, SPORTER Air è previsto il solo rest anteriore costituito da un appoggio (sacchetto) in pelle o panno (tessuto o non tessuto) destinato ad accogliere la parte anteriore della calciatura dell'arma. Questo deve essere riempito con materiale granulare inerte non metallico e risultare deformabile al

tatto. Sulla superficie del sacchetto possono essere presenti punti di cucitura ma questi non possono contenere o fissare corpi estranei d'irrigidimento come stecche, tondini o elementi simili finalizzati ad irrigidire la superficie. La parte anteriore del fucile non deve entrare in contatto con il rest, tranne che con il cuscino contenente il materiale inerte. Per queste categorie il rest deve avere solo la regolazione verticale. Di seguito alcuni esempi di tipologia di rest utilizzabili:



Per le categorie HUNTER è previsto l'uso del Bipiede purchè questo soddisfi i requisti generali della carabina in termini di peso e dimensioni

Il rest anteriore per le categorie UNLIMITED (HV) Light VARMINT, Sporter LIGHT VARMINT Air, HEAVY VARMINT AIR e UN Air depo oltre alle caratteristiche precedentemente descritte, può avere anche la regolazione orizzontale e può essere munito anche di un freno posto anteriormente, destinato a determinare lo spostamento dell'arma rispetto al bersaglio. Di seguito alcuni esempi di tipologia di rest anteriori utilizzabili:



Il cuscino posteriore, il cui uso è obbligatorio nelle categorie, LIGHT VARMINT air HEAVY VARMINT, air e UN AIR depo non può avere alcun dispositivo di regolazione, deve essere realizzato totalmente in pelle o panno (tessuto o non tessuto) e costituire un idoneo appoggio destinato ad accogliere la parte posteriore della calciatura dell'arma. Deve essere riempito con materiale granulare inerte non metallico e risultare deformabile al tatto. La superficie dell'appoggio in pelle o panno può portare punti di cucitura ma sotto di essa non devono essere

inglobati o fissati corpi estranei di irrigidimento come stecche, tondini o elementi simili. La superficie dell'appoggio in pelle o panno deve essere spessa al massimo 3 mm o 0,12 inch in tutta la sua superficie, ad eccezione della base che può essere più spessa per dare stabilità alla borsa. I rest anteriori e posteriori non possono essere collegati o fissati fra loro, al bancone o all'arma. Essi devono essere direttamente appoggiati sul piano del bancone, con le seguenti deroghe: sono ammessi spessori distanziali sotto il rest posteriore, purché privi di punte, adesivi o dispositivi di regolazione; sono ammesse punte coniche quali piedi di appoggio sul bancone del rest anteriore, purché la loro penetrazione non richieda sforzo per poi estrarle (effetto chiodo); è ammesso collocare sotto il piede posteriore del rest anteriore una moneta, cuscinetto o dispositivo similare atto a facilitare la rotazione di tale piede per la regolazione verticale. E' vietato bloccare l'arma sul rest. Facendo scorrere l'arma in senso orizzontale, questa deve risultare libera di muoversi e totalmente svincolata dagli appoggi del rest. E' vietato bloccare l'arma sul cuscino posteriore. Non è consentito interporre alcun elemento fra appoggio del rest e calcio (o fra rest e foglio adesivo del calcio, se applicato), eccezion fatta per talco o polveri similari e silicone liquido o fluidi similari. Di seguito alcuni esempi di tipologia di rest posteriori utilizzabili:





2.4 CATEGORIE DI ARMI

Per il tiro di AIR Bench Rest vengono impiegate esclusivamente carabine in calibro .177" (4,5 mm) o .22" (5,5 mm), di potenza / velocità come indicato nelle singole classi. Le categorie sono le seguenti:

- Categoria Promozionale DIOTTRA Air
- Categoria Promozionale SPORTER Air
- Categoria Promozionale UNLIMITED "A"
- Categoria International LV (Light Varmint) Air Rifle
- Categoria International HV (Heavy Varmint) Air Rifle

È vietato l'uso di apparecchiature elettroniche ed i moderatori di suono. È prevista l'introduzione di categorie *sperimentali* i cui requisiti tecnici ed il regolamento di gara saranno inseriti oltre che nel seguente regolamento, anche nel Programma Sportivo per l'anno di riferimento. Per comodità si inserisce una tabella riassuntiva delle caratteristiche principali delle carabine:

CATEGORIE	PESO	TOLL.	LARGHEZZA ASTINA	POTENZA MASSIMA	INGR. OTTICA
DIOTTRA Air	6.5 kg	-	76,2 mm	7,5 Joule (max. 8,13)	-
SPORTER Air	6,50 kg	28 gr.	56 mm	7,5 Joule (max. 8,13)	12 X
UNLIMITED "A"	4,763 kg	28 gr.	76,2 mm	7,5 Joule (max. 8,13)	LIBERI
LV (Light Varmint)	4,763 kg	28 gr.	76,2 mm	16,27 Joule	LIBERI
HV (Heavy Varmint)	6.804 kg	28 gr.	76,2 mm	27,12 Joule	LIBERI

2.4.1 Categoria DIOTTRA Air Depo

Appartengono a questa categoria le carabine di tipo PCP-PCA con potenza sino a 7,5 Joule (max. 8,13 Joule incluso tolleranza) ivi comprese le armi di tiro accademico per la specialità C 10, denominate "Match", aventi sistema di scatto meccanico ad azionamento manuale diretto (è ammesso lo scatto elettronico). Sono consentite operazioni di tuning e di modifica della meccanica, compresa l'accuratizzazione dello scatto. Il sistema di mira dovrà essere costituito da diottra e tunnel. Il sistema di mira potrà, inoltre, essere integrato da iridi regolabili, tunnel regolabili, filtri colorati per iridi e/o per tunnel. E', inoltre, consentito l'uso di una sola lente, esclusivamente di tipo correttivo della vista, applicabile direttamente alla diottra (esterna o interna all'iride). Per questa categoria il peso dell'arma non può essere superiore a 6,5 kg comprensivo di tutti i suoi accessori. La larghezza massima dell'astina

è di 76,2 mm. Sono consentiti paramano piatti, adattatori e qualsiasi tipo di accessorio, fissati alla rotaia del paramano (o astina) anche se rimovibili, al fine di portare la larghezza dell'astina alla dimensione massima. È consentito soltanto l'impiego di rest anteriore. Il tiratore dovrà, sostenere (imbracciando) la parte posteriore della carabina, quest'ultima non deve avere alcun contatto fisico con il banco di tiro. La mano debole del tiratore non può essere utilizzata quale sostegno del calcio o del calciolo, interponendosi tra lo stesso ed il piano del tavolo, venendo a contatto con quest'ultimo. Il braccio della mano debole, invece, può essere a contatto del tavolo. In questo caso, la mano dovrà limitarsi soltanto a poggiare sul braccio che sostiene l'arma. Di seguito alcune immagini che illustrano la corretta posizione del calciolo e del metodo di sostengo consentito.



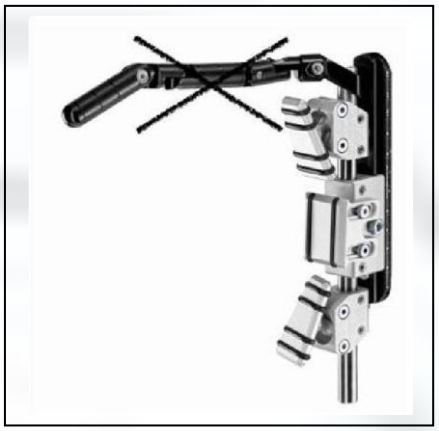


Non è consentito l'appoggio di nessuna parte della carabina sull'avambraccio della mano debole. Di seguito un'immagine esplicativa.



Eventuali ganci di sostegno applicati al calciolo, sia nella parte alta (a poggiare sulla spalla), sia nella parte bassa (a poggiare sotto l'ascella) non sono consentiti.





2.4.2 Categoria SPORTER Air

Appartengono a questa categoria le carabine di tipo PCP-PCA con potenza sino a 7,5 Joule (max. 8,13 Joule incluso tolleranza) ivi comprese le armi di tiro accademico per la specialità C 10, denominate "Match", aventi sistema di scatto meccanico manuale diretto. Sono consentite operazioni di tuning e di modifica della meccanica dell'arma. E' consentita l'accuratizzazione dello scatto. Le calciature dovranno essere originali di fabbrica. L'ottica per la categoria Sporter dovrà ingrandimenti massimo di 12 x. Nel caso venga usata un'ottica variabile questa verrà sigillata, per tutta la durata della gara, a 12 X. Per questa categoria il peso non può essere superiore a 6,500 kg (tolleranza +/- 28 gr) comprensiva dei suoi accessori. La larghezza massima dell'astina è di 56 mm. È consentito soltanto l'impiego di rest anteriore, come specificato al capitolo 2.3, con esclusione di supporti solidali alla carabina, quali bipiedi, palm rest e simili. Il tiratore dovrà, pertanto, sostenere (imbracciando) la parte posteriore della carabina. Sono consentiti paramano piatti, adattatori e qualsiasi tipo di accessori, fissati alla rotaia del paramano (o astina) anche se rimovibili. Per quanto riguarda la modalità di tiro e l'utilizzo di eventuali ganci di sostegno applicati al calciolo (speroni), si rimanda alla descrizione e alle immagine riportate al paragrafo 2.4.1 (Categoria DIOTTRA).

2.4.3 Categoria **UNLIMITED "A"**

Appartengono a questa categoria qualsiasi carabina di tipo PCP-PCA, ivi comprese le armi di tiro accademico per la specialità C 10, denominate "Match", con potenza sino a 7.5 Joule, aventi sistema di scatto meccanico ad azionamento manuale diretto o elettronico. Sono consentite operazioni di tuning e di modifica della meccanica ma il paramano (o astina) non potrà essere più largo di 76,2 mm. E' consentita l'accuratizzazione dello scatto. L'ottica e gli ingrandimenti sono liberi. Per questa categoria il peso non può essere superiore a 4,763 kg (tolleranza +/- 28 gr) comprensiva dei suoi accessori.

2.4.4 Categoria **LV (Light Varmint) Air Rifle**

Appartengono a questa categoria qualsiasi carabina di tipo PCP-PCA con potenza massima di 16,27 Joule o 12 ft/Lbs massimo, con scatto meccanico, avente peso totale non superiore a 10,5 libbre (4,763 kg) con una tolleranza di +/- 28 gr. inclusa l'ottica. L'appoggio anteriore della calciatura deve essere convesso o piatto con larghezza non superiore a 76,2 mm (3"), il calcio di qualsiasi materiale può avere alla base un piano piatto d'appoggio, anche riportato. La base posteriore del calcio che viene in contatto con il sacchetto posteriore (rear bag) può essere convessa o piatta, se è piatta la sua larghezza non può superare i 25 mm (0,98"). Eventuali pesi della canna, sintonizzatori armonici o stabilizzatori di proiettile sono consentiti ma saranno inclusi nel peso complessivo della carabina. I regolatori d'aria possono essere utilizzati purché integrati nella carabina. È possibile utilizzare qualsiasi ottica con qualsiasi ingrandimento. La canna può essere sostituita e/o customizzata; lo scatto può essere sostituito e/o customizzato. Il ritorno in batteria NON è consentito. Non sono ammessi serbatoi d'aria separati.

2.4.5 Categoria **HV (Heavy Varmint) Air Rifle**

Appartengono a questa categoria qualsiasi carabina di tipo PCP-PCA con potenza massima di 27,12 Joule o 20 ft/lbs massimo, avente peso non superiore a 15 libbre (6.804 kg) con una tolleranza di +/- 28 gr. inclusa l'ottica. L'appoggio anteriore della calciatura deve essere convesso o piatto con larghezza non superiore a 76,2 mm (3"), il calcio di qualsiasi materiale può avere alla base un piano piatto d'appoggio, anche riportato. La base posteriore del calcio che viene in contatto con il sacchetto posteriore (rear bag) può essere convessa o piatta, se è piatta la sua larghezza non può superare i 25 mm (0,98"). Eventuali pesi della canna, sintonizzatori armonici o

stabilizzatori di proiettile sono consentiti ma saranno inclusi nel peso complessivo della carabina. I regolatori d'aria possono essere utilizzati purché integrati nella carabina. È possibile utilizzare qualsiasi ottica con qualsiasi ingrandimento. La canna può essere sostituita e/o customizzata; lo scatto può essere sostituito e/o customizzato. Il ritorno in batteria NON è consentito. Non sono ammessi serbatoi d'aria separati.

2.5 TOLLERANZA DEL PESO DELLE ARMI

È ammessa una tolleranza aggiuntiva di 1 oncia (28 grammi) oltre il peso rilevato al controllo armi (vedi tabella riassuntiva).

2.6 RITORNO IN BATTERIA

Qualsiasi dispositivo, progettato per co-agire con qualsiasi apparecchiatura per gui darne il ritorno in batteria, è considerato illegale.

2.7 MUNIZIONAMENTO

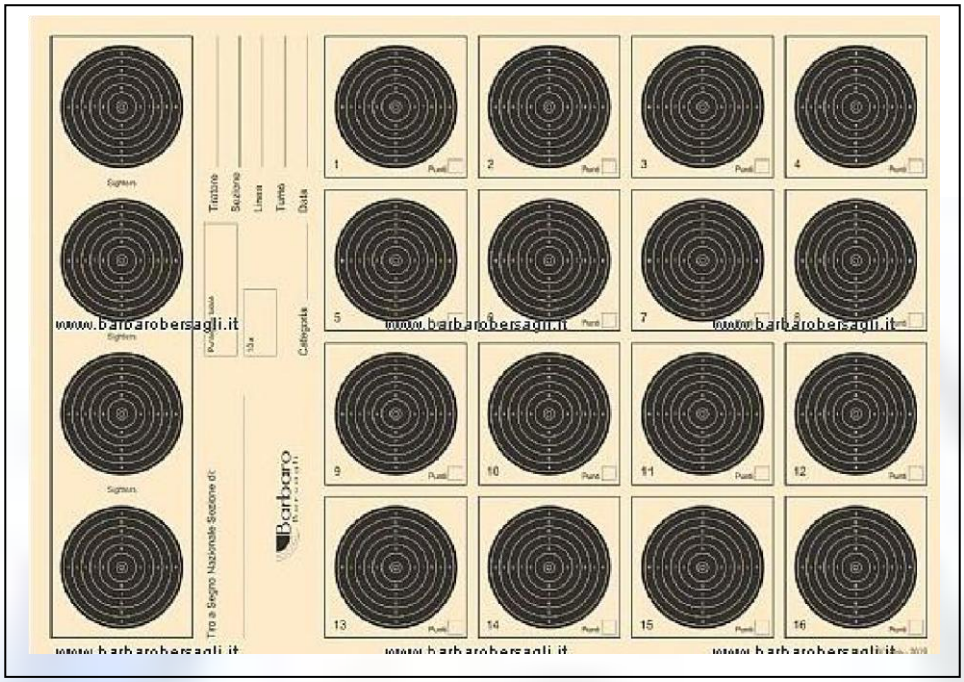
È utilizzabile ogni tipo di Pellet in piombo in calibro .177”(4,5 mm) o .22”(5,5 mm) purchè di produzione commerciale.

2.8 BERSAGLI

Per tutte le categorie i bersagli verranno forniti dall’organizzazione e riporteranno una numerazione caratteristica al fine di autenticazione.

2.8.1 Categoria **DIOTTRA Air**

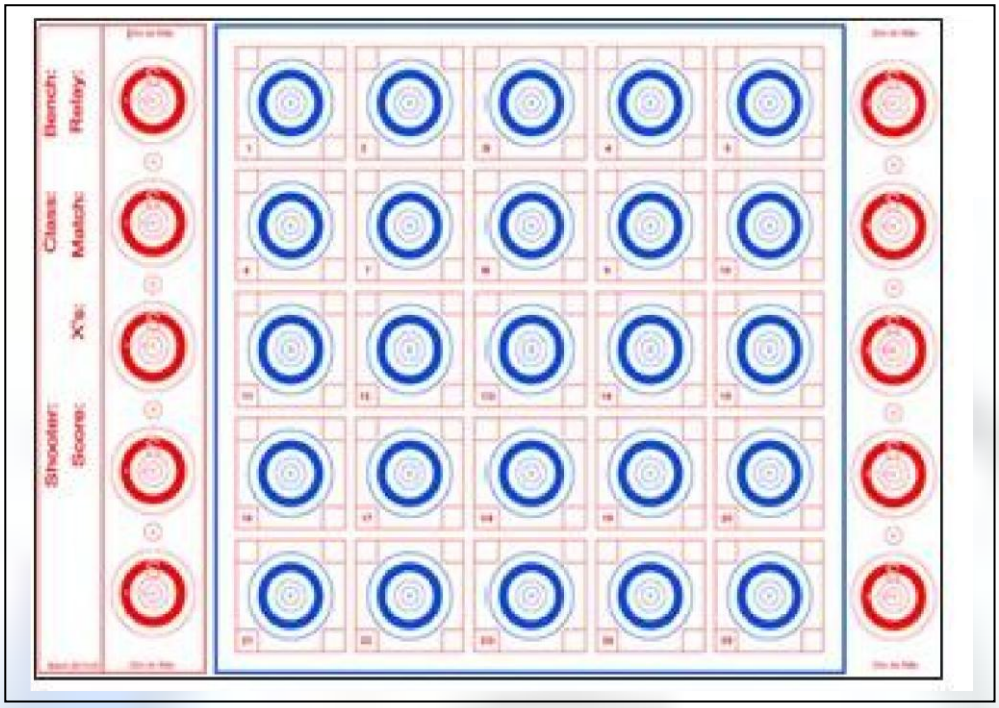
Per questa categoria è previsto il bersaglio seguente di tipo Barbaro 10/14 bis o similari in formato A3



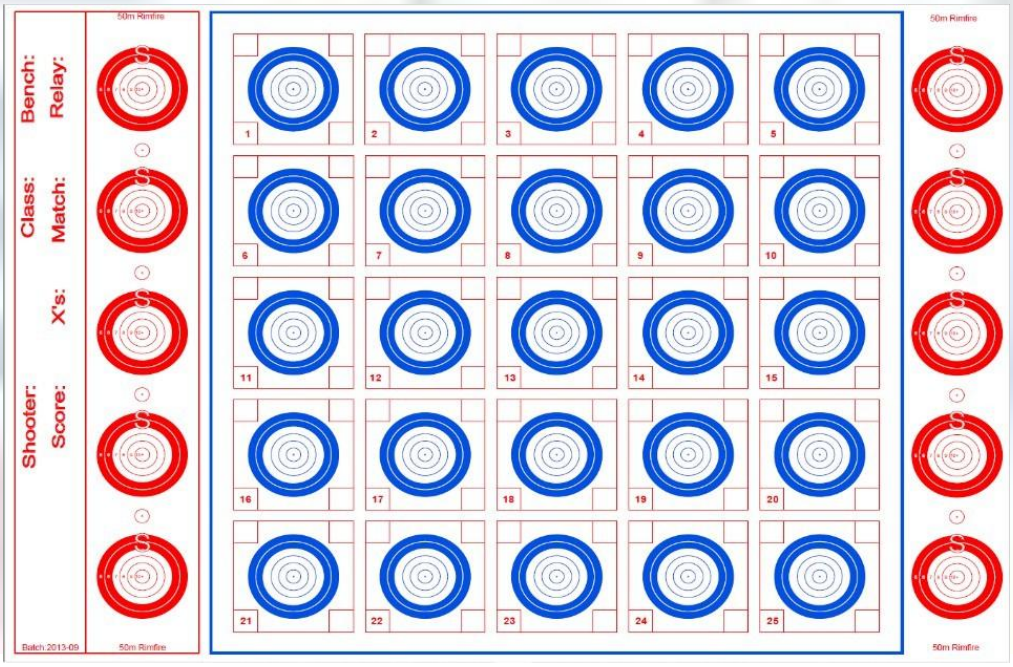
2.8.2 Categorie SPORTER depo Air Rifle, LV (Light Varmint) Air Rifle e HV (Heavy Varmint) Air Rifle, UN UN depo vedi allegato 1

Per le categorie **SPORTER Rimfire, UNLIMITED "A" Rimfir, LV (Light Varmint) Rimfire** e **HV (Heavy Varmint) Air Rifle vedi allegato 2**

Allegato 1


Bench:
Relay:
Class:
Match:
X's:
Shooter:
Score:

Allegato 2


Bench:
Relay:
Class:
Match:
X's:
Shooter:
Score:
50m Rimfire
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25

2.9 CALIBRO CONTROLLO BERSAGLI

Per la valutazione dei colpi sarà utilizzato un solo calibro per ogni intera gara che risponda alle seguenti caratteristiche e comunque conforme al modello issf:

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

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

3.3

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".

3.4 DIREZIONE DI GARA

La Direzione di Gara è composta come segue:

Giuria di Gara, composta dal (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.

Direttore di Gara, che sovrintende alla compilazione e diffusione del Programma di Gara, alla raccolta delle iscrizioni ed assegnazione dei turni di tiro, ai Servizi di Poligono, all'approntamento dei 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.

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.

3.5 REGOLE DI SICUREZZA

Il trasporto dell'arma da e verso l'interno dei locali della Sezione di Tiro deve avvenire in custodia chiusa;

All'interno dello stand di tiro l'arma, se rimossa dalla custodia, dovrà essere movimentata in Condizione di Sicurezza tramite l'inserimento di un sistema di sicurezza (bandierina di sicurezza) che risulti facilmente visibile (bandierina di colore fluorescente inserita in camera di sparo);

In qualsiasi momento, precedente l'apposito comando del Direttore di tiro, l'arma dovrà essere con la bandierina blocca-otturatore inserita;

La bandierina di sicurezza potrà essere rimossa solo a seguito dell'apposito comando del Direttore di Tiro pochi istanti prima dell'inizio del turno di gara; il tiratore che contravverrà a questa disposizione sarà immediatamente squalificato;

Durante il turno di gara, a suo insindacabile giudizio il Direttore di Tiro potrà ordinare la CONDIZIONE di SICUREZZA, richiedendo quindi l'inserimento della bandierina di sicurezza

Al termine del turno di gara l'arma non potrà essere rimossa dal rest se non dopo apposita autorizzazione del Direttore di Tiro e aver inserito la bandierina di sicurezza;

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 in Condizione di sicurezza (bandierina di sicurezza inserita)

Le armi e l'attrezzatura non possono essere rimosse dal bancone prima del termine del turno di gara, salvo diversa autorizzazione del Direttore di Tiro.

3.6 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:

- Pesi e dimensioni delle armi;
- Divieto di Sharing (condivisione) della carabina durante la fase finale individuale, possibile per partecipanti a squadre.
- A discrezione del Direttore di 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.
- Se il Direttore di tiro o un componente della Direzione di gara rilevano che un elemento dell'attrezzatura, già sottoposta a controllo preliminare, sia stato alterato o sostituito, il concorrente sarà immediatamente squalificato per l'intera gara o, in casi particolarmente gravi e specifici, per l'intero campionato.

3.7 DETERMINAZIONE DELLA POTENZA DELLA CARABINA

L'energia cinetica alla volata si determina con l'ausilio di un cronografo (cronoscopio) in grado di rilevare la velocità di uscita del proiettile in prossimità della volata. Dopo ogni cartello di gara, si procederà all'estrazione di 2 tiratori per il controllo dei limiti di potenza dell'arma stabiliti dal regolamento per le varie categorie. Verrà misurata la potenza in Joule, sparando tre dei pallini a caso presenti sul banco del tiratore e calcolandone la media in joule, tramite l'utilizzo di un apposito cronografo portatile o sul bancone o in apposita zona preposta al controllo. Nel caso in cui l'arma dovesse eccedere la potenza regolamentare, dopo aver provveduto a ripetere il test, nel caso venga confermato il risultato il tiratore verrà squalificato immediatamente per comportamento anti sportivo

La pressione minima prevista nel serbatoio d'aria compressa in fase di misurazione della potenza della carabina dovrà essere di 150 bar. Poiché gli attuali cronografi di alta qualità affermano un livello di precisione del 99,5%, sarà consentito un livello di tolleranza dello 0,5%. Per il calcolo dell" Energia (joule) si utilizzerà la seguente formula:

$$\text{Energia(Joule)} = \frac{\text{M (massa del pellet in grani) X Velocità media (Vm)}^2}{2000}$$

L'energia così rilevata dovrà essere minore o uguale a quella indicata nel presente regolamento al paragrafo della categoria interessata.

3.8 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 lo schema sottostante e come indicato sul "Programma Sportivo" dell'Anno di riferimento:

1° MATCH Linea assegnata sulla base della classifica di Qualifica	2° MATCH Linea assegnata	3° MATCH Linea assegnata
1	8	15
2	9	16
3	10	17
4	11	18
5	12	19
6	13	20
7	14	1
8	15	2
9	16	3
10	17	4
11	18	5
12	19	6
13	20	7

14	**1**	**8**
15	**2**	**9**
16	**3**	**10**
17	**4**	**11**
18	**5**	**12**
19	**6**	**13**
20	**7**	**14**

Il tiratore che abbia confermato la partecipazione ma che di fatto non sia 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 per nessun motivo la sostituzione di un concorrente assente con altro nella giornata 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.

3.9 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.

3.10 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 5 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. "ESTRARRE le BANDIERINE DI SICUREZZA": i tiratori sono autorizzati ad inserire l'otturatore o 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. "Inserire le Bandierine di Sicurezza": a questo comando vanno inserite le bandierine di Sicurezza. Il tiratore deve inoltre alzarsi e allontanarsi dal banco;
11. "TIRATORI LASCIATE LE LINEE": autorizza i tiratori a togliere le carabine dai Rest, e successivamente a liberare e abbandonare le postazioni di tiro.

3.11 COMANDI DI EMERGENZA

3.12

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

3.13 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 oltre i 30 minuti previsti, 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.

3.14 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

.

3.15 BANDIERINE SEGNAVENTO

Sono a carico dei tiratori la fornitura e il posizionamento delle bandierine segnavento. Ogni tiratore potrà utilizzarne massimo 9. Prima dell'inizio del turno il Direttore di Tiro o un suo collaboratore verificherà che le bandierine non siano sulla linea di tiro e non siano sporgenti alla linea immaginaria di tiro tra il bancone ed il bersaglio. Tutte le bandierine che dovessero trovarsi in posizione non conforme a quanto sopra richiesto, saranno adagiate a terra. Per il posizionamento delle bandierine, si avrà a disposizione 10 minuti prima di ogni turno. I tiratori potranno accedere al campo gara per il posizionamento delle proprie bandierine, solo dopo che il direttore di tiro abbia dato ordine in merito. Il tiratore che accede al campo gara senza che sia dato il comando, sarà immediatamente squalificato.

3.16 CAMBIO DELL'ARMA

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.

3.17 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.

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 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 col pita 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.

3.18 FUOCO INCROCIATO "PASSIVO"

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

Alla sospensione del "fuoco";

Alla verifica del bersaglio e ad individuare la visuale che, secondo il tiratore che reclama, è stata oggetto di fuoco incrociato;

Ad interpellare tutti i concorrenti perché effettuino le opportune verifiche.

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

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

Se riterrà di aver individuato l'autore del tiro incrociato, sulla base di elementi oggettivi, dovrà squalificarlo. Se invece, non gli sarà possibile attribuire a nessun tiratore la responsabilità dell'accaduto, dovrà dichiarare la ripresa del fuoco.

Sarà facoltà del Direttore di Tiro, in base alle circostanze accertate, autorizzare il concorrente che ha dichiarato fuoco incrociato passivo ad effettuare il proprio tiro sulla visuale che si presume colpita da fuoco incrociato. Conseguentemente, in sede di controllo bersagli, su apposita segnalazione del Direttore di Tiro, al tiratore che ha reclamato sarà assegnato il punteggio maggiore tra quelli che compaiono sulla visuale in questione.

3.19 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.

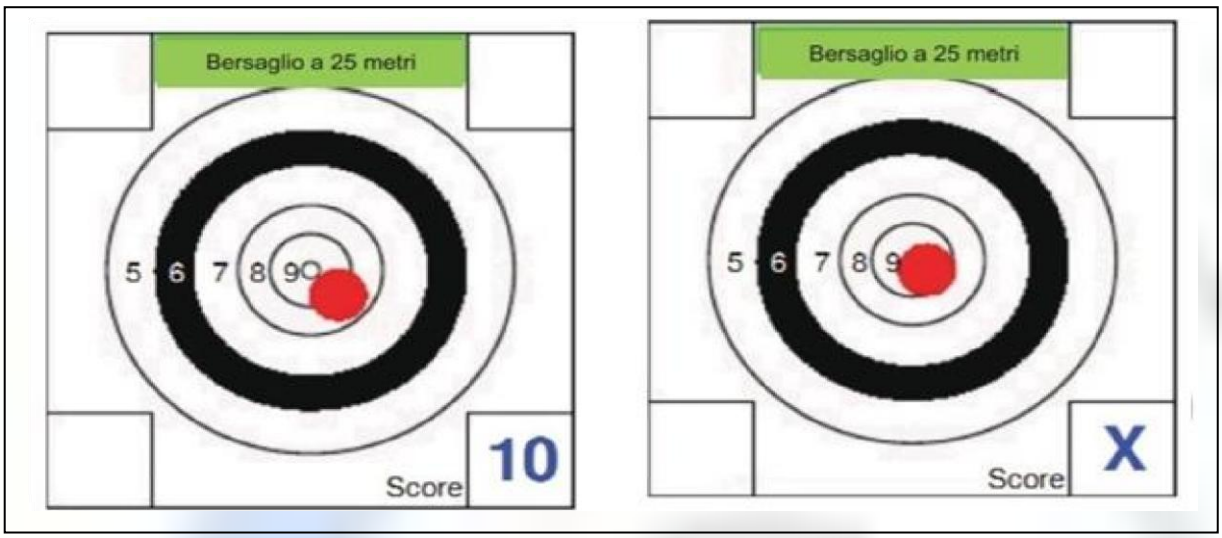
La zona colpita è quella che presenta la propria linea esterna di demarcazione interessata dal foro d'impatto, sia nell'ipotesi che il foro abbia intaccato la linea di demarcazione sia nell'ipotesi che il foro od il calibro a perno siano tangenti alla linea di demarcazione della zona con centrica stessa (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 sarà assegnata una penalità di 1 punto per ogni colpo in eccedenza rispetto al numero con sentito.

3.20 DETERMINAZIONE E VALUTAZIONE DELLA MOUCHE

La mouche sarà assegnata nel caso che la flangia del calibro asporti e/o copra completa mente il cerchio del "10" (vedi esempio sotto)



3.21 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 relative posizioni 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. 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).

3.22 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.

3.23 ESPOSIZIONE BERSAGLI

I bersagli di gara con la valutazione del punteggio totale relativo alla categoria saranno esposti al termine delle Manche di Finale in modo di consentire ai tiratori di prenderne visione. Rimarranno esposti per un tempo di 30 minuti a partire dall'orario di esposizione che avverrà in apposito luogo protetto a cura dell' Organizzazione.

3.24 RECLAMI

Vedi Regolamento Sportivo BR Italia 2027

3.25 CONDOTTA DI GARA

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

In modo particolare è vietato:

L'uso dei telefoni cellulari, che dovranno essere spenti durante la gara;

L'uso di strumenti auricolari diversi da cuffie di protezione;

Parlare con altri concorrenti o persone del pubblico;

Abbandonare la postazione di tiro prima del termine della gara, salvo espressa autorizzazione del direttore di tiro;

Atteggiamenti tali da creare situazioni di evidente disturbo;

Ingresso NON autorizzato nei Locali di Controllo Bersagli;

La pulizia o riparazioni dell'arma durante la sessione di tiro;

Occupare banconi eventualmente liberi.

3.26 SANZIONI

3.27

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 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.

Per quanto altro non menzionato nel presente Regolamento si fa riferimento al Programma Sportivo Br ITALIA 2027

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 al T.S.N. _____ _____

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 _____