REGOLAMENTO TECNICO BENCH REST INTERNATIONAL

REVISIONE 1.1
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 per carabine in calibro 22 Long Rifle
- **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) Sporter, Light Varmint e Unlimited

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.

Il Rest posteriore, che 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.

Questo dovrà essere riempito con materiale granulare inerte non metallico e risultare deformabile al tatto. La sua sagoma non deve superare in altezza il profilo della calciatura nella zona dove essa vi si appoggia. 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 Rest non possono essere collegati o fissati fra di loro, al bancone od all'arma. Essi devono essere direttamente appoggiati sul piano del bancone, con le seguenti deroghe: sono ammessi spessori distanziali sotto il cuscino posteriore, purché privi di punte, adesivi o dispositivi di regolazione; sono ammesse punte coniche quali piedi d'appoggio sul bancone del Rest anteriore, purché la loro penetrazione dentro di esso non richieda sforzo per poi estrarle (effetto chiodo); è ammesso posizionare 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.

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

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.

2.4- CATEGORIE DI ARMI

Per il tiro da Bench Rest vengono impiegati esclusivamente fucili o carabine in calibro 22 Long Rifle, in regola con le normative italiane vigenti in materia di armi, loro modifiche, detenzione e trasporto, suddivise nelle seguenti categorie (tra parentesi la denominazione ad uso internazionale). I requisiti tecnici ed il regolamento di gara saranno inseriti nel Programma Sportivo per l'anno di riferimento

- **Categoria Sporter (International Sporter Class) - (8,5 libbre)**
- **Categoria Light Varmint - (10,5 Libbre)**
- **Categoria Unlimited (15 Libbre)**

2.5.1 - SPORTER 8,5 libbre (International Sporter Class)

Rientra in questa categoria ogni carabina avente sistema di scatto meccanico manuale diretto, il suo peso comprensivo di ottica non deve superare le 8,5 libbre (3,855 Kg) con una tolleranza di 1 oncia (28 gr.). Pesi aggiuntivi sulla canna, sistemi che influiscano sulla riduzione delle vibrazioni, stabilizzatori di palla in volata NON SONO AMMESSI. Qualunque ottica può essere utilizzata **fino ad un massimo di 12 ingrandimenti**, sono ammesse le ottiche variabili, ma l'ingrandimento deve essere bloccato dal Direttore di Gara e rimanere integro per tutta la durata della gara. La canna e l'azione possono essere fissate al calcio mediante bedding, lo scatto può essere accuratizzato o sostituito. La canna deve essere un unico pezzo senza aggiunte ad eccezione dei dadi per il serraggio della canna all'azione. La calciatura deve rispondere ai requisiti in *Appendice "A"/§1*. Il ritorno in batteria e scatti assistiti elettronicamente NON SONO AMMESSI.

2.5.2 - LIGHT VARMINT

Rientra in questa categoria ogni carabina avente sistema di scatto meccanico manuale diretto, il suo peso comprensivo di ottica non deve superare le 10,5 libbre (4,762 Kg) con una tolleranza di 1 oncia (28 gr.). Ogni modifica all'arma può essere eseguita, e qualunque ottica può essere utilizzata. Pesi aggiuntivi sulla canna, sistemi che influiscano sulla riduzione delle vibrazioni, stabilizzatori di palla in volata SONO PERMESSI, ma devono rientrare nel limite di peso totale dell'arma. La calciatura deve rispondere ai requisiti in *Appendice "A /§2"*. Il ritorno in batteria e scatti assistiti elettronicamente NON SONO AMMESSI.

2.5.3 – UNLIMITED

Rientra in questa categoria ogni carabina avente sistema di scatto meccanico manuale diretto, il suo peso comprensivo di ottica non deve superare le 15,0 libbre (6,803 Kg) con una tolleranza di 1 oncia (28 gr.)
Ogni modifica all'arma può essere eseguita, e qualunque ottica può essere utilizzata. Pesi aggiuntivi sulla canna, sistemi che influiscano sulla riduzione delle vibrazioni, stabilizzatori di palla in volata SONO PERMESSI, ma devono rientrare nel limite di peso totale dell'arma. La calciatura deve rispondere ai requisiti in *Appendice "A /§2"*. Il ritorno in batteria e scatti assistiti elettronicamente NON SONO AMMESSI.

APPENDICE "A"

Chiarimenti per le calciature

§1 - International Sporter: l'appoggio anteriore della calciatura **(Forearm)** deve essere convesso o piatto con larghezza non superiore a 57,15mm (2,25"), il calcio di qualsiasi materiale può avere alla base un piano piatto d'appoggio 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 25,00 mm (0,98"). Non possono essere inseriti elementi aggiuntivi sulla calciatura (nastri di scorrimento ecc.)

§2 - 10,5 libbre, Unlimited: l'appoggio anteriore della calciatura (Forearm) 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 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 25,00 mm (0,98").

2.6 - MUNIZIONAMENTO

E' 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 dovranno corrispondere alle caratteristiche ed alle dimensioni riportate nella *“Sezione 4 Allegati“*.

Bersaglio BR22 per le categorie - Unlimited, Light Varmint e Sporter

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 5.69 mm +/- 0,05 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, c**omposta 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 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.

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

(b) Pesi e dimensioni delle armi;

(c) Fattore d'ingrandimento ottico per International Sporter, con blocco di verifica dell'ingrandimento per le ottiche variabili;

(d) Divieto di Sharing dell'arma durante la fase finale individuale, possibile per partecipanti a squadre

(e) A discrezione del direttore della gara possono le armi e gli equipaggiamenti essere verificati anche sulla linea di tiro. Il direttore non è tenuto a notificare in anticipo tali ispezioni.

(f) 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 lo schema sottostante **e riguardante solo le Finale senza fase Eliminatoria** e come da indicazione sul "Programma Sportivo dell'Anno di riferimento)

1° MATCH Linea in base alla Classifica di Qualifica	2° MATCH Linea assegnata	3° MATCH Linea assegnata	Opzione da Programma Sportivo
1	**8**	**16**	Sorteggio
2	**9**	**17**	Sorteggio
3	**10**	**18**	Sorteggio
4	**11**	**19**	Sorteggio
5	**12**	**20**	Sorteggio
6	**13**	**1**	Sorteggio
7	**14**	**2**	Sorteggio
8	**15**	**3**	Sorteggio
9	**16**	**4**	Sorteggio
10	**17**	**5**	Sorteggio
11	**18**	**6**	Sorteggio
12	**19**	**7**	Sorteggio
13	**20**	**8**	Sorteggio
14	**1**	**9**	Sorteggio
15	**2**	**10**	Sorteggio
16	**3**	**11**	Sorteggio
17	**4**	**12**	Sorteggio
18	**5**	**13**	Sorteggio
19	**6**	**14**	Sorteggio
20	**7**	**15**	Sorteggio

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?": E' 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 - BANDIERE 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 vi sia dato il comando, sarà immediatamente squalificato.

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 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.

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 sarà assegnata una penalità di 1 punto per ogni colpo in eccedenza rispetto al numero consentito.

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 manche 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 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.
- Abuso di sostanze alcoliche durante la giornata di gara

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.

3.24 – ESCLUSIONI

Per quanto non contemplato nel presente regolamento fare riferimento al programma sportivo 2027

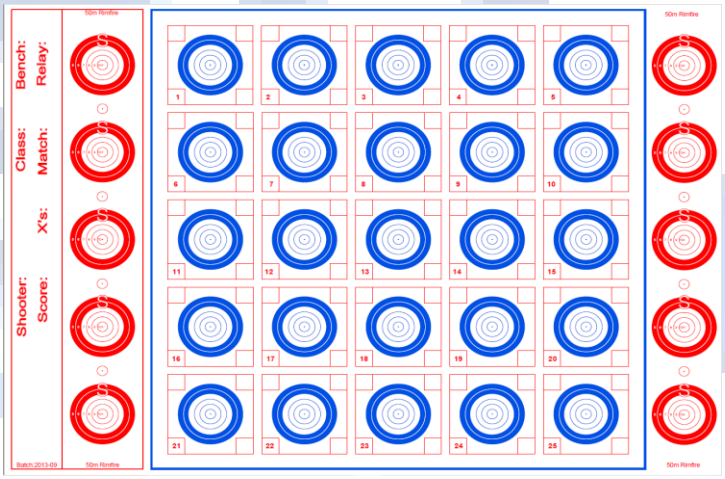
4 – SEZIONE ALLEGATI

4.1 – MODULO RICORSO R-1 (Ultima pagina)

4.3 - BERSAGLI UFFICIALI

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

Unlimited WBSF - Light Varmint - Sporter



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……