



REGOLAMENTO GARA SEZIONALE CAPRINO VERONESE CAL 22. LR





1. Introduzione

Il presente regolamento è riferito alle gare interne al poligono di Caprino V.se e riguarda lo svolgimento di tali attività tra i tesserati del poligono nelle discipline di tiro con armi cal 22 lr. Alle distanze di 50m e 100m

Le discipline che saranno presenti durante il corso della gara saranno:

1. - 50 m carabina in piedi
2. - 100 m carabina con ottica

2. Sicurezza

1. Tutte le armi da fuoco devono rimanere scariche fino a quando il tiratore non si trova nell'area di tiro ed è pronto ad ingaggiare il primo bersaglio
2. Non puntare mai un fucile contro qualcosa che non si voglia colpire.
3. Considerare un'arma come se fosse sempre carica, anche se si crede che sia scarica.
4. Tenere il dito lontano dalla protezione del grilletto finché non si è pronti a sparare.
5. Essere coscienti del bersaglio e di cosa lo circonda
6. L'arma va sempre mantenuta scarica, fino a poco prima di utilizzarla.
7. Camerare il colpo solo quando si riguarda la zona bersagli.
8. Indossare sempre un'adeguata protezione per occhi e orecchie e assicurarsi che gli altri abbiano lo stesso prima di sparare.
9. Non usare mai alcol o droghe durante le attività a fuoco.

Violazioni delle regole di sicurezza possono portare ad ammonizione verbale o squalifica dalla competizione ad insindacabile giudizio del direttore di tiro.

3. Categorie

3.1. 50 m in piedi

L'arma e i relativi colpi possono essere di proprietà del tiratore o fornita dalla sezione.

Sono ammesse a questa categoria tutte le armi in cal 22.lr, semiautomatiche o bolt action, con o senza caricatore munite di mire metalliche o diottra.

Non ci sono vincoli sul peso di scatto o sul peso dell'arma.

È consentito utilizzare guanti di protezione.

La posizione di tiro è in piedi, senza ulteriori appoggi.

NON è consentito l'uso di indumenti ISSF di nessun tipo.

NON è consentito l'uso di cinghie da tiro o sistemi di vincolo dell'astina al braccio o alla spalla del tiratore.

Quando l'arma viene appoggiata al bancone per riposare, questa deve essere scarica, senza caricatore e con otturatore aperto o bloccato in apertura.

Eventuali controlli armi, potranno essere fatti a discrezione del direttore di tiro prima o dopo la gara ma NON durante.

Il turno di gara avrà una durata di 30 min. Durante il turno di gara il tiratore dovrà sparare 25 colpi nel proprio bersaglio. Per il calcolo del punteggio saranno scartati i 5 tiri peggiori.

Il bersaglio sarà quello standard per pistola 25 m, come riportato di seguito:



Mouche	25 mm	(± 0.2 mm)		
anello 10	50 mm	(± 0.2 mm)	anello 5	300 mm (± 1.0 mm)
anello 9	100 mm	(± 0.4 mm)	anello 4	350 mm (± 1.0 mm)
anello 8	150 mm	(± 0.5 mm)	anello 3	400 mm (± 2.0 mm)
anello 7	200 mm	(± 1.0 mm)	anello 2	450 mm (± 2.0 mm)
anello 6	250 mm	(± 1.0 mm)	anello 1	500 mm (± 2.0 mm)

3.2. 100 m posizione seduta

L'arma e i relativi colpi possono essere di proprietà del tiratore o fornita dalla sezione.

Sono ammesse a questa categoria tutte le armi in cal 22.lr, semiautomatiche o bolt action, con o senza caricatore munite di ottica.

L'ottica dovrà avere massimo 8X ingrandimenti, il tipo di reticolo è a scelta libera.

Nel caso di ottiche con ingrandimento variabile, dovranno essere bloccate a ingrandimento 8X prima dell'inizio del turno di gara dal direttore di tiro con del nastro.

Non ci sono vincoli sul peso di scatto o sul peso dell'arma

È consentito utilizzare guanti di protezione.

La posizione di tiro è seduta. Si potrà sparare SOLO con l'appoggio frontale fornito dalla sezione.

NON è consentito l'utilizzo di appoggi o rest posteriori per stabilizzare il tiro.

L'arma in appoggio frontale e con la pala appoggiata al bancone, NON deve permettere di trapiantare il bersaglio dall'ottica.

Eventuali controlli armi, potranno essere fatti a discrezione del direttore di tiro prima o dopo la gara ma NON durante.

Quando l'arma viene lasciata sul bancone per riposare, questa deve essere scarica, senza caricatore e con otturatore aperto o bloccato in apertura.

Il turno di gara avrà una durata di 30 min. Durante il turno di gara il tiratore dovrà sparare 25 colpi nel proprio bersaglio.

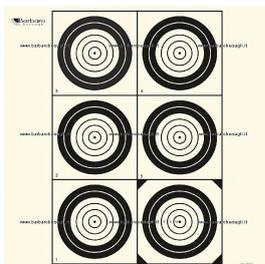
I primi 5 colpi dovranno obbligatoriamente essere sparati all'interno del bersaglio di prova (identificato con triangoli neri ai lati).

I successivi 20 colpi dovranno essere sparati 4 per ogni barilotto di gara.

Per il calcolo del punteggio saranno ritenuti validi SOLO i 20 colpi sparati nei barilotti di gara.

Per ogni colpo in più sparato nei barilotti di gara, sarà eliminato il colpo con punteggio maggiore.

Il bersaglio sarà quello standard hunter 200 m, come riportato di seguito:



Mouche	5,0 mm		
anello 10	27,0 mm	anello 7	100,0 mm
anello 9	52,5 mm	anello 6	129,0 mm
anello 8	78,0 mm	anello 5	154,0 mm



4. Turni gara e punteggio

Per ogni tiratore è consentito fare una gara più un massimo di 3 rientri per ogni specialità. L'iscrizione ed il pagamento avverranno direttamente durante la giornata di gara presso la struttura del tiro a segno

- Gara 15 €
- Ogni Rientro 10€

Alla fine di ogni turno, la classifica sarà aggiornata per ogni tiratore sommando i 20 migliori colpi (categoria 50 metri) o i 20 colpi nei barilotti di gara (categoria 100 m).

La classifica viene stabilita nel modo seguente:

- A parità di punteggio, si procederà alla verifica delle mouches;
- A parità delle mouches si procederà alla verifica dei 10,9,8,7,6 e così via, a ritroso per trovare la differenza;
- L'ulteriore parità darà il risultato ad ex equo.

Ai fini della classifica finale, nel caso di tiratori con gara e più rientri, sarà ritenuto valido solo il punteggio migliore. Nel caso quindi di ex equo del miglior punteggio, NON saranno considerati i rientri svolti.

5. Premiazioni

Per ogni specialità saranno premiati i 3 migliori tiratori con premi forniti dalla sezione.

6. Reclami

L'atleta ha 10 minuti di tempo, dall'esposizione della classifica aggiornata al proprio turno, per presentare reclamo scritto versando la quota di € 25,00 che saranno restituiti se il reclamo verrà accolto.