

REGOLAMENTO

G.R.S.T.



Giglio Rosso Shooting Team

Ver. 18.02 – 24.08.2018

Il Giglio Rosso Shooting Team (GRST) ha come scopo quello di svolgere attività con le armi da fuoco in gara o nelle esercitazioni basate sul tiro con pistola e shotgun nello scrupoloso rispetto di tutte le regole di sicurezza previste nei poligoni sia istituzionali, sia privati, rispettando le leggi e i regolamenti.

Per delineare linee guida chiare e trasparenti, un sano e leale spirito competitivo fra tutti i partecipanti nelle gare organizzate dal GRST sono state create 3 branche:

GRA-Giglio Rosso Action tiro multiarma;

ERKAMA CUP tiro con arma lunga a canna liscia;



www.q33.it tiro con arma lunga rigata.

Ogni branchia ha le sue caratteristiche, le sue armi, le sue regole e sono il frutto di anni di lavoro ed esperienza sui campi di tiro.

GRA-Giglio Rosso Action

1) TIRATORI.

I partecipanti alle competizioni GRA organizzate dal GRST sono tiratori iscritti alle varie Federazioni di tiro Italiane ed in possesso di regolare porto d'arma in corso di validità, personale in servizio nelle Forze Armate e nei Corpi di Polizia dei Paesi NATO e della Svizzera, chi presta regolare servizio armato (Polizia Locale, Guardie Giurate, ecc.).

Per ogni gara saranno definite le divisioni e le categorie che potranno variare ogni volta.

2) ACCESSORI ED ABBIGLIAMENTO.

È consentito l'uso di fondine, porta caricatori da difesa e sacca porta oggetti, **non è consentito** l'uso di fondine ascellari, cosciali, inside e attrezzatura tecnica IPSC (fondina, porta caricatori e cinturoni), porta caricatori magnetici.

La fondina deve essere posta a livello dei fianchi, sotto la spalla della mano forte, montata su cinturone o sui pantaloni, porta caricatori e borsa posizionati a discrezione del tiratore.

È consentito l'utilizzo di un abbigliamento sportivo, non offensivo e non militare.

3) ARMAMENTO.

1. *ARMA CORTA*

Unica divisione; calibri consentiti dal 7 al 45 ACP.

Sono vietati i compensatori, le ottiche e tutti i dispositivi di puntamento a meno che non siano presenti divisioni che lo richiedano per quella specifica gara; le pistole potranno avere tacca di mira e mirino regolabili.

Ogni caricatori potrà essere caricato con un massimo di 15 colpi non ci sono limiti sulla quantità; chi in gara utilizzerà un caricatore con più di 15 colpi sarà squalificato per comportamento antisportivo.

Alterare o modificare qualsiasi parte dell'arma che disattivi anche parzialmente i dispositivi di sicurezza presenti sull'arma al momento della sua produzione comporterà la non partecipazione o squalifica dalla gara.

2. *ALTRE ARMI.*

Qualora sia previsto l'uso di altre armi, lunghe o corte, queste potranno essere messe a disposizione dall'organizzazione con i relativi colpi, o essere di proprietà degli stessi tiratori, modelli, caratteristiche e calibri verranno specificati per ogni gara.

4) GIUDICI DI GARA.

I Giudici di gara sono tiratori che per competenza e preparazione tecnica, valutazione sul campo o frequenza di apposito corso sono in grado di assicurare il regolare svolgimento delle gare di tiro.

Sono nominati dal Match Director o dalla commissione gare per ogni singolo evento.
In gara sono riconoscibili da un particolare abbigliamento o da una tessera identificativa.

a. MD (Match Director).

È responsabile del regolare svolgimento e gestione della gara, a lui è demandato il disegno della gara o l'approvazione degli stage disegnati da altri. Ogni DQ deve essere subito comunicato a lui e a lui spetta la decisione finale.

b. SO (Safety Officer).

È il responsabile dello stage, controlla abbigliamento e attrezzatura del concorrente, è responsabile della sicurezza e del regolare svolgimento della prova. Ogni concorrente dovrà rispettare e seguire tutti i suoi ordini dall'inizio al termine della prova; a lui spetta segnalare con alzata di mano durante lo svolgimento, eventuali procedure da assegnare a fine prova, dopo averlo comunicato al tiratore.

È incaricato della segreteria; della gestione dei turni di tiro; delle classifiche; dell'approvvigionamento di quanto necessario negli stage; della supervisione e gestione della sicurezza al di fuori degli stage (maneggio di armi al di fuori delle aree consentite).

5) DIREZIONE DI GARA (DG).

È presente nelle gare di livello nazionale ed internazionale con oltre 100 iscritti. I componenti delle DG sono 5: il MD e 2 SO di maggiore esperienza e 2 tiratori (+1 riserva nel caso presenti ricorso uno dei due tiratori) di comprovata esperienza. Se la gara si svolge su più giorni, ogni giorno verranno nominati nuovi tiratori, in modo che la commissione sia convocabile nel più breve tempo possibile.

Le decisioni della DG sono prese a maggioranza e sono inappellabili.

La DG si riserva il diritto, a seguito di particolari eventi o imprevisti occorsi, di decidere l'eventuale annullamento di una o più missioni che possano compromettere un corretto risultato finale.

6) INGAGGIO DEI BERSAGLI.

a. In copertura:

- il tiratore dovrà essere in condizione “di copertura”, ovvero con la totalità degli arti inferiori entro il limite verticale del riparo;
- i bersagli dovranno essere ingaggiati con priorità tattica sporgendosi dal riparo in ordine di visibilità;

L'SO in caso di “non copertura” potrà gridare il comando “**COVER**”; se il tiratore non modificherà la propria posizione rientrando in copertura, con il successivo richiamo “**COVER**” gli sarà applicata una penalità (*procedura*) per ogni sagoma colpita in tale condizione. Il comando cover sarà a discrezione dell'SO che in particolari condizioni, per non disturbare il tiratore, potrà non chiamarlo e assegnare comunque la procedura.

b. Da finestre:

E' richiesta sempre la copertura, dal lato da cui si proviene, a discrezione del tiratore se si trova di fronte alla finestra nel raggiungerla, anche centralmente se gli arti inferiori sono coperti.

c. *In movimento:*

si possono ingaggiare tutti i bersagli senza copertura rispettando gli angoli di sicurezza, da fermo o in movimento è possibile il cambio sia che l'arma sia scarica oppure no, il caricatore non dovrà mai essere lasciato a terra in nessuna condizione, se non verrà recuperato, prima dell'ultimo colpo dello stage, verrà assegnata una procedura di 8".

d. *Ferri sentinella:*

se previsti, dovranno essere abbattuti obbligatoriamente per primi salvo diverse disposizioni del briefing.

Nel caso il tiratore dovesse procedere con l'esercizio senza abatterli, sarà squalificato "**per comportamento antisportivo**" e "**violazione della sicurezza**".

Se il concorrente dovesse esaurire tutti i colpi sparando ai ferri sentinella, l'esercizio terminerà e sarà comunque considerato valido.

e. *Bersagli metallici piattini:*

Se rimangono in piedi anche se colpiti saranno considerati non abbattuti, fatta eccezione per quelli che assumeranno una posizione tale da rendere praticamente impossibile colpirli ulteriormente; in tal caso l'SO griderà "**HIT**" o "**ABBATTUTO**".

f. *Cambio caricatore e munizioni a terra:*

deve essere effettuato in copertura se non diversamente specificato dal briefing. Per copertura si intende anche l'eventuale tragitto tra una postazione di tiro e l'altra, ma dove non si è visibili dalle sagome non ancora ingaggiate.

Se il concorrente si trova ad una finestra si deve mettere in copertura.

Si potrà avanzare solo dopo aver inserito il nuovo caricatore, e solo con il colpo già camerato altrimenti è procedura. Si potrà avanzare anche con eventuali caricatori ancora da riporre in buffetteria. L'SO segnerà "**caricatori a terra**" alzando una mano, se questi non verranno recuperati prima dell'ultimo colpo dello stage, questo vale anche per i caricatori che possono aver causato un inceppamento o malfunzionamento dell'arma, verrà assegnata una procedura. Nessuna procedura verrà assegnata per munizionamento rimasto a terra dovuto ad errato scarrellamento dell'arma o malfunzionamento.

g. *Colpo in canna o presunto*

Nel caso di colpo o presunto colpo in canna, tiratore e SO dovranno fermare la prova e verificare l'arma. Il MD deciderà se il tiratore potrà ripetere la prova oppure no. Eventuali comportamenti ritenuti 'antisportivi' dall'SO verranno puniti con il DQ.

7) OPERAZIONI DI SEGRETERIA.

Alla presentazione presso la Segreteria di gara per la registrazione, viene consegnato al tiratore un numero di statini in singola o doppia copia, nel numero pari agli stage dell'evento. Se non già presente, dovrà scrivere il proprio cognome e nome e dati relativi alla sua divisione di appartenenza oppure applicare le etichette che gli saranno consegnate. Munito di statini e quanto richiesto dall'evento si presenterà nei tempi stabiliti al suo primo stage, dove verrà preso in carico dall'SO incaricato.

8) ACCESSO AGLI STAGE.

Durante tutta la manifestazione, solo MD e SO potranno avere libero accesso agli stage.

Nel caso in cui siano presenti prove “**surprise** non modificabili, MD e SO che dovessero essere in gara dovranno effettuare la loro prova prima di poter prendere posizione e accedere allo stage *surprise*. Essi avranno, come i tiratori, l'accesso negato agli stage fino a quando non avranno effettuato anche loro la prova.

Chiunque acceda allo stage *surprise* prima di averla effettuata sarà squalificato per comportamento antisportivo.

9) SAGOME.

Le sagome cartacee sono di vario tipo, quelle metalliche di varie forme.

Tutte le sagome devono sempre essere ingaggiate entro i limiti di sicurezza definiti dal briefing.

Nel briefing che precede ogni prova sarà spiegata forma, colorazione, aree di validità e numero di colpi con cui ingaggiare ogni sagoma.

Nelle **sagome** i numeri stampigliati sulle varie zone della sagoma indicano i secondi di penalità (*), le zone contrassegnate con le lettere A, C e D corrisponderanno rispettivamente a 0, 2 e 4 secondi di penalità (**).

Le **sagome amiche** (“**no shoot**”) avranno particolari colorazioni, croci o grandi X o barre, potranno anche essere identificate quando coperte parzialmente o totalmente con indumenti.

Una **sagoma bersaglio** parzialmente colorata in nero (“**hard cover**”) è considerata priva di valore nella zona colorata e se colpita lì corrisponderà a un colpo fuori sagoma (“**miss**”), la sagoma non è penetrabile.

Se il tiratore tocca la sagoma con l'arma mentre spara sarà squalificato per violazione alla sicurezza.

10) PUNTEGGIO.

Il punteggio è calcolato in secondi.

Per ogni prova, viene conteggiato il tempo impiegato dal via (il ‘beep’ del pro-timer) fino all'ultimo colpo sparato.

Al tempo saranno sommati i secondi individuati dal punto di impatto del proiettile con le zone disegnate sulla sagoma (*)(**).

Il colpo tangente ad una linea che delimita le zone del bersaglio assegnerà il punteggio più favorevole per il tiratore.

Nel caso di colpi in numero superiore al previsto saranno considerati validi i migliori (più favorevoli al tiratore). Se ciò avviene per un mancato ripristino e su più di tre bersagli, l'esercizio verrà ripetuto.

Al punteggio così calcolato si potranno aggiungere le seguenti penalizzazioni (in secondi):

Penalità

Motivo	Secondi
Ogni segnalazione di “ procedura ”	5
Ogni colpo oltre la linea esterna del bersaglio e non tangente	5
Ogni colpo previsto ma assente nella sagoma “ miss ”	5
Ogni ferro non abbattuto “ miss ”	5

Ogni colpo nella sagoma definita amica “ <i>no shoot</i> ”	5
Ogni colpo sparato in più, ove previsto un numero massimo	5
Ogni caricatore caduto a terra e non raccolto prima di sparare di nuovo	8
Per il mancato ingaggio di ogni sagoma	5

Ogni bersaglio è considerato penetrabile; il proiettile che attraversando un bersaglio ne colpisce un altro, determina su quest’ultimo la stessa situazione che si avrebbe colpendolo direttamente, con tutte le penalità e/o bonus eventualmente previsti.

I punteggi ottenuti e le varie penalizzazioni saranno riportati sullo statino di gara che, al termine della prova, dovrà essere firmato sia dal concorrente, sia dall’SO. Lo statino sarà poi consegnato alla Segreteria di gara per la compilazione delle classifiche.

Sarà cura del tiratore controllare l’esattezza dello statino. Una volta firmato. Lo statino sarà considerato definitivo.

Per velocizzare le operazioni di ripristino, se lo stage lo permette, gli SO segneranno i punti e ripristineranno i bersagli anche prima che il tiratore abbia terminato lo stage; solo le miss e no shoot, saranno evidenziati o fatti vedere: il tiratore, prima dell’inizio dello stage, potrà richiedere al personale la verifica del risultato e la velocizzazione non potrà essere eseguita.

La classifica sarà quindi redatta in ordine crescente sommando i risultati di tutte le prove.

11) AMMONIZIONE.

Nel caso che il tiratore venga richiamato ripetutamente per il dito sul grilletto (escluso l’ingaggio delle sagome), durante gli spostamenti o cambi di caricatore, oppure rivolga la volata dell’arma verticalmente fuori dagli angoli di sicurezza previsti (45° verso il basso, altezza del parapalle o quanto dichiarato nel briefing), verrà AMMONITO dall’SO, con una “A” che verrà posta su tutti gli statini delle missioni successive. Nel caso il tiratore venga ammonito una seconda volta nel prosieguo della gara, incorrerà in una immediata squalifica per sicurezza.

12) SQUALIFICA.

La squalifica è decretata dall’MD e dall’SO nel caso che il tiratore abbia un comportamento antisportivo o venga colto nel compiere azioni che vadano a compromettere il risultato di altri o alterare il proprio (ad esempio: oltre 15 colpi nel caricatore; uso di attrezzatura non prevista dal regolamento o dal singolo briefing; sagome volontariamente non ripristinate o ripristinate prima della verifica; simulazione di colpo in canna).

La squalifica può avvenire anche per violazione delle regole di sicurezza nei seguenti casi:

- **Errato maneggio delle armi**, nel caso in cui l’eventuale partenza di un colpo possa mettere a rischio l’incolumità del tiratore stesso, se al richiamo da parte dell’MD o SO, il tiratore non modifichi in sicurezza il proprio atteggiamento.
- Se prima di aver terminato tutta la propria gara **viene trovato a bere bevande alcoliche** di qualsiasi genere.
- Per qualsiasi **ragione che implichi l’inosservanza delle leggi e delle norme di sicurezza** che regolano l’uso ed il maneggio delle armi.

- Per qualsiasi ragione che faccia venir meno le normali **condizioni psicofisiche**.
- Se **ci si presenta in pedana con l'arma non scarica**. Per arma scarica si intende l'arma priva di colpo in canna (compreso il salvapercussore) e senza caricatore inserito, anche se privo di munizioni.
- Se **tocca la sagoma con l'arma mentre si spara**.
- Per **doppia ammonizione**.
- Per il **maneggio** di una qualsiasi arma **al di fuori delle zone abilitate** o che venga puntata verso altre persone.

Avverso alla squalifica non è ammesso alcun tipo di ricorso.

13) RICORSI.

Se il tiratore non condivide le decisioni dell'SO, può non firmare il proprio statino e chiedere l'intervento del MD al quale spetta la decisione finale, sentiti separatamente l'SO e il tiratore. Il tiratore che non condivida la decisione del MD potrà far ricorso scritto alla DG se presente o al MD, accompagnata dalla cifra di 100 Euro, che verrà restituita nel caso di accoglimento del ricorso.

14) CLASSIFICHE.

Le classifiche saranno stilate individualmente e, quando previsto, per squadre.

a. Individuale.

Le classifiche individuali verranno redatte separatamente per quante divisioni previste. Potranno essere previste classifiche separate per *lady* e *seniores*.

b. Squadre.

Quando previste, le squadre potranno essere miste. Ogni squadra potrà essere composta dai 3 ai 4 tiratori. Per la classifica finale verranno presi i 3 risultati migliori.

15) PREMIAZIONI.

L'organizzazione deciderà, per ogni manifestazione, il numero massimo di tiratori da premiare. Saranno comunque sempre premiati con medaglia o coppa i primi 3 classificati di ogni divisione, in base al numero dei partecipanti le squadre, le lady e i seniors.

Il presente regolamento è coperto dalle vigenti leggi
La gara GRA è un **FORMAT**
dell' **A.S.D. Giglio Rosso Shooting Team**

REGOLAMENTO ERKAMA CUP

Caratteristiche della gara:

GARA: articolata in 2 percorsi speculari, uno a dx e uno a sx. Il tiratore, da solo, ingaggia in momenti separati ma ravvicinati i 2 percorsi, il tempo finale si otterrà sommando i 2 tempi parziali; gli eventuali rientri si conteggeranno allo stesso modo; per la classifica sarà valido il miglior tempo realizzato. Non esiste numero massimo di rientri fattibili, saranno limitati solo in base al tempo e al numero dei tiratori.

SHOOT OFF: vi partecipano i migliori 8 presenti di ciascuna classifiche di gara, gli accoppiamenti si effettuano con il meccanismo del tabellone ad eliminazione ed abbinando 1° e 8°, 4° e 5, 3° e 6°, 2° e 7°. Se il numero dei classificati presenti è inferiore ad 8 tiratori si applicherà analogo meccanismo ma per i soli primi 4. Il lato di gara sarà assegnato a sorte. Si procederà sempre ad eliminazione diretta tranne che per il 1° posto che sarà aggiudicato al meglio di tre prove.

MODALITA' DI INGAGGIO: 1 colpo in canna e gli altri necessari a chiudere la prima stringa nel serbatoio; illimitati nel cinturone da caccia o tasca (non sono ammessi porta colpi da dinamico o borse). Dal box "A", al segnale acustico, si ingaggiano e si abbattano tutti i ferri, nello spostamento è vietato maneggiare le munizioni, ci si sposta al box successivo dove si caricano i colpi necessari a finire la stringa, prendendoli 1 alla volta ed inserendoli nel fucile, si potrà prendere il colpo successivo dal cinturone o dalla tasca solo dopo aver inserito il precedente nel fucile, stesso meccanismo per l'ultimo box il PEPPER che decreterà il tempo finale dovrà essere abbattuto con un ultimo colpo appositamente ricaricato, con il fucile scarico. Se uno o più piattini non vengono abbattuti, si potrà ricaricare l'arma solo con i colpi contati per abbattere il numero esatto di piattini ancora in piedi, in caso di ulteriori errori, sempre con lo stesso meccanismo. Se il tiratore termina i colpi, verranno assegnati 5 secondi di penalità per ogni ferro non abbattuto. Durante gli spostamenti l'arma dovrà necessariamente essere scarica, e rivolta verso il parapalle, diversamente, un fischio di richiamo e, squalifica per motivi di sicurezza.

Se il tiratore, inserisce 1 o più colpi oltre quelli previsti dalla stringa, sarà sanzionato con 999 secondi di penalità. Inceppamenti o malfunzionamenti dovranno essere risolti dal tiratore e non comporta il blocco o la ripetizione della prova.

Nel caso venga abbattuto un ferro di colore amico: si assegnano 20 secondi di penalità durante le qualificazioni; si viene eliminati durante gli Shoot Off.

Durante gli Shoot Off la prova potrà essere ripetuta solo su parere favorevole dell'avversario, ed a seguito di un problema dell'avversario o della struttura.

L'arma dovrà sempre rimanere rigorosamente diretta verso il proprio parapalle per la presenza dell'avversario sul lato opposto, diversamente squalifica; un giudice di gara seguirà ogni tiratore.

Categorie Semiautomatici e Pompa, non è possibile gareggiare con il pompa nella categoria semiautomatici, e viceversa. Ogni tiratore può gareggiare in entrambe le categorie.

Il presente regolamento è coperto dalle vigenti leggi
La gara ERKAMA CUP è un **FORMAT**
dell' **A.S.D. Giglio Rosso Shooting Team**

TROFEO ERKAMA CUP

Il Trofeo ERKAMA CUP 20XX si svolge su N prove.

GG.MM.20AA – 1° prova località

GG.MM.20AA – N° prova località

In ogni gara sono previste due categorie; Semiautomatico e Pompa e 4 classifiche; 2 relative per la gara vera e propria, classifiche valide anche per quella finale del Trofeo, e 2 relative ai vincitori degli Shoot Off.

Premi:

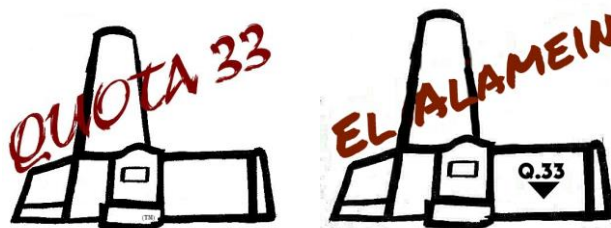
pergamena per i primi 3 classificati delle due categorie

pergamena e prodotti alimentari i primi 3 classificati delle due categorie degli Shoot Off.

La classifica del Trofeo comprenderà, per ogni categoria Semiautomatico e Pompa, tutti coloro che avranno partecipato, ad almeno 3 prove; a coloro che abbiano partecipato a tutte le 4 prove saranno considerati i soli 3 migliori risultati.

Si assegneranno 20 punti al primo, 19 al secondo e di seguito e a scalare di 1 punto per ogni posizione successiva. In caso di parità per classifica finale prevarrà il 1° miglior piazzamento, se ulteriormente pari, il 2° ed infine il 3°.

Coloro che avranno partecipato ad almeno 3 gare su 4, avranno diritto a partecipare all'estrazione a sorte, finale, dei premi dove sarà assegnato 1 'biglietto' per ogni iscrizione e 1 'biglietto' ogni 2 rientri nella stessa giornata, indistintamente dalla categoria Semiautomatico o Pompa in cui abbia partecipato.



www.quota33.it - www.q33.it

Partecipanti.

Alla gara possono iscriversi singoli o squadre di 3 elementi (militari o sportivi oppure misti).

Militari:

1. in servizio nelle Forze Armate e di Polizia dei Paesi NATO e Svizzera;
2. nella riserva, iscritti all'UNUCI o Associazioni d'Arma (UNSI, ANPdI, ANA,...);
3. chi presta servizio armato (Polizia Municipale, Guardie Giurate, ecc.)

Sportivi:

1. in possesso di porto d'armi

Tutti i partecipanti alla gara ed i loro accompagnatori, con la sola presenza sul campo di tiro, accettano di lasciare indenni l'Organizzazione e la Direzione del Poligono da qualsiasi responsabilità per danni arrecati a persone o cose che potessero verificarsi durante la manifestazione

Armamento.

1° SMM - Q 33 - a squadre di 3 Semiauto Mire Metalliche

Sono ammessi fucili semiautomatici, tipo M16, M4, AR15, SL8, AK47 e cloni, con le sole mire metalliche.

2° SSP - Memorial Massimo Bianchi - a squadre di 3 Semiauto Sistemi di Puntamento

Sono ammessi tutti i fucili e mini-rifle semiautomatici della categoria precedente purché dotati di un sistema di puntamento diverso dalle mire metalliche, ovvero diottrici da tiro, ottiche fisse o variabili, red dot, puntatori olografici, puntatori laser ecc. ecc

3° S-SMM - Single Semiauto Mire Metalliche

4° S-SSP - Single Semiauto Sistemi di Puntamento

5° EX-BMM - Single Ex Ordinanza Bolt Action Mire Metalliche prodotte ante il 1955

Calibri ammessi tutti tranne il 22lr, 22 PPC, 6 PPC, 6.5x47 Lapua, 6.5/284, 6 BR, 30 BR.

SMM - SSP - Durante ogni sessione di gara i tre componenti della squadra dovranno utilizzare la stessa arma (di proprietà o, se richiesto all'atto dell'iscrizione, fornita dall'organizzazione); un'arma diversa potrà essere utilizzata solo in una eventuale sessione successiva.

Sono ammessi solo i caricatori con lunghezza inferiore a quella dell'impugnatura del fucile; sono vietati tutti i caricatori (in genere quelli da 30 o più colpi) che essendo più lunghi dell'impugnatura possano permettere l'appoggio del fucile sul bancone di tiro; sono anche vietati i caricatori che, pur essendo più corti, siano dotati di pad, estrattori o prolunghe che li rendano più lunghi dell'impugnatura.

Caricatori in dotazione alla squadra: minimo 2, massimo di 4 (scelta consigliato).

Non sono ammessi accessori tipo cinghie, cavalletti e simili, che possa agevolare l'appoggio o creare intralcio al movimento, l'arma per la gara deve essere in configurazione standard (vedi esempio in foto: arma di fabbrica, 4 caricatori con 5 colpi ciascuno, ulteriori colpi 20 + 20, vedi foto).

Per partecipare il Capo Squadra dovrà compilare il modulo di iscrizione completo dei ogni dato richiesto



Equipaggiamento:

Obbligatorio l'uso di protezioni acustiche e occhiali; vietato l'uso di occhiali da tiro, iridi, paraluce, giacche da tiro e guanti da tiro (UITS/ISSF).

Per i militari è gradita la partecipazione in uniforme S.Cbt. in uso presso il Reparto di appartenenza.

Il personale della Riserva che partecipi in uniforme è soggetto alla disciplina militare .

Controllo armi.

L'Organizzazione provvede al controllo di armi, accessori ed abbigliamento sulla base dei dati forniti nel iscrizione; nel caso che l'identificazione di un'arma possa generare dubbi, sarà compito del Capo Squadra presentare idonea documentazione atta all'accettazione della stessa.

L'accettazione di armi e accessori è comunque ad insindacabile giudizio dell'Organizzazione.

Bersagli.

I bersagli utilizzati sono 2, quello in figura 1 è relativo alle squadre di 3 elementi; sono posti a m. 100 e devono essere ingaggiati una sola figura per ogni tiratore con l'ordine concordato tra i tiratori.



Figura 1 - bersaglio Q33 - MM3

Ogni figura ha: altezza di mm. xx, larghezza di mm. xx; distanza fra base figura e centro della stessa mm xx; il cerchio del 10 diametro di mm. 40, area del 7 diametro di mm. 120.

Condotta di gara.

Ogni squadra o singolo tiratore alla chiamata:

si presenterà sulla linea di tiro corrispondente al colore assegnato al controllo:

munita di 60 colpi e dei caricatori (consigliati 4) che dovranno essere non meno di 2 e non più di 4.

I colpi (40) per il secondo e terzo tiratore dovranno essere collocati nell'apposito contenitore fornito dall'organizzazione. Il singolo tiratore ne avrà solo 20 già all'interno dei caricatori.

I colpi del primo tiratore (20) devono essere nei caricatori, 5 colpi per caricatore (indipendentemente dalla capienza degli stessi); se la squadra ha a disposizione meno di 4 caricatori, i colpi (5 o 10) non inseribili nel/i caricatore/i dovranno comunque essere posizionati in modo visibile sul bancone.

Ogni tiratore dovrà sparare un massimo di 20 colpi.

Ogni tiratore dovrà effettuare 4 cambi caricatore incluso quello iniziale.

ATTENZIONE il singolo o la squadra che porta sulle linee di tiro, anche se non visibili, più di 20 o 60 colpi sarà squalificata per comportamento antisportivo.

Colpo/i in più nel caricatore (oltre i 5 consentiti) comporta la squalifica della squadra.

La squadra troverà il fucile per la gara sul bancone di tiro.

Sarà cura della squadra che utilizza l'arma di proprietà verificare che il fucile sul bancone corrisponda a quello consegnato al controllo.

Tutti i tiratori devono sparare da posizione distesa (sulla pancia) con gomiti e ginocchia sul bancone di tiro senza alcun tipo di appoggio sia per arma come anche per le mani; l'arma dovrà essere sostenuta dalle mani ed il calcio sulla spalla; l'arma e le mani non dovranno toccare il tavolo di tiro.

GARA A SQUADRE

Al comando **"TIRATORI PREPARARSI"** il primo concorrente della squadra si posizionerà sul bancone di tiro, arma scarica e caricatori sul tavolo;

al comando **"TIRATORI CARICARE"** si inserisce un caricatore

al comando **"TIRATORI ARMARE"** carica l'arma e si mette in puntamento;

al **FISCHIO DI INIZIO** partirà il tempo (3 minuti per il singolo e 8 minuti per l'intera squadra) e si inizierà a sparare;

finiti i propri 20 colpi e tolto il caricatore il primo tiratore lascerà il posto al secondo;

finiti i propri 20 colpi e tolto il caricatore il secondo tiratore lascerà il posto al terzo tiratore;

il tempo di gara sarà quello intercorso fra il fischio di inizio ed il 20° colpo sparato dal terzo tiratore, ovvero il 60° colpo della squadra.

Eventuali inceppamenti devono essere, se possibile, risolti dal tiratore anche con l'aiuto degli altri componenti la squadra ma non daranno diritto a proroga del tempo di gara o ripetizione della stessa.

E' possibile recuperare da terra e riutilizzare solo i colpi nella dotazione di gara (60).

Nel caso di uno o più colpi rovinati, causa inceppamenti o altro e non più utilizzabili, sarà cura del tiratore, per indicare la fine della prova, alzare la mano affinché l'MRO blocchi il tempo; i colpi mancanti saranno conteggiati con punti zero.

ATTENZIONE eventuali colpi danneggiati **NON** potranno essere sostituiti con altri (se questo viene fatto provoca la squalifica della squadra)

La prova della squadra che non riuscirà a sparare almeno 50 colpi o che non farà sparare tutti i tre tiratori sarà considerata nulla ovvero non valida per la classifica di squadra.

L'ordine dei tiratori sulla pedana di tiro non è vincolato a niente, ogni tiratore dovrà sparare alla sagoma che avrà indicato ai compagni di squadra, se a fine prova sulla sagoma saranno presenti oltre 20 colpi, saranno conteggiati i peggiori 20.

Il cambio fra un tiratore e quello successivo fa parte del tempo di gara. Uno dei tiratori può ricaricare i caricatori quando vuoti, nessun accessorio è consentito per la ricarica dei caricatori, ma dovrà essere effettuata con le sole mani, colpo colpo; è ammessa la funzione di *spotter* per il rilevamento dei colpi ma solo da parte di un componente la squadra.

Si precisa nuovamente che:

- ogni tiratore dovrà avere ginocchia e gomiti sul bancone di tiro;
- il fucile non potrà essere appoggiato in alcun delle sue parti al bancone di tiro;
- le mani del tiratore non potranno essere appoggiate al bancone di tiro;
- ogni tiratore dovrà sparare un massimo di 20 colpi;
- il cambio caricatore dovrà essere effettuato con dito fuori dalla guardia;
- al momento del cambio fra tiratori l'arma dovrà essere scarica e senza caricatore inserito;
- ogni tiratore dovrà comunque effettuare quattro cambi caricatore incluso quello iniziale.

VIOLAZIONI DELLE PRESENTI NORME COMPORTANO PENALIZZAZIONE DI 10 PUNTI AD EVENTO

ATTENZIONE per comportamento antisportivo anche di un solo tiratore è prevista la squalifica della squadra; un colpo NON attraverso la finestra di tiro comporta la squalifica della squadra.

Punteggio.

- **di squadra:**
somma dei punteggi dei tre componenti la squadra.

Classifiche.

- **Squadre:** In ordine decrescente di punteggio.
In caso di parità punteggio si assegna il miglior piazzamento a
 1. il maggior numero di colpi a bersaglio, se sempre in parità
 2. il maggior numero di *mouches*, se sempre in parità
 3. il minor tempo di squadra.

GARA SINGLE

3° S-SMM e 4° S-SSP valgono le stesse regole della categoria 1° e 2° ad eccezione del tempo che sarà di 3 minuti e il tiratore potrà avere il supporto di un eventuale spotter. Il tiratore ingaggerà la sagoma nera al centro, bersaglio Q33 MM1

GARA SINGLE EX ORDINANZA SOLE MIRE METALLICHE

5° EX-BMM armi Bolt Action prodotte ante il 1955 con le sole mire metalliche, valgono le stesse regole della categoria 1° e 2° ad eccezione del tempo di gara che sarà di 4 minuti, consentito l'uso di caricatori, il tiratore potrà avere il supporto di un eventuale spotter. Il tiratore ingaggerà la sagoma nera al centro, figura 2.

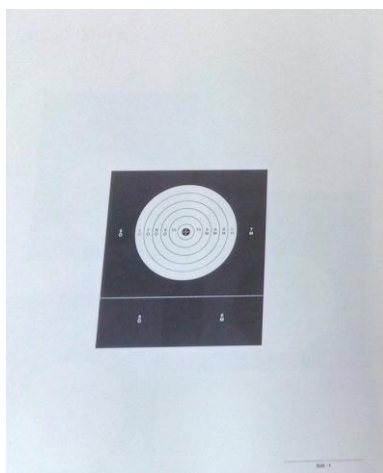


Figura 2 - bersaglio Q33 - MM1

Il presente regolamento è coperto dalle vigenti leggi

  e Q33 sono marchi registrati (TM)

La gara   è un FORMAT
dell' **A.S.D. Giglio Rosso Shooting Team**

