



A.N.A.I.M sezione TIRO

Regolamento Tecnico Sportivo

Tiro Sportivo Multi Arma

6° EDIZIONE

TISMA - versione A6-2018



Sommario :

- 1) Finalità e Scopi***
- 2) Categorie di appartenenza***
- 3) Norme di Sicurezza***
- 4) Attrezzatura e Equipaggiamento***
- 5) Armamento***
- 6) Bersagli***
- 7) Calcolo del Punteggio***
- 8) Gestione della gara***
- 9) Gara TISMA***
- 10) Munizioni***
- 11) Iscrizione alla gara***
- 12) Classifica finale***
- 13) Premiazioni***
- 14) Disposizioni Speciali***

1) Finalità e Scopi

1.1- TISMA nasce sulla volontà di ANAIM sezione Tiro di riprodurre in ambito Sportivo scenari di tiro di azione in ambiti contestualizzati. Si avvale dell'utilizzo di armi da fuoco, sia corte che lunghe e di armi Soft-Air.

Viene previsto l'uso di tutto l'equipaggiamento destinato al Law Enforcement - Difesa idoneo al tiro d'azione sportivo. Sono consentite tutte le tecniche di tiro non espressamente vietate in un contesto Sportivo sempre nella massima sicurezza e nel rispetto delle leggi Nazionali attualmente vigenti.

1.2- TISMA ha lo scopo di promuovere gare sportive di tiro destinate a sportivi e militari ponendo la massima attenzione su alcuni punti fondamentali.

- a) Promuovere le informazioni sulla sicurezza e sul maneggio delle armi da fuoco;
- b) Promuovere l'informazione sull'uso corretto delle armi da fuoco sia corte che lunghe in poligoni e campi di tiro sia all'aperto che al chiuso;
- c) Promuovere il corretto uso dell'attrezzatura Law Enforcement - Difesa destinata alle gare di tiro sportivo in ambienti contestualizzati;
- d) Promuovere il sano spirito Sportivo e Agonistico;
- e) Creare condizioni di gara contestualizzate uguali per tutti;
- f) Fornire Briefing di gara approfonditi e dettagliati uguali per tutti;
- g) Creare un circuito di gare sportive Nazionali equilibrato e senza fini di lucro;
- h) Rispettare le Leggi e gli ordinamenti giuridici dello Stato Italiano.

2) Categorie di Appartenenza

2.1- Nelle gare TISMA vengono considerate tre categorie di appartenenza, generalmente indicate come Militari, Sportivi e Allenatori (Giudici-Arbitri di gara). Per ogni categoria viene stilata una classifica Individuale sul punteggio ottenuto in gara. Viene prevista anche la categoria Squadre, salvo diverse disposizioni di gara, che può essere composta da minimo due concorrenti.

- a) **MILITARI:** rientra in questa categoria tutto il personale in servizio delle Forze Armate, delle Forze dell'Ordine, dei Corpi Armati dello Stato e dei Paesi della NATO. Tutto il personale in servizio nelle Polizie Locali che prestano servizio armato, tutte le Guardie Giurate dei vari istituti riconosciuti. Tutto il personale Militare, Forze dell'Ordine, Corpi Armati dello Stato in congedo o in quiescenza iscritto alle varie Associazioni di Arma riconosciute, tutti gli Ufficiali iscritti all'UNUCI.
- b) **SPORTIVI:** rientrano in questa categoria tutti gli iscritti alle varie Federazioni Sportive di Tiro, tutti gli iscritti alle varie Associazioni Venatorie Italiane.
- c) **ALLENATORI:** rientra in questa categoria tutto il personale (Militare o Sportivo) che ha preso parte alla realizzazione degli esercizi di gara, tutti gli Arbitri e i Giudici di Gara che sono chiamati a gestire la competizione sportiva.

d) SQUADRE: possono essere formate da minimo due concorrenti con un tetto massimo di quattro concorrenti, salvo diverse disposizioni di gara che verranno stabilite di volta in volta. Le squadre avranno un'unica classifica; potranno essere formate da Militari, Sportivi o Allenatori, o da concorrenti provenienti dalle tre categorie (Militari-Sportivi o Sportivi-Allenatori ecc.), in questo caso si costituirà una Squadra “*Mista*” che non avrà diritto a una categoria diversa.

3) Norme di Sicurezza

3.1- Massima attenzione verrà posta nella realizzazione degli esercizi e nello svolgimento della gara. Verranno previste delle giornate di informazione dedicate al fine di migliorare e aumentare i livelli di sicurezza nelle gare sportive di tiro. Come stabilito dallo statuto della ANAIM, le giornate di informazione verranno offerte gratuitamente e senza fini di lucro, con eventuale rimborso delle spese sostenute, a tutti i tiratori che intendono partecipare alle gare TISMA e che ne faranno richiesta.

3.2- Andranno scrupolosamente seguite le **norme generali di sicurezza**: chiunque verrà sorpreso a contravvenire alle seguenti norme verrà allontanato immediatamente e squalificato dalla competizione sportiva.

a) Tutte le armi, sia da fuoco che Soft-air, sono pericolose se maneggiate impropriamente.

b) Maneggiare SEMPRE ogni arma come se fosse carica.

c) Controllare sempre prima di riporre un'arma che il caricatore sia vuoto, sia stato rimosso dall'arma e che la camera di scoppio sia priva di munizioni.

d) Non rivolgere MAI la volata dell'arma (anche se scarica) al di fuori degli angoli di sicurezza, contro se stessi o contro qualunque cosa che non sia un bersaglio sportivo autorizzato.

e) Essere sempre certi del bersaglio che si vuole colpire, di cosa lo circonda e di cosa si trova dietro di esso.

f) Durante gli spostamenti, la risoluzione di un inceppamento, il cambio di caricatore o quant'altro MANTENERE SEMPRE IL DITO FUORI DALLA GUARDIA e lontano dal grilletto dell'arma.

g) MAI riporre l'arma nella propria fondina con il colpo incamerato e la sicura disinserita.

h) E' vietato circolare all'interno del poligono o in prossimità dell'esercizio con l'arma in fondina e il caricatore (anche se vuoto) inserito. Le armi lunghe andranno sempre trasportate scariche e nella propria custodia.

i) E' vietato manipolare ARMI e munizioni al di fuori delle apposite aree autorizzate.

l) E' vietato utilizzare all'interno del poligono le armi in assenza del Direttore di Tiro o caricare un'arma prima dell'ordine del Giudice o Arbitro di gara.

m) Non è permesso fare uso durante la gara o le sessioni di allenamento di bevande alcoliche, anche se a bassa gradazione.

n) E' vietato non presentarsi alla fase iniziale di Briefing, prevista per ogni esercizio.

3.3- Casi in cui avverrà l'immediata SQUALIFICA

- a) Mettere a rischio se stessi o gli altri con comportamenti sconsiderati.
- b) Puntare le armi al di fuori degli angoli di sicurezza dell'esercizio indicati dal Giudice o Arbitro di gara.
- c) Girarsi con un'arma carica.
- d) Maneggiare un'arma o le munizioni al di fuori della linea di tiro o dalle aree di sicurezza prestabilite.
- e) Puntare un'arma, anche se scarica, verso se stessi o gli altri.
- f) Far cadere un'arma carica; per arma carica si intende l'arma con il caricatore inserito e il colpo camerato.
- g) Caricare o scaricare un'arma senza il comando diretto del Giudice o Arbitro di gara.
- f) Avere un comportamento irrispettoso o aggressivo verso gli altri tiratori in gara.
- g) Avere un comportamento antisportivo o cercare di falsare il risultato proprio o degli altri tiratori.
- h) Fare uso di sostanze stupefacenti, alcoliche o che possono inficiare le prestazioni personali del tiratore o l'equilibrio psicofisico dello stesso.
- i) Rinfoderare un'arma carica con il cane armato e senza la sicura inserita.
- l) Trasportare al di fuori delle linee di tiro armi lunghe senza custodia, anche se scariche.
- m) Fare uso di armi modificate o che sparino in modalità automatica (raffica), ovvero con sistemi di sicura volutamente alterati o inefficienti.
- n) Non presentarsi nella fase iniziale di Briefing, prevista per ogni esercizio.

La squalifica viene comminata dal Direttore di Gara su segnalazione del Giudice o Arbitro di gara e non darà diritto a nessun rimborso delle spese d'iscrizione. Nei casi più gravi il Direttore di Gara, sentito il Direttore del Poligono ospitante, può procedere a segnalazione all'Autorità Giudiziaria.

4) Attrezzatura e Equipaggiamento

4.1- Nelle gare sportive TISMA il tiratore può utilizzare tutto l'equipaggiamento destinato all'uso Law Enforcement – Difesa. Fondina per pistola personale, porta caricatori, cinghia di trasporto per arma lunga, giubbotti tattici, simulacri di body armor, cintura porta colpi per shotgun, cuffie di protezione, occhiali, ginocchiere, gomitiere e quant'altro può essere utilizzato nel tiro d'azione in esercizi contestualizzati. Tutta l'attrezzatura deve essere tassativamente dedicata al Law Enforcement, all'uso Soft-air o di tipo militare. Non sono consentite né accettate in gara attrezzature tecniche per tiro dinamico, porta caricatori magnetici, fondine da tiro dinamico, cinture e quant'altro previsto nelle discipline di tiro dinamico, IPSC ecc. Non saranno accettate fondine di tipo ascellare o inside, né fondine prive della ritenzione minima dell'arma.

L'attrezzatura minima fondamentale per partecipare alle gare sportive TISMA consiste in un cinturone con fondina per pistola personale con due o tre porta caricatori per uso Law Enforcement- Difesa; occhiali di protezione e cuffie. Tutta l'attrezzatura una volta indossata e controllata dal Giudice o Arbitro di gara non può essere modificata durante lo svolgimento dell'esercizio assegnato. Si potrà procedere alle modifiche solamente alla fine dell'esercizio, a meno che non vengano impartite disposizioni di gara diverse che verranno fornite nel Briefing iniziale.

a) **Cinturone:** sono consentiti tutti i cinturoni per uso da difesa o di ordinanza, nel caso di Militari, Forze dell'Ordine, Guardie Giurate che partecipino con l'uniforme da campo o di reparto.

b) **Fondina:** sono consentite tutte le fondine cosciali o da cintura destinate al Law Enforcement-Difesa che coprano completamente la guardia del grilletto e che siano fornite di efficiente e adeguata ritenzione dell'arma. Sono consentite le fondine di tipo militare o di ordinanza chiuse con pattina e le fondine da fianco, purché coprano completamente la guardia del grilletto e siano munite di adeguata ritenzione.

c) **Porta caricatori:** Sono consentiti tutti i porta caricatori in cordura, in pelle, cuoio o di materiale diverso purché coprano completamente il corpo del caricatore e siano muniti di pattina di chiusura a velcro o bottone. Non sono consentiti porta caricatori distanziati dal corpo del tiratore, che non coprano completamente il caricatore o che siano privi di pattina di ritenzione o di chiusura.

d) **Porta colpi per Shotgun:** sono consentiti i porta colpi a cintura, da giubbotto tattico o da calcio in cordura, elastici o in pelle capaci di trattenere in sede e in modo efficiente la cartuccia coprendo almeno l'80% della sua lunghezza. Per efficiente si intende la capacità di ritenere la cartuccia all'interno del porta colpi anche se rovesciato o sottoposto a sollecitazioni o scuotimenti.

e) **Cinghia di trasporto:** sono consentite tutte le cinghie di trasporto semplici o tattiche per arma lunga, sia in cordura che elastiche o in pelle.

f) **Giubbotto Tattico:** sono consentiti tutti i tipi di giubbotto tattico o simulacri di Body Armor muniti di porta caricatori, tasche di ritenzione e fondine pettorali. Le fondine pettorali sono consentite solo se espressamente autorizzate nell'esercizio; in caso contrario non potranno essere utilizzate.

g) **Protezioni:** sono consentite tutte, ad es. simulacri di elmetti, ginocchiere e gomitiere, purché indicate nei cataloghi di Law Enforcement-Difesa o Soft-air.

4.2- Nelle gare TISMA l'equipaggiamento minimo consiste in UNA fondina per pistola personale, DUE o TRE porta caricatori per pistola, occhiali di protezione, cuffie o tappi di protezione.

L'uso dell'uniforme da campo è consentita al solo personale Militare, di Polizia, Corpi Armati dello stato, Guardie Giurate, Polizia Locale in servizio. Il personale UNUCI dovrà attenersi al regolamento SME attualmente in vigore per l'uso dell'uniforme da campo.

5) Armamento

Le gare di tiro TISMA prevedono l'uso di armi da fuoco e Soft-air sia corte che lunghe, da utilizzare in determinati esercizi contestualizzati.

5.1- Armi corte (Pistole): categoria unica in cui sono consentite solamente le pistole semiautomatiche e i revolver di calibro compreso tra il 7mm e il 45 ACP, prive di compensatori e nell'allestimento originale di fabbrica. Non sono consentite modifiche all'allestimento di fabbrica, né modifiche ai sistemi di sicura dell'arma. Sono gradite tutte le armi semiautomatiche munite di sicura abbatticane, mentre per le armi prive di sicura abbatticane sarà facoltà del Direttore di gara decidere se far iniziare il tiratore nella condizione 2, ovvero senza colpo incamerato e col cane abbattuto. Per le semiautomatiche della serie Glock e simili il tiratore verrà fatto partire in condizione 1, ovvero con colpo incamerato, salvo diversa disposizione nell'esercizio. Possono essere utilizzati tutti i tipi di munizioni, commerciali o autoprodotte, con palla in piombo, ramata o blindata, con qualsiasi profilo di palla e peso. Non sono consentite munizioni con palla espansiva o frangibile.

5.2- Armi lunghe a canna liscia (Shotgun): categoria unica costituita dai fucili a canna liscia di calibro compreso tra il 12 e il 20, e comunque di calibro non inferiore al 20. Possono essere utilizzati tutti i fucili nell'allestimento standard di fabbrica con alimentazione manuale (a pompa), semiautomatica o bimodale, senza limitazione di lunghezza di canna. Durante lo svolgimento dell'esercizio potranno essere caricati tutti i colpi che entrano nel serbatoio, salvo diversa disposizione di gara. Non sono consentite modifiche all'allestimento standard di fabbrica dell'arma. Nelle gare TISMA possono essere usate munizioni a pallini di piombo di numerazione massima di 2.5mm (n° 7 della numerazione italiana) con carica minima di 28 grammi di piombo; munizioni a pallettoni di piombo con numerazione 11/0 della numerazione Italiana e carica minima di nove pallettoni. Possono essere usate munizioni a palla unica (Slug) di peso minimo di grammi 24.

5.3- Armi lunghe a canna rigata (Minirifle): categoria unica costituita dai fucili semiautomatici a canna rigata con canna di lunghezza inferiore a 55 cm e di calibro compreso tra il .22 L.R. e il 7,62x39 mm.

Sono consentiti nella categoria i telai RONI dedicati per armi corte. I Minirifle potranno essere corredati di cinghia tattica di trasporto, di mire metalliche di serie o di sistemi di mira con punto rosso, salvo diversa disposizione nell'esercizio. Non sono consentite modifiche all'allestimento standard di fabbrica, né alterazioni o alleggerimenti dei sistemi di scatto e di sicura dell'arma.

E' consentito, inoltre, montare sull'arma una torcia tattica o un bipiede anteriore di appoggio. Possono essere utilizzati tutti i tipi di munizioni commerciali o autoprodotte, con palla in piombo, ramata o blindata, con qualsiasi profilo di palla e peso.

5.4- Armi lunghe a canna rigata (Rifle): categoria unica costituita dai fucili a ripetizione manuale con otturatore girevole - scorrevole (bolt-action) o semiautomatici a canna rigata, con canna di lunghezza pari o superiore a 55 cm, di calibro compreso tra il .22 L.R. e il .338 Lapua Magnum. I Rifle potranno essere corredati di ottica con ingrandimenti adatta al tiro di precisione, di un bipiede di appoggio anteriore. Potranno essere corredati di cinghia di trasporto o di mimetismo arma (camouflage), mentre non saranno ammesse modifiche o alleggerimenti dello scatto, né sistemi di sicura diversi da quelli originali di fabbrica. Potranno essere corredate di caricatori sia amovibili che fissi. Durante lo svolgimento della gara è consentito caricare il Rifle con un colpo incamerato oltre ai colpi presenti nel caricatore, salvo diverse disposizioni nell'esercizio.

Possono essere utilizzati tutti i tipi di munizioni, commerciali o autoprodotte, con palla in piombo, ramata o blindata, con qualsiasi profilo di palla e peso.

5.5- Caricatori: per le Pistole, i Minirifle ed i Rifle è previsto l'utilizzo in gara di massimo tre caricatori per ciascuna categoria; il numero massimo di colpi consentiti in ciascun caricatore è di **29 cartucce**. Non sarà permesso l'utilizzo di caricatori di capienza superiore a quella indicata.

Qualora nel Briefing dell'esercizio venga disposto diversamente, il tiratore dovrà rifornire i caricatori con l'esatto quantitativo di munizioni comunicatogli.

Nel caso in cui vengano caricate più cartucce rispetto a quanto disposto nell'esercizio indicato, si può incorrere in atteggiamento antisportivo ed essere squalificati.

5.6- Armi Soft-air: categoria unica costituita da tutte le armi sia corte che lunghe con funzionamento elettrico, a molla, a gas compresso o a CO₂. Potranno essere utilizzati in gara tutti gli strumenti Soft-air contestualizzati nell'esercizio.

Bersagli

Le gare sportive TISMA prevedono l'uso di bersagli sportivi costituiti da diversi materiali, rientranti in due categorie: bersagli metallici abbattibili e bersagli cartacei penetrabili.

6.1- Bersagli metallici: Sono costituiti da birilli metallici abbattibili di dimensioni e peso diverso, denominati Pepper o Ferri sentinella, e da Piatti metallici abbattibili o Piatti sentinella, di forma quadrata o circolare, posti su piedistalli di supporto in ferro. I bersagli metallici potranno essere ingaggiati **solo con arma corta o con shotgun** caricato solamente con cartucce a pallini di piombo non superiore al n°7. I bersagli metallici non devono essere ingaggiati con Minirifle o con Rifle per evitare di danneggiarli. I bersagli metallici negli esercizi devono essere posti ad una distanza minima non inferiore a 10 metri dal tiratore, per evitare che pallini di rimbalzo possano ferire lui o il giudice di gara. I bersagli metallici possono essere colorati nei colori Amico-Nemico indicati nell'esercizio. Il punteggio sul bersaglio metallico è

assegnato al suo abbattimento. Un bersaglio metallico non abbattuto è considerato Miss o mancato, e darà seguito a una penalità.

6.2- Bersagli cartacei: sono costituiti da bersagli cartacei penetrabili di diverse forme e dimensioni.

Il punteggio viene attribuito sulla base della zona bersaglio colpita, ovvero recante i fori. Il punteggio che si registra è attribuito in secondi. I bersagli cartacei potranno essere “contestualizzati” con simulacri di Body Armor, magliette, T-shirt ecc. in un determinato esercizio. Potranno essere “parzializzati” in determinati punti ben precisi da colpire, con la finalità di aumentare il livello di difficoltà, o colorati come colore Amico-Nemico. I bersagli parzializzati dovranno essere colpiti nel punto evidenziato con un quadrato di colore Giallo con minimo un colpo, la mancanza di fori nel punto indicato darà origine a una penalità per colpo mancante/miss.

I colori che vengono utilizzati nelle gare sportive di tiro TISMA sono:

a) Giallo – Blu – Rosso – Verde: rappresentano i colori Amico-Nemico che andranno ingaggiati nelle varie modalità.

b) Nero: colore che indica un bersaglio impenetrabile (hard cover). Qualsiasi colpo sparato sul nero non darà origine a nessun punteggio e verrà considerato come colpo mancante o miss.

c) Bianco: colore che indica un bersaglio No-Shoot (ostaggio), che non deve essere colpito. Qualsiasi colpo su un bersaglio No-Shoot darà origine a una penalità.

I bersagli No-Shoot possono anche essere rappresentati con il disegno di una mano aperta di colore bianco o con una “X” di colore bianco che attraversa tutta la parte centrale del bersaglio.

Tutti i bersagli cartacei devono essere ingaggiati con minimo due colpi ciascuno, salvo diversa disposizione nell'esercizio. Al termine dell'esercizio tutti i fori presenti sui vari bersagli dovranno essere tappati mediante nastro adesivo colorato di carta.

6) Calcolo del Punteggio

Nelle gare di tiro sportivo TISMA il punteggio viene calcolato in secondi. Per permettere questo vengono utilizzati Cronometri e Pro-Timer da parte dei Giudici-Arbitri di gara. Per ogni esercizio viene conteggiato il tempo impiegato dal tiratore a ultimare il percorso calcolato dallo start (“beep” del pro-timer) fino all'ultimo colpo esploso. A questo tempo viene sommato il punteggio calcolato in base alle zone colpite nei bersagli cartacei, alle eventuali penalità per procedure o colpi mancanti. La somma di tutti i secondi accumulati darà il risultato finale. Vince la competizione il tiratore che registra il tempo inferiore. Nei bersagli cartacei i Giudici – Arbitri di gara assegneranno i punteggi migliori a favore del tiratore. Se nel bersaglio il colpo produce un foro sulla linea di demarcazione tra due punteggi, verrà assegnato il punteggio più favorevole al tiratore. Nel caso in cui sul bersaglio siano presenti più fori, verranno presi in considerazione solo i colpi migliori. Nel caso in cui siano

presenti dei colpi estranei (perché non tappati – ripristinati dal precedente esercizio) l'esercizio verrà fatto ripetere al tiratore.

7.1- Penalità: Vengono attribuite al tiratore in base alla zona del bersaglio da lui colpita, recante stampato il punteggio o penalità in secondi; per colpi esplosi contro un bersaglio Amico o No-Shoot; per colpi mancanti su un bersaglio/Miss.

a) Penalità per aver attinto un bersaglio Amico o No-Shoot: **aggiunge 10 secondi** al tempo registrato per ogni bersaglio attinto.

b) Penalità per Colpi mancanti/Miss: **aggiunge 10 secondi** al tempo registrato per ogni colpo mancante.

7.2- Procedure: vengono attribuite al tiratore in base al suo comportamento di gara e possono essere riassunte in:

a) Mancata copertura: **aggiunge 10 secondi** al tempo registrato.

b) Per ogni caricatore caduto a terra e non raccolto: **aggiunge 10 secondi** al tempo registrato.

c) Per ogni esercizio eseguito diversamente da quanto definito nel Briefing iniziale (es. sparare con due mani quando era previsto con una sola mano; cambio caricatore errato, ecc.): **aggiunge 10 secondi per ogni colpo esploso** al tempo registrato.

d) Richiamo reiterato e non corretto (es. Dito, Volata), **aggiunge 10 secondi** al tempo registrato. In questo caso scatta anche l'ammonizione del tiratore che verrà segnata sullo statino.

e) Attivazione di un dispositivo o congegno “trappola” (sonoro o luminoso) posizionato lungo il percorso o nell'esercizio: **aggiunge 50 secondi** al tempo registrato.

f) Esercizio non terminato (guasto alla propria arma o esaurimento delle munizioni), **aggiunge 10 secondi** per ogni colpo mancante sui bersagli cartacei o metallici.

g) Caricatore rifornito con un numero di colpi superiore a quanto stabilito nell'esercizio: **aggiunge 10 secondi** per ogni colpo in più sparato, e verranno tappati i colpi migliori sul bersaglio colpito. In questo caso scatta anche l'ammonizione del tiratore per comportamento antisportivo che verrà segnata sullo statino.

h) Mancato ingaggio: **aggiunge 10 secondi** al tempo registrato.

i) Munizione fuori valore minimo: **aggiunge 10 secondi** al tempo registrato.

Sia le penalità che le procedure verranno segnate sullo statino personale di gara che andrà controfirmato sia dal tiratore che dal Giudice-Arbitro di gara. Durante lo svolgimento dell'esercizio il Giudice-Arbitro di gara attribuirà, alzando la mano, l'eventuale procedura attribuita al tiratore e ne spiegherà a esercizio ultimato l'eventuale motivazione. Il tiratore può ricorrere contro tale decisione, depositando alla Direzione di gara (DG) una memoria difensiva. La Direzione di gara viene istituita in tutte quelle gare che superano i 60 tiratori iscritti e sarà composta dal Direttore di gara, da tre Giudici-Arbitri e da tre tiratori scelti tra i concorrenti. Nel caso di gare con un numero inferiore a 60 iscritti, la decisione spetta al Direttore di

Gara. Nel caso di tiratori che hanno ricevuto una doppia ammonizione può scattare la squalifica dalla competizione.

La squalifica viene sempre decisa dal Direttore di gara per gravi motivi di sicurezza nel maneggio delle armi, per comportamento aggressivo o antisportivo, nel caso in cui il tiratore tocchi il bersaglio con l'arma o si presenti nello Stage con l'arma già carica.

7) Gestione della Gara TISMA

La gestione di una gara sportiva di tiro TISMA spetta a due figure sportive formate all'interno della ANAIM sezione Tiro. La formazione del personale da parte di ANAIM sezione Tiro è completamente gratuita salvo il puro rimborso delle spese, ed è rivolta a soli soci ANAIM regolarmente iscritti. Le due figure sportive individuate all'interno della ANAIM sezione Tiro a cui spetta il compito nella gestione di una gara di tiro sono:

a) **Direttore di Gara:** è la figura che coordina e gestisce l'intera gara sportiva di tiro. Decide in caso di contestazioni (quando manca la DG) da parte dei tiratori; verifica la sicurezza e gli angoli di tiro negli esercizi; stila le classifiche; è responsabile delle iscrizioni; verifica il comportamento dei tiratori e dei Giudici-Arbitri di gara girando tra i vari Stage e nel poligono; coordina i Giudici-Arbitri di gara.

b) **Giudice o Arbitro di Gara:** è la figura responsabile dello Stage in cui è stato allestito l'esercizio. Controlla l'attrezzatura del tiratore prima dell'inizio della gara; compila gli statini di gara e ne segna il tempo; attribuisce penalità o procedure motivandole al tiratore nell'esercizio; è responsabile della sicurezza nello Stage in cui è stato assegnato; esegue il Briefing dell'esercizio assegnato. Si coordina con il Direttore di gara nella gestione della segreteria o degli statini di gara. Ogni tiratore deve rispettare e seguire i suoi ordini dall'inizio al termine della prova.

c) **Addetto alla Sicurezza:** è la figura responsabile della sicurezza pre e post gara o allenamento. E' sempre un Giudice o Arbitro di Gara esperto che viene nominato dal Direttore di Gara; ha il compito di controllare la vestizione degli atleti e di inquadrare gli stessi nei vari esercizi. Controlla e verifica anche l'armamento dei tiratori sia all'inizio, quando le armi vengono prese dalle custodie personali, che al termine della gara, quando le armi vengono riposte nelle custodie personali. E' la figura che deve essere sempre presente qualora il tiratore debba provare sia in bianco che a fuoco le proprie armi al di fuori della gara o dell'allenamento.

8) Gara TISMA

Le gare di tiro TISMA nascono sulla volontà di ANAIM sezione Tiro di riprodurre sportivamente scenari di tiro di azione in ambiti contestualizzati. Per lo scopo ci si avvale dell'utilizzo di armi da fuoco, sia corte che lunghe e di armi Soft-air. Nelle gare di tiro TISMA il tiratore si trova a risolvere esercizi di tipo dinamico utilizzando

contemporaneamente più armi in diverse situazioni e posizioni di tiro, sempre in un contesto dinamico. Gli esercizi che vengono proposti nelle gare di tiro TISMA possono essere di due tipi, contestualizzati e sviluppati in uno o più stage o settori.

a) **Stage o Esercizio**: costituito da uno spazio delimitato e prestabilito in cui viene ricostruito uno scenario mediante delle barricate amovibili di idoneo materiale, dietro alle quali vengono posizionati i vari bersagli. In questo scenario il tiratore deve muoversi rapidamente rispettando le coperture offerte dalle pareti artificiali e porre attenzione a non attivare eventuali dispositivi “trappola” acustici o luminosi che potrebbero essere nascosti lungo il percorso. Il tiratore deve sapere amministrare il munizionamento, cercando di essere quanto più preciso possibile per non prendere *penalità* sui vari bersagli cartacei ed evitando di colpire bersagli di colore *amico* o *No-shoot*. Nelle gare TISMA la **copertura** del tiratore deve essere sempre rispettata, e deve riguardare almeno il 50% del corpo e la totalità degli arti inferiori. Le finestre non sono considerate una copertura e il tiratore deve ingaggiare i bersagli eventualmente presenti effettuando il cosiddetto *taglio della torta*, ovvero ingaggiare di volta in volta i bersagli che vi si presentano. La volata dell'arma non deve sporgere dalla copertura e nel caso di scarsa copertura il Giudice-Arbitro di gara griderà in modo energico “COPERTURA!”, “COPRITI!” o “COVER!”; la mancata correzione della propria postura darà seguito a una procedura come precedentemente definito. I **cambi caricatore** nelle gare TISMA vengono effettuati soltanto in emergenza e sempre in copertura, ovvero dopo aver terminato tutte le munizioni contenute nel caricatore. Possono essere descritti esercizi dove si richieda al tiratore di effettuare il cambio caricatore in modalità **tattica**, ovvero con caricatore solo parzialmente esaurito, ma sempre in copertura. In tutti i casi I CARICATORI VUOTI DEVONO ESSERE RITENUTI e non possono essere abbandonati sul terreno. Salvo diverse disposizioni nell'esercizio che verranno definite nei Briefing iniziali, i colpi nelle gare TISMA sono liberi, ovvero il tiratore può sparare su un bersaglio tutti i colpi che vuole, purché i bersagli cartacei siano colpiti con almeno due colpi ciascuno e i bersagli metallici abbattuti. Nello scenario, se il tiratore si trova in presenza di in bersaglio metallico Piatto o Ferro sentinella (Piatto o Pepper) e un bersaglio cartaceo, deve prima ingaggiare il bersaglio metallico e abatterlo, e solo successivamente ingaggiare il bersaglio cartaceo. In caso contrario verrà attribuita la procedura di **Mancato Ingaggio** al tiratore. Nel caso un bersaglio metallico sia stato colpito ma non cada, il Giudice-Arbitro di gara griderà “ABBATTUTO!” e il tiratore potrà proseguire nell'esercizio. Negli esercizi che prevedono la **Transizione di Arma** il tiratore, prima di cambiare arma, deve assicurarsi che sia stato rimosso il caricatore vuoto e lasciato l'otturatore aperto; in caso contrario il Giudice-Arbitro di gara fermerà il tiratore affinché esegua la corretta procedura e segnalerà con una procedura di AMMONIMENTO il tiratore.

b) **Percorso Dinamico**: sono costituiti da un percorso che si sviluppa su un'ampia superficie, delimitata in modo opportuno mediante un nastro evidenziatore, dove il tiratore deve eseguire opportuni esercizi contestualizzati. Nei percorsi dinamici oltre

all'abilità nel tiro viene richiesta anche una certa *fisicità*, poiché il tiratore è sottoposto a lunghi spostamenti, corsa e passaggi obbligati da compiere nel minor tempo possibile. Nei percorsi dinamici, così come negli stage, il tiratore deve avere tutte le armi e i caricatori opportunatamente ritenuti in modo da non perderli durante gli spostamenti, la corsa e quant'altro. Il tiratore, durante gli spostamenti (o i tratti da percorrere di corsa), DEVE avere l'arma in condizione 2, cioè con il solo caricatore inserito ma senza il colpo incamerato. In casi eccezionali, ben definiti nel Briefing iniziale, potrà ammettersi l'arma in condizione 1 (colpo incamerato) purché con la sicura abbatticane inserita e solo per le armi dotate di sicura abbatticane; sarà comunque a discrezione del Giudice-Arbitro di gara valutare che la condotta di gara sia equilibrata e uguale per tutti.

Qualora durante un percorso dinamico un tiratore perda o faccia cadere la propria arma, verrà **immediatamente fermato e squalificato**. Nel caso dovesse perdere i caricatori o le munizioni, il tiratore verrà fatto continuare ma verrà applicata la procedura per caricatore caduto a terra; il caricatore o le munizioni verranno riconsegnate al tiratore al termine dell'esercizio. Per tale motivo si raccomanda la massima cura nella scelta della propria buffetteria. Nel percorso, come nello stage, possono venire ricostruiti degli scenari mediante barricate amovibili di idoneo materiale dietro alle quali vengono posizionati i vari bersagli; oppure possono esservi bersagli nascosti o ad apertura automatica. In questo scenario il tiratore deve muoversi rapidamente rispettando le coperture offerte dalle pareti artificiali e porre attenzione a non attivare eventuali dispositivi "trappola" acustici o luminosi che possono essere nascosti lungo il percorso. Il tiratore deve saper amministrare il proprio munizionamento cercando di essere quanto più preciso possibile per non prendere *penalità* sui vari bersagli cartacei ed evitando di colpire bersagli di colore *amico* o *no-shoot*. Nelle gare TISMA la copertura del tiratore deve essere sempre rispettata, anche nei percorsi tattici, e deve riguardare almeno il 50% del corpo e la totalità degli arti inferiori. Nel caso manchi una barricata il tiratore deve saper sfruttare le coperture offerte dal terreno o assumere la posizione in ginocchio o sdraiata a terra. Anche le eventuali finestre non sono una copertura e il tiratore deve ingaggiare i bersagli eventualmente presenti effettuando il cosiddetto *taglio della torta*, ovvero ingaggiare di volta in volta i bersagli che vi si presentano.

La volata dell'arma non deve sporgere dalla copertura e nel caso di scarsa copertura il Giudice-Arbitro di gara griderà in modo energico "COPERTURA!", "COPRITI!" o "COVER!"; la mancata correzione della propria postura darà seguito a una procedura come precedentemente definito. I cambi caricatore nelle gare TISMA vengono effettuati soltanto in emergenza e in copertura, ovvero dopo aver terminato tutte le munizioni contenute nel caricatore. In tutti i casi I CARICATORI VUOTI DEVONO ESSERE RITENUTI e non possono essere abbandonati sul terreno. Salvo diverse disposizioni nell'esercizio che verranno definite nei Briefing iniziali, i colpi nelle gare TISMA sono liberi, ovvero il tiratore può sparare su un bersaglio tutti i colpi che vuole, purché i bersagli cartacei siano colpiti con almeno due colpi e i bersagli metallici abbattuti. Nello scenario, se il tiratore si trova in presenza di in bersaglio

metallico Piatto o Ferro sentinella (Piatto o Pepper) e un bersaglio cartaceo, deve prima ingaggiare il bersaglio metallico e abatterlo e solo successivamente ingaggiare il bersaglio cartaceo. In caso contrario verrà attribuita la procedura di Mancato Ingaggio al tiratore. Nel caso un bersaglio metallico sia stato colpito ma non cada, il Giudice-Arbitro di gara griderà ABBATTUTO e il tiratore potrà proseguire nell'esercizio.

Negli esercizi che prevedono la **Transizione di Arma** il tiratore, prima di cambiare arma, deve assicurarsi che sia stato rimosso il caricatore vuoto e lasciato l'otturatore aperto; in caso contrario, il Giudice-Arbitro di gara fermerà il tiratore affinché esegua la corretta procedura e lo segnalerà con una procedura di AMMONIMENTO.

Nelle gare TISMA i bersagli possono essere ingaggiati solo se in copertura. Solo in casi ben descritti nell'esercizio e indicati nei Briefing iniziali, i bersagli possono essere ingaggiati fuori copertura ma in movimento, ingaggiando dal bersaglio più vicino al più lontano. Il tiratore in gara si potrà trovare a ingaggiare i vari bersagli da diverse posizioni, come nella:

b.1) Posizione di tiro da ripari bassi (muretti artificiali, depressioni nel terreno, fusti metallici, automobili ecc.): in questo caso il tiratore deve essere completamente nascosto dietro al riparo, anche con la testa, con un ginocchio stabilmente poggiato a terra (non è consentita la posizione di tiro accosciata) e deve ingaggiare i bersagli da un lato del riparo, effettuando il cosiddetto *taglio della torta*. Questa posizione va mantenuta anche in caso di cambio di caricatore, e potrà essere abbandonata solo dopo aver colpito tutti i bersagli nascosti dietro al riparo.

b.2) Posizione di tiro a terra (muretti artificiali, depressioni del terreno, dossi o ripari di fortuna) ovvero completamente sdraiati a terra. Le gambe dovranno essere nascoste costeggiando il riparo o tenute chiuse in caso si debba ingaggiare i bersagli in assenza di un riparo fisico, sfruttando ripari di fortuna quali vegetazione o avvallamenti naturali.

b.3) Posizioni di tiro inusuali, che verranno definite nell'esercizio ed illustrate nei Briefing iniziali.

Salvo diverse disposizioni iniziali, tutti gli esercizi TISMA vanno eseguiti in modalità *surprise*: nei Briefing iniziali verranno indicati solamente il numero dei colpi minimi, i bersagli No-Shoot e l'eventuale colore amico. **Non è consentito provare in bianco l'esercizio in nessun caso**, neanche negli esercizi in chiaro, dove verrà fatto il Briefing facendo fare il percorso ai tiratori.

9) Munizioni

Come già accennato nella sezione Armamento, è consentito utilizzare nelle gare sportive di tiro TISMA tutti i tipi di munizioni commerciali o autoprodotte con palla in piombo, ramata o blindata, con qualsiasi profilo di palla e peso. Sono permesse tutte le munizioni non espressamente vietate dalla legislazione vigente. Non sono permesse munizioni a palla Frangibile o Espansiva che potrebbero generare e proiettare pericolose schegge nello scenario, compromettendone la sicurezza.

Nell'ottica della sicurezza e di una gara equilibrata e uguale per tutti i concorrenti, le munizioni dovranno avere una velocità minima stabilita per il calibro utilizzato. Munizioni troppo deboli infatti, potrebbero generare pericolosi inceppamenti, malfunzionamenti o non avere energia sufficiente ad abbattere i bersagli metallici, anche se colpiti. A tale scopo verrà allestita un'area Crono-Test, dove il Direttore di Gara o Giudice-Arbitro di gara effettuerà gratuitamente le verifiche sulle munizioni dei tiratori che ne faranno richiesta. Le munizioni che misureranno valori più bassi di quelli indicati non verranno accettate in gara, e il tiratore dovrà trovarne di idonee. In caso contrario, se il tiratore fosse impossibilitato a reperire il munizionamento idoneo (e sempre che il valore minimo non sia troppo basso, tanto da generare pericolosi malfunzionamenti dell'arma), gli verranno fatte utilizzare le sue munizioni ma verrà penalizzato con la procedura di 10 secondi per ogni singolo stage previsto in gara. La verifica al Crono-Test può essere richiesta anche dal Giudice-Arbitro di gara, nel caso in cui si verificano nel suo esercizio ripetuti inceppamenti o bersagli metallici colpiti e non abbattuti. In questo caso il Giudice-Arbitro di gara, al termine dell'esercizio, preleva 5 cartucce dal tiratore, le nastra con il nastro di carta e segna: nome, cognome e numero di gara del tiratore; quindi invia le munizioni all'area Crono-Test per la verifica. Nel caso in cui le munizioni risultino sotto la soglia minima verrà applicata al tiratore una procedura di 10 secondi per ogni Stage previsto nella gara.

10.1- Valori minimi di velocità per arma corta:

La velocità verrà misurata a 1 (uno) metro dalla volata, sparando 5 cartucce con l'arma del tiratore e registrando la velocità in metri/secondo. La media delle velocità registrate indicherà la velocità metri/secondo della munizione esaminata.

Cal. 7.65 mm Browning, velocità minima consentita **260 m/s**

Cal. 7.65 Luger, velocità minima consentita **310 m/s**

Cal. 9 Corto (9x17 o 380 Auto), velocità minima consentita **260 m/s**

Cal. 9x18 - 9x19 - 9x21, velocità minima consentita **310 m/s**

Cal. 357 SIG, velocità minima consentita **370 m/s**

Cal. 40 S.&W., velocità minima consentita **280 m/s**

Cal. 41 A.E., velocità minima consentita **280 m/s**

Cal. 45 HP - ACP, velocità minima consentita **220 m/s**

10.2- Valori minimi di velocità per fucile a canna liscia Shotgun :

La velocità verrà misurata a 3 (tre) metri dalla volata, sparando 5 cartucce con l'arma del tiratore e registrando la velocità in metri/secondo. La media delle velocità registrate indicherà la velocità metri/secondo della munizione esaminata.

Munizioni a Pallini cal. 12 - 16 - 20, velocità minima consentita **380 m/s**

Munizioni a Palla unica cal. 12 - 16 - 20, velocità minima consentita **360 m/s**

10.3- Valori minimi di velocità per fucile a canna rigata Rifle e Minirifle:

La velocità verrà misurata a 3 (tre) metri dalla volata, sparando 5 cartucce con l'arma del tiratore e registrando la velocità in metri/secondo. La media delle velocità registrate indicherà la velocità metri/secondo della munizione esaminata. Fanno eccezione in questa classe solo i Minirifle che utilizzano cartucce per arma corta o i telai RONI e similari, per i quali valgono i valori già riportati per le armi corte.

Cal. 22 L.R., velocità minima consentita **290 m/s**

Cal. 222 Rem., velocità minima consentita **850 m/s**

Cal. 223 Rem., velocità minima consentita **900 m/s**

Cal. 243 Win., velocità minima consentita **800 m/s**

Cal. 6.5x55, velocità minima consentita **670 m/s**

Cal. 270 Win., velocità minima consentita **790 m/s**

Cal. 303 British, velocità minima consentita **720 m/s**

Cal. 30M1 Carbine, velocità minima consentita **600 m/s**

Cal. 308 Win., velocità minima consentita **720 m/s**

Cal. 30-06 Spr., velocità minima consentita **750 m/s**

Cal. 300 Win.Mag., velocità minima consentita **840 m/s**

Cal. 7.62x39 mm., velocità minima consentita **700 m/s**

Cal. 7.62x54 R, velocità minima consentita **760 m/s**

Cal. 8x57 mm., velocità minima consentita **710 m/s**

Cal. 338 Lapua Mag., velocità minima consentita **750 m/s**

10) Iscrizioni alla Gara

Potranno iscriversi alle gare sportive di tiro TISMA tutti i Tiratori che ne faranno richiesta suddivisi per categoria di appartenenza. All'atto dell'iscrizione dovranno compilare un modulo di iscrizione che andrà controfirmato dal richiedente e per accettazione dal Direttore di Gara. Il tiratore riceverà uno statino gara per ogni stage previsto. Nello statino verrà indicato il Cognome, il Nome e il relativo numero di Gara suddiviso per categoria. Potrà essere indicato dal Direttore di Gara anche l'ordine degli stage a cui il tiratore deve presentarsi. Lo statino è personale e deve essere mantenuto integro dal tiratore fino alla riconsegna al Direttore di gara. Lo statino deve essere riconsegnato privo di cancellazioni o correzioni non controfirmate dal Giudice-Arbitro di gara. Statini alterati o con correzioni non giustificate faranno incorrere il tiratore in comportamento antisportivo che causerà la squalifica del tiratore dalla competizione. Lo statino verrà consegnato al Giudice-Arbitro di gara presente sullo stage, che lo utilizzerà per annotare i risultati ottenuti. Lo statino per essere valido deve essere firmato dal tiratore e controfirmato dal Giudice di gara. Vanno controfirmate dal giudice di gara anche eventuali correzioni da lui apposte sullo statino. Qualsiasi controversia o reclamo deve essere immediatamente dichiarata al Direttore di Gara.

11) Classifica Finale

La classifica finale viene stilata dal Direttore di Gara in genere coadiuvato da un Giudice- Arbitro di gara. Responsabile per la pubblicazione della classifica è comunque il solo Direttore di Gara che la compila inserendo tutti i risultati ottenuti dal tiratore nei vari esercizi. La classifica finale Individuale e a Squadre viene calcolata sulla somma aritmetica dei risultati ottenuti nei vari esercizi dal tiratore o dalla squadra. Vince la competizione il tiratore che ha totalizzato il valore più basso in termini di secondi. Nella classifica Individuale finale verrà evidenziato il tiratore (indifferentemente dalla categoria di appartenenza) che ha totalizzato il miglior risultato: questo verrà indicato come 1° Assoluto. Successivamente verranno indicati dal primo all'ultimo i vari tiratori inseriti nelle rispettive categorie: Militari, Sportivi e Istruttori/Allenatori.

Nella classifica unica a squadre viene inserito il risultato dei tiratori costituenti la squadra (Gara per squadre di tiratori) e fatta la somma aritmetica dei risultati individuali. Come per la classifica individuale, vince la squadra che in totale ha impiegato il minor tempo.

Calcolo Punteggio Trofeo Amm. Gino Birindelli: tutti gli atleti che parteciperanno alla Sagittario 2017 (gara su due giorni valevole come due gare) prevista nel Trofeo, avranno **diritto a un bonus** supplementare di **20 punti Trofeo**.

Il nuovo calcolo per i punti Trofeo considererà le **quattro gare migliori** su cinque gare previste di questa edizione 2017. Il calcolo considera sia la classifica individuale che quella di squadra al fine del punteggio finale.

Gli atleti che partecipano **SOLO come gara Individuale**, dovranno considerare al fine del calcolo solo la **tabella A**

Gli atleti che partecipano **come Squadra**, dovranno considerare ai fini del calcolo la **tabella A + B**. Ai fini del calcolo finale, infatti, gli atleti che partecipano in squadra dovranno considerare sia la prestazione personale che quella di squadra, distribuita in modo univoco su tutti i componenti del Team-Squadra. Pertanto l'atleta che compone una squadra classificata al primo posto, ad esempio, vedrà attribuito al proprio calcolo 5 punti trofeo che si sommeranno a quelli della propria prestazione personale.

SIMULAZIONI DI CALCOLO :

A) Atleta che partecipa **SOLO** come **classifica INDIVIDUALE** che si classifica al PRIMO posto, vedrà attribuiti **20 punti trofeo**

B) Atleta che partecipa come classifica SQUADRA che si classifica al PRIMO posto individuale con una **squadra PRIMA** Classificata , vedrà attribuiti **20 punti trofeo (Individuali) + 5 punti trofeo (Squadra)**, ovvero **25 punti totali** Trofeo.

C) Atleta che partecipa **SOLO** come classifica **INDIVIDUALE** alla **Sagittario 2017** che si classifica al **PRIMO** posto, vedrà attribuiti **20 punti trofeo + 20 punti di Bonus**, ovvero **40 punti totali** Trofeo

D) Atleta che partecipa come classifica **SQUADRA** alla **Sagittario 2017** che si classifica al **PRIMO** posto individuale con una **squadra PRIMA** Classificata , vedrà attribuiti **20 punti trofeo (Individuali) + 5 punti trofeo (Squadra) + 20 punti di Bonus** , ovvero **45 punti totali** Trofeo.

(**Tabella A**) Calcolo Punti Trofeo come categoria individuale (Militari-Sportivi-Allenatori):

1 classificato assoluto – Punti trofeo 25

1 classificato – Punti trofeo 20

2 classificato – Punti trofeo 18

3 classificato – Punti trofeo 16

4 classificato – Punti trofeo 14

5 classificato – Punti trofeo 12

6 classificato – Punti trofeo 10

7 classificato – Punti trofeo 8

8 classificato – Punti trofeo 6

9 classificato – Punti trofeo 4

10 classificato – Punti trofeo 2

(**Tabella B**) Calcolo Punti Trofeo come categoria Squadre :

Verranno premiate a punti trofeo solo le prime tre squadre classificate.

1 Squadra classificata – Punti trofeo 5

2 Squadra classificata – Punti trofeo 3

3 Squadra classificata – Punti trofeo 2

Le Classifiche sono personali, queste verranno fornite direttamente ai tiratori che hanno partecipato alla competizione. Per motivi di riservatezza e di privacy le classifiche non verranno pubblicate in chiaro, ma verranno pubblicate sul sito istituzionale della ANAIM, www.anaim.it con il cognome del tiratore oscurato o puntato, ad esempio Marco Ceri diverrà Marco C.

12) Premiazioni

Le gare sportive di tiro TISMA organizzate da ANAIM sono competizioni senza fine di lucro. Sono pertanto vietate qualsiasi forma di mercificazione, di scommessa e di premi in denaro. Le premiazioni consistono in Coppe, Medaglie e Targhe.

Fanno eccezione le gare che rientrano nel Trofeo intitolato all'Ammiraglio Gino Birindelli MOVIM, dove alla fine del trofeo verranno sorteggiati a estrazione tra i partecipanti, dei premi offerti da ANAIM e da i vari sponsor del Trofeo.

Nelle varie gare sportive TISMA verranno premiati il 1° Assoluto e successivamente dal 1° al 5° classificato di ogni categoria di appartenenza.

13) Disposizioni Speciali

Rientrano in questa classe tutte le gare sportive TISMA svolte in modalità di tiro in Notturna, le gare di Tiro al Piattello e le gare di tiro Sniper.

14.1- Gare sportive di tiro TISMA in modalità Notturna:

Fermo restando quanto previsto e sopra descritto, il tiratore deve integrare la dotazione con una adeguata **Torcia Tattica** munita di cordino di ritenzione e con pulsante di accensione posteriore sul tappo corpo torcia.

Non sono consentite pistole con torcia tattica montata sul fusto, né l'uso di intensificatori di luce. Vengono promossi nell'uso le candele e le torce illuminanti (cyalume) da lanciare sul terreno e l'illuminazione naturale lunare.

Gli esercizi devono prevedere un numero limitato di colpi, al fine di evitare cambi di caricatore. Gli esercizi dovranno quindi essere semplici circa il movimento all'interno degli scenari stessi, al fine di mantenere sempre e comunque un elevato standard di sicurezza. Nelle gare notturne è **vietato** fare eseguire transizioni di arma e le armi lunghe andranno sempre lasciate su appositi appoggi con l'otturatore aperto e sempre bene in vista. Al termine dell'esercizio il Giudice-Arbitro di Gara deve **verificare** illuminando con la torcia che la camera di scoppio sia realmente priva di cartucce e che il caricatore sia stato rimosso e riposto nel porta caricatore. Prima di far iniziare un nuovo esercizio e comandare al tiratore di armare, il Giudice di gara deve fare la **verifica di sgombero** dello stage, facendo lui un rapido giro di ispezione illuminando ogni punto dello scenario. Nelle gare di tiro in modalità notturna vanno evitati quando possibile (o ridotti nel numero) i piatti metallici in favore dei ferri sentinella Pepper.

14.2- Gare sportive di Tiro al Piattello:

Le gare di tiro al piattello che ANAIM sezione Tiro organizza verranno disputate sulla distanza minima di 25 e massima di 100 piattelli. Le gare verranno organizzate e disputate nelle discipline della FITAV comprese nelle specialità della Fossa Olimpica, Double Trap e del Compak Sporting o Percorso. I regolamenti tecnici che verranno adottati, saranno quelli ufficiali della Fossa Olimpica e del Compak Sporting, scaricabili dal sito istituzionale FITAV.

14.3- Gare sportive di Tiro Sniper:

Le gare che ANAIM sezione Tiro organizza verranno disputate su quattro categorie.

a) Categoria Sniper cal.22 LR su tre Distanze (metri 50-100-150):

Il tiratore all'atto dell'iscrizione riceve un numero di gara, tre bersagli regolamentari UITS da PS e lo statino di gara. Sul bersaglio il tiratore scrive il suo numero di gara, il numero della linea che gli è stata assegnata e la distanza alla quale viene posto il bersaglio, 50-100-150 metri. Il tiratore, quindi, si posiziona sulla linea di tiro assegnata e si prepara, mostra le munizioni al direttore di tiro, che le conta e ne controlla la univocità. Il direttore quindi chiede ai tiratori se sono pronti, al **SI** il Direttore di Gara o Giudice-Arbitro di gara da lo **START** e annota sullo statino di gara l'ora di inizio. Al termine della gara (ultimo colpo esploso) il tiratore **alza il braccio** e chiama il direttore di tiro che annota l'ora di fine e calcola il tempo totale impiegato. Se il Tiratore supera i **30 minuti** previsti il direttore di tiro lo ferma e i colpi rimanenti non potranno essere sparati. Il tiratore **prima dell'inizio della gara DEVE dichiarare al direttore di tiro** (che lo annota nello statino di gara) dove intende sparare i 5 colpi di prova, che non potranno essere suddivisi sulle tre distanze. Se il tiratore dichiara di sparare i 5 colpi di prova alla distanza di 100 metri, non potrà spararli né a 50 né a 150 metri. I colpi di prova verranno considerati come i 5 colpi peggiori sul bersaglio (a punteggio minore), e verranno tappati prima del conteggio punti.

- **Mancata Percussione:** Il colpo difettoso deve essere consegnato al direttore di tiro e potrà essere sostituito.
- **Colpi di Gara 30:** 10 colpi a 50 m, 10 colpi a 100 m, 10 colpi a 150m.
- **Sequenza di tiro:** la sequenza è 50-100-150 metri; non è possibile invertire l'ordine di sequenza.
- **Colpo Accidentale sul Bersaglio:** Se vengono contati 11 colpi sul bersaglio in luogo dei 10 previsti (1 colpo estraneo sparato da altro tiratore) il colpo peggiore verrà tappato e non considerato.
- **Punteggio Finale:** Il punteggio finale viene dato dalla somma aritmetica (esclusi i 5 colpi di prova) dei trenta colpi di gara sulle tre distanze. Il punteggio massimo ottenibile è **300**. **A parità di punteggio, vince la competizione chi ha impiegato il minor tempo di esecuzione.** Esempio: Tiratore 1 punteggio 300 in 26 minuti; Tiratore 2 punteggio 300 in 20 minuti; vince la competizione il tiratore 2.

In caso di parità totale (punteggio e tempo di esecuzione) i due tiratori dovranno sparare un solo colpo su un bersaglio posto a 150m

Svolgimento di Gara:

Solo carabine calibro 22 L.R Bolt Action o Semiautomatiche, con caricatore da 5 colpi massimo (consentito anche caricare manualmente un solo colpo alla volta). Il tiratore potrà sparare nella posizione da seduto o quando possibile da sdraiato. Il tiratore ha libera scelta nel tipo di ottica, ingrandimento, mire metalliche e munizioni, mentre potrà appoggiare l'arma anteriormente utilizzando o il **BIPIEDE** o lo **ZAINO TATTICO**; non saranno ammessi altri tipi di appoggio. Una volta iniziato, non potrà né modificare né interrompere l'esecuzione. Non potrà quindi modificare appoggi, ottica, munizioni, arma e quanto altro scelto prima dello start iniziale. **Non è possibile utilizzare appoggi posteriori**, né bloccare meccanicamente in morsa le armi durante la gara.

b) Categoria Sniper Semiautomatico (metri 100): 20 colpi in 20 minuti

Il tiratore all'atto dell'iscrizione riceve un numero di gara, due bersagli cartacei raffiguranti un barilotto della misura 13x20 cm e lo statino di gara.

Sul bersaglio il tiratore scrive il suo numero di gara, il numero della linea assegnata.

Il tiratore, quindi, si posiziona sulla linea di tiro assegnata e si prepara, mostra le munizioni al direttore di tiro, che conta le munizioni e ne controlla la univocità. Il direttore quindi chiede ai tiratori se sono pronti, al **SI** il direttore di tiro dà lo **START** e annota sullo statino di gara l'ora di inizio. Al termine della gara (ultimo colpo esploso) il tiratore **alza il braccio** e chiama il direttore di tiro che annota l'ora di fine e calcola il tempo totale impiegato. Se il Tiratore supera i **20 minuti** previsti, il direttore di tiro ferma il tiratore nell'esecuzione e i colpi rimanenti non potranno essere sparati. **Il tiratore prima dello start deve dichiarare (apponendo una P) il bersaglio contenente i 5 colpi di prova. I colpi di prova verranno considerati come i 5 colpi peggiori sul bersaglio** (a punteggio minore) e verranno tappati prima del conteggio punti finale.

- **Mancata Percussione:** Il colpo difettoso deve essere consegnato al direttore di tiro e potrà essere sostituito.
- **Colpi di Gara 20 (15 +5 prova):** 10 colpi per bersaglio a metri 100.
- **Sequenza di tiro:** la sequenza è 10 colpi sul bersaglio SX e 10 colpi sul bersaglio DX; non è possibile invertire l'ordine di sequenza.
- **Colpo Accidentale sul Bersaglio:** Se vengono contati 11 colpi sul bersaglio in luogo dei 10 previsti (1 colpo estraneo sparato da altro tiratore) il colpo a minor punteggio (peggiore) verrà tappato e non considerato.
- **Punteggio Finale:** Il punteggio finale viene dato dalla somma aritmetica (esclusi i 5 colpi di prova) dei venti colpi di gara. **A parità di punteggio, vince la competizione chi ha impiegato il minor tempo di esecuzione**. Esempio: Tiratore 1 punteggio 150 in 20 minuti; Tiratore 2 punteggio 150 in 10 minuti; vince la competizione il tiratore 2.

In caso di parità totale (punteggio e tempo di esecuzione) i due tiratori dovranno sparare un solo colpo su un bersaglio posto a 100m.

Svolgimento di Gara :

Solo carabine semiautomatiche in calibro dal 222 al 338 Lapua Mag. con caricatore contenente 5 colpi massimo. Sono consentite tutte le **armi semiautomatiche EX Ordinanza** aventi le mire metalliche originali e non alterate, nonché le carabine in calibro da arma corta.

Il **tiratore dovrà utilizzare le sole mire metalliche** in dotazione all'arma e dovrà sparare nella posizione da seduto imbracciando l'arma senza appoggiarla al bancone di tiro. **Non è possibile utilizzare appoggi posteriori** ne bloccare meccanicamente in morsa le armi durante la gara. Non è consentito utilizzare Bipiedi, Zaino Tattico e qualsiasi altro tipo di appoggio anteriore. Non è consentito appoggiare il caricatore al bancone di tiro mentre il tiratore sta sparando.

C) Categoria Sniper Bolt Action (minimi metri 150): 12 colpi in 20 minuti

Il tiratore all'atto dell'iscrizione riceve un numero di gara, quattro bersagli cartacei raffiguranti un barilotto della misura 13x20 cm e lo statino di gara. Sul bersaglio il tiratore scrive il suo numero di gara, il numero della linea assegnata. Il tiratore, quindi, si posiziona sulla linea di tiro assegnata e si prepara, mostra le munizioni al direttore di tiro, che le conta e ne controlla la univocità.

Il direttore quindi chiede ai tiratori se sono pronti, al **SI** il direttore di tiro da lo **START** e annota sullo statino di gara l'ora di inizio. Al termine della gara (ultimo colpo esploso) il tiratore **alza il braccio** e chiama il direttore di tiro che annota l'ora di fine e calcola il tempo totale impiegato. Se il Tiratore supera i **20 minuti** previsti, il direttore di tiro ferma il tiratore nell'esecuzione e i colpi rimanenti non potranno essere sparati. **Il tiratore prima dello start deve dichiarare (apponendo una P) il bersaglio contenente i 3 colpi di prova.** I colpi di prova non verranno considerati nel conteggio punti finale. Il tiratore può rinunciare ai tre colpi di prova: in questo caso sparerà solamente 9 colpi.

- **Mancata Percussione:** Il colpo difettoso deve essere consegnato al direttore di tiro e potrà essere sostituito.
- **Colpi di Gara 12 (9 +3 prova):** 3 colpi per bersaglio a metri 150.
- **Sequenza di tiro:** la sequenza è 3 colpi sul bersaglio da SX verso DX; non è possibile invertire l'ordine di sequenza.
- **Colpo Accidentale sul Bersaglio:** Se vengono contati 4 colpi sul bersaglio in luogo dei 3 previsti (1 colpo estraneo sparato da altro tiratore), il colpo peggiore verrà tappato e non considerato.
- **Punteggio Finale:** Il punteggio finale viene dato dalla somma aritmetica (esclusi i 3 colpi di prova) dei dodici colpi di gara. **A parità di punteggio, vince la competizione chi ha impiegato il minor tempo di esecuzione.** Esempio: Tiratore 1 punteggio 90 in 20 minuti; Tiratore 2 punteggio 90 in 10 minuti; vince la competizione il tiratore 2.

In caso di parità totale (punteggio e tempo di esecuzione) i due tiratori dovranno sparare un solo colpo su un bersaglio posto a 150m

Svolgimento di Gara:

Solo carabine Bolt Action (ripetizione manuale) in calibro dal 222 al 338 Lapua Mag. con caricatore contenente 5 colpi massimo (è consentito caricare manualmente un solo colpo alla volta). Sono consentite tutte le **armi B.A EX Ordinanza** aventi ottica originale e non alterata.

Il tiratore potrà sparare nella posizione da seduto o quando possibile da sdraiato. Il tiratore ha libera scelta nel tipo di ottica, ingrandimenti e munizioni, mentre potrà appoggiare l'arma anteriormente utilizzando o il **BIPIEDE** o lo **ZAINO TATTICO**; non saranno ammessi altri tipi di appoggio. Una volta iniziato, non potrà né modificare né interrompere l'esecuzione. Non potrà quindi modificare appoggi, ottica, munizioni, arma e quanto altro scelto prima dello start iniziale. **Non è possibile utilizzare appoggi posteriori** né bloccare con cinte o meccanicamente in morsa le armi durante la gara. Non sono consentite Giacche da tiro né attrezzatura UITS specifica per il tiro agonistico.

d) Categoria Sniper B.A 22 L.R (metri 150): 15+5 colpi in 20 minuti

Il tiratore all'atto dell'iscrizione riceve un numero di gara, quattro bersagli cartacei raffiguranti un barilotto della misura 13x20 cm e lo statino di gara.

Sul bersaglio il tiratore scrive il suo numero di gara, il numero della linea assegnata.

Il tiratore, quindi, si posiziona sulla linea di tiro assegnata e si prepara, mostra le munizioni al direttore di tiro, che le conta e ne controlla la univocità. Il direttore quindi chiede ai tiratori se sono pronti, al **SI** il direttore di tiro dà lo **START** e annota sullo statino di gara l'ora di inizio. Al termine della gara (ultimo colpo esploso) il tiratore alza il braccio e chiama il direttore di tiro che annota l'ora di fine e calcola il tempo totale impiegato. Se il Tiratore supera i **20 minuti** previsti il direttore di tiro lo ferma e i colpi rimanenti non potranno essere sparati. **Il tiratore prima dello start deve dichiarare (apponendo una P) il bersaglio contenente i 5 colpi di prova. I colpi di prova non verranno conteggiati nel punteggio finale.**

- **Mancata Percussione** : Il colpo difettoso deve essere consegnato al direttore di tiro e potrà essere sostituito.
- **Colpi di Gara 20 (15 + 5 prova)** : 5 colpi per bersaglio a metri 150.
- **Sequenza di tiro** : la sequenza è 5 colpi bersaglio da SX verso DX non è possibile invertire l'ordine di sequenza.
- **Colpo Accidentale sul Bersaglio** : Se vengono contati 4 colpi sul bersaglio dei 3 previsti (1 colpo estraneo sparato da altro tiratore) il colpo a minor punteggio (peggiore) verrà tappato e non considerato.
- **Punteggio Finale** : Il punteggio finale viene dato dalla somma aritmetica (esclusi i 5 colpi di prova) dei venti colpi di gara . Il punteggio massimo ottenibile è **100**. **A parità di punteggio vince la competizione chi ha impiegato il minor tempo di esecuzione.** Esempio, Tiratore 1 punteggio 100

in 20 minuti , Tiratore 2 punteggio 100 in 10 minuti, vince la competizione il tiratore 2.

In caso di parità totale (punteggio e tempo di esecuzione) i due tiratori dovranno sparare un solo colpo su un bersaglio posto a 150m

Svolgimento di Gara :

Solo carabine B.A (ripetizione manuale) in calibro dal 22 L.R con caricatore contenente 5 colpi massimo (consentito caricare manualmente un solo colpo alla volta). Sono consentite tutte le **armi B.A** . Il tiratore potrà sparare nella posizione da seduto o quando possibile sdraiato. Il tiratore ha libera scelta nel tipo di ottica, ingrandimento e munizione, mentre potrà appoggiare l'arma anteriormente utilizzando o il **BIPIEDE** o lo **ZAINO TATTICO** , non saranno ammessi altri tipi di appoggio. Una volta iniziato non potrà ne modificare ne interrompere l'esecuzione. Non potrà quindi ne modificare appoggi, ottica, munizioni, arma e quanto altro lui aveva scelto prima dello start iniziale. **Non è possibile utilizzare appoggi posteriori** ne bloccare con cinte o meccanicamente in morsa le armi durante la gara. Non sono consentite Giacche da tiro ne attrezzatura UITS specifica per il tiro agonistico.

In tutte e quattro le categorie tutti i tiratori dovranno concorrere a turno al ripristino dei bersagli. I tiratori sono obbligati a mantenere integro lo statino di gara da riconsegnare al termine della competizione agli organizzatori privo di alterazioni e correzioni non controfirmate.

Massima attenzione verrà imposta alla sicurezza. Tutte le armi da fuoco devono essere sempre nella custodia scariche. Vanno caricate solo dopo diretto comando del Direttore di Gara. Tutte le armi devono essere riposte solo dopo aver ispezionato la camera di cartuccia e dovranno essere lasciate negli appositi spazi scariche e con l'otturatore aperto. **E' vietato** manipolare munizioni al di fuori delle zone previste senza l'autorizzazione del Direttore o del Giudice di Gara. Il tiratore è obbligato alla presenza nelle fasi di Briefing.

Il presente regolamento redatto in numero ventiquattro pagine è proprietà di ANAIM e non può essere copiato, riprodotto o utilizzato senza l'autorizzazione dei titolari.

La Spezia 8 Maggio 2018