

REGOLAMENTO DI GARA

Carabina Sniper cal.22 LR alle tre distanze

Tempo di Gara: 20 minuti

Sistema di mira: Cannocchiale di puntamento (Nessun dispositivo o ausilio elettro-ottico di puntamento);

Appoggio: solo anteriore, costituito da bipiede o zainetto tattico. Altre parti dell'arma NON DEVONO POGGIARE al suolo durante il tiro, né su altri supporti;

Alimentazione: Caricatori/serbatoi con al massimo 10 colpi; è consentito alimentare l'arma a colpo singolo;

Colpi: 35 Colpi totali, di cui 5 colpi di prova da tirare alla distanza da dichiarare prima dell'inizio della sessione di tiro;

Bersagli: 3 Bersagli differenziati posti rispettivamente a 50, 100, 150 metri, (salvo diverse necessità imposte dal poligono);

Posizione di tiro: seduti dal bancone (salvo diverse necessità imposte dal poligono);

Colpi per Bersaglio: 10 Colpi per bersaglio di gara, oltre ai 5 colpi di prova da tirare sul solo bersaglio alla distanza prescelta per la prova e comunicata alla Direzione Gara prima dell'inizio del tiro, dal quale saranno scartati i 5 colpi peggiori.

Carabina Semiautomatica con mire metalliche - tre posizioni alle tre distanze

Tempo di Gara: 15 minuti

Sistema di mira: Solo mire metalliche;

Appoggio: L'arma va tenuta imbracciata, non può utilizzarsi NESSUN appoggio oltre ai gomiti/ginocchia del tiratore. NESSUNA parte dell'arma deve poggiare sul terreno, né su altri supporti, durante il tiro;

Alimentazione: Caricatori/serbatoi con al massimo 10 colpi;

Colpi: 30 Colpi totali, da cui verranno scartati i 6 colpi peggiori (2 colpi da ciascun bersaglio);

Bersagli: 3 Bersagli differenziati posti rispettivamente a 50, 100 e 200 metri;

Posizione di tiro: in piedi per la distanza dei 50 metri; in ginocchio per la distanza dei 100 metri; a terra per la distanza dei 200 metri (salvo diverse necessità imposte dal poligono);

Colpi per Bersaglio: 10 Colpi su ciascun bersaglio di gara, saranno valutati gli 8 migliori.

Carabina Sniper di grosso calibro (bolt action o semiautomatica) a 200 metri

Tempo di Gara: 15 minuti

Sistema di mira: Cannocchiale di puntamento (Nessun dispositivo o ausilio elettro-ottico di puntamento);

Appoggio: solo anteriore, costituito da bipiede o zainetto tattico. Altre parti dell'arma NON

DEVONO POGGIARE al suolo né su altri supporti durante il tiro.

Alimentazione: Caricatori/serbatoi con al massimo 10 colpi; è consentito alimentare l'arma a colpo singolo;

Colpi: 20 Colpi totali, di cui 5 colpi di prova;

Bersaglio: 3 bersagli posti a 200 metri + bersaglio di prova;

Colpi per bersaglio: 5 Colpi per visuale (oltre ai 5 colpi di prova da tirare sul bersaglio dedicato, che non sono conteggiati ai fini della valutazione).

Eventuali colpi di prova eccedenti i 5 previsti comporteranno, a titolo di penalità, l'esclusione dal conteggio di un corrispondente numero di colpi migliori tirati sui bersagli di gara; idem per ciascun colpo eccedente i 5 tirato su ciascun bersaglio di gara.

Bersaglio mobile a 50 metri con carabina semiautomatica

Sistema di mira: mire metalliche, cannocchiale di puntamento, qualsiasi dispositivo elettro-ottico di puntamento (mirino olografico, punto rosso, ecc.);

Appoggio: L'arma va tenuta imbracciata; posizione di tiro in piedi;

Alimentazione: Caricatori/serbatoi con al massimo 20 colpi;

Bersaglio: 1 bersaglio mobile posto a circa 50 metri o a distanza inferiore, con movimento da sinistra a destra e ritorno, o viceversa;

Colpi per bersaglio: 20 colpi per bersaglio, di cui i 15 migliori saranno valutati ai fini del punteggio.

Modalità di esecuzione dell'esercizio: salvo eventuali modifiche imposte in corso di allestimento dell'esercizio, si tirano 2 colpi per ogni passaggio del bersaglio, sia nel percorso di "andata" (da sinistra verso destra), sia nel percorso di "ritorno" (da destra verso sinistra), effettuando il tiro solo quando il bersaglio si trova nella zona delimitata dalle fettucce bianche e rosse di riferimento, onde non danneggiare le strutture fisse. Il bersaglio, azionato tramite telecomando dal GdG previo avviso vocale al tiratore (che può chiedere di attendere solo in caso di risoluzione inceppamento o cambio di caricatore), effettuerà 10 passaggi complessivi; gli eventuali colpi non sparati e avanzati a fine esercizio daranno luogo a una penalità di 10 punti ciascuno.

RIENTRI

A ciascun tiratore è consentito un rientro per ciascuna disciplina/categoria, salvo che esigenze organizzative/di tempo non lo consentano. In ogni caso, ai fini della classifica vale sempre il punteggio ottenuto con l'ultima prestazione effettuata dal tiratore: dunque, se il punteggio totalizzato in gara è maggiore di quello ottenuto col rientro, ai fini della classifica varrà il solo punteggio inferiore realizzato col rientro.

A tutte le categorie, quando sparano da terra o dal bancone, non è consentito l'uso di: tappetini da tiro, tavolette di appoggio, rest, sacchetti da tiro anteriori o posteriori, monopiedi posteriori, ecc.

Le munizioni che dovessero dare luogo a malfunzionamenti, vanno consegnate ai GdG che autorizzeranno la loro sostituzione volta per volta.