



*Associazione Polisportiva
Dilettantistica
Tiro Tecnico Sportivo Italia*



Ente Nazionale Democratico di
Azione Sociale



REGOLAMENTO SPORTIVO CAMPI di TIRO

25 Korral - Roma - 26 Korral - Ceri (Cerveteri) RM

Nelle competizioni di tiro tecnico sportivo viene messa in risalto la precisione; il tempo è comunque un parametro fondamentale. Tutti i concorrenti eseguono gli esercizi con le prescritte modalità. I tiratori per potersi allenare da soli dovranno frequentare il corso di 2° Livello. Alle gare possono partecipare anche tiratori che non hanno frequentato il suindicato corso, perché in questo caso sono seguiti dall'Ufficiale di campo. Il corso di 2° livello verrà ripetuto ogni anno. Le gare saranno composte da un numero variabile di scenari che potranno subire cambiamenti ad ogni gara.

UFFICIALE DI CAMPO

Il titolo di Ufficiale di campo si acquisisce frequentando un corso della durata di 14 giorni, effettuato da Istruttori A.P.D.T.T.S.I. con esame finale.

L'Istruttore di tiro di II° Livello con attestato rilasciato da Ente militare o Corpo militarmente organizzato, nonché dalla PA, acquisisce la qualifica di Ufficiale di campo frequentando un seminario di 1 giorno sulle conoscenze specifiche di questo sport.

L'Ufficiale di campo è responsabile degli scenari, impartisce gli ordini di gara e fa rispettare le norme di sicurezza.

L'Ufficiale di campo deve: rilevare il tempo impiegato dal tiratore per eseguire l'esercizio, mediante timer o cronometro manuale; sommare i punteggi numerici ottenuti sulla sagoma o eventuali altri bersagli, sottrarre le eventuali penalità. Dovrà decretare l'esercizio avente valore zero qualora ricorrano le previste condizioni di cui alle regole seguenti.

Le decisioni dell'Ufficiale di campo sono insindacabili e lo stesso può decidere se squalificare o penalizzare in base allo svolgimento degli eventi. L'Ufficiale di campo sarà riconoscibile mediante un gilet bleu con la scritta bianca "ufficiale di campo". Lo stesso può gareggiare, ma solo in una categoria di armi corte e in una di armi lunghe.

UFFICIALE DI GARA

Il titolo di Ufficiale di Gara si acquisisce frequentando un corso di 20 giorni effettuato da Istruttori A.P.D.T.T.S.I, con esame finale.

L'Istruttore di tiro di II° Livello con attestato rilasciato da Ente militare o Corpo militarmente organizzato, nonché dalla PA, acquisisce il titolo di Ufficiale di Gara con 1 giorno di seminario per le conoscenze specifiche di questo Sport. Durante la manifestazione sportiva l'Ufficiale di Gara dovrà essere sempre presente, sarà responsabile della sicurezza del campo di tiro e di tutti gli Ufficiali di

campo; coordina tutti i servizi logistici della gara; prende ogni tipo di decisione per evitare qualunque atteggiamento pericoloso da parte dei tiratori.

ISTRUTTORE DI TIRO

Il titolo di Istruttore di Tiro si acquisisce frequentando un corso A.P.D.T.T.S.I.:

corso Istruttore di Tiro di 1° Livello : 30 giorni con esame finale;

corso Istruttore di Tiro di 2° Livello : 60 giorni con esame finale;

corso Istruttore di Tiro di 3° Livello : 30 giorni con esame finale;

corso Professore di Tiro : 30 giorni.

Fra un corso e l'altro debbono passare almeno 6 mesi nei quali l'Istruttore dovrà insegnare per almeno 50 ore teoriche e 50 ore pratiche; il tutto dovrà essere documentato da A.P.D.T.T.S.I. per poter essere ammesso al corso superiore.

La A.P.D.T.T.S.I. riconosce le capacità tecniche degli Istruttori di Tiro di II° Livello con attestato rilasciato da Ente militare o Corpo militarmente organizzato, nonché dalla PA. Pertanto i summenzionati soggetti per diventare Istruttori Federali dovranno partecipare ad un corso di 10 giorni per le conoscenze specifiche di questo sport. Dovranno altresì produrre il Diploma Ministeriale, 2 foto e presentare regolare domanda di ammissione.

N.B.- L'Ufficiale di campo per diventare Istruttore di 1° Livello dovrà fare un corso di 15 giorni, con esame finale.

ARMI CORTE

Definizione: sono considerate **ARMI CORTE** le armi da fuoco la cui canna ha una lunghezza inferiore ai 30 cm oppure la cui lunghezza totale non supera i 60 cm. (direttiva UE 477/91). La lunghezza totale dell'arma verrà rilevata a calcio ripiegato/richiuso/smontato senza l'ausilio di attrezzi. Le armi corte devono poter essere portate in fondina.

- **CATEGORIA LIBERA:**
Tutte le armi con ottiche, compensatori e qualsiasi modifica atta ad incrementare la precisione e ridurre il rinculo, tranne le specifiche menzionate in categoria standard.
- **CATEGORIA STANDARD:**
Tutte le armi di serie a partire dal cal. 9 sono ammesse impugnature simili alla serie, tacche di mira regolabili e minigonne.
- **PICCOLO CALIBRO:**
Tutte le armi di serie cal. 22 -6,35-7,65 le modifiche ammesse sono le stesse della categoria standard.
- **ROTATIVA:**
Tutte le armi a rotazione di serie, le modifiche ammesse sono uguali alla categoria standard.
- **FONDINE IDONEA ED ACCESSORI:**
- Fondina idonea: deve nascondere il ponticello del grilletto e deve puntare in basso alla posizione eretta del tiratore. La stessa deve ritenere l'arma durante qualsiasi attività prevista. La stessa deve essere saldamente ancorata alla cintura. L'estrazione e l'inserimento dell'arma non deve trovare ostacoli od impedimenti. Le buffetterie essere di qualsiasi tipo e nel numero desiderato.

SVOLGIMENTO GARA

Il tiratore si presenterà sul campo di gara con l'arma nell'apposita custodia e si recherà dal personale predisposto alle pratiche amministrative, compilerà il registro Operazioni Giornaliere, come da disposizioni Autorità di PS, munendosi in quella fase dell'apposita scheda di gara, e si recherà in uno scenario. Il tempo a disposizione per le iscrizioni termina alle 10,30 del giorno previsto per la gara. Quando il tiratore si presenterà presso il primo scenario da lui scelto, dovrà avere l'arma disattivata nella valigetta di trasporto. La estrarrà e la inserirà nella fondina alla presenza dell'Ufficiale di campo. Il concorrente potrà scegliere la sequenza degli scenari previsti. Il tiratore che partecipa alla gara, può circolare nel campo di tiro con l'arma disattivata in fondina senza il caricatore inserito, soltanto dopo aver iniziato la gara. Il tiratore deve consegnare la scheda gara entro due ore dall'iscrizione all'Ufficiale di campo responsabile dell'ultimo esercizio prescelto. Se l'Ufficiale di campo rileva il superamento del tempo prescritto lo stesso chiuderà la scheda gara assegnando il punteggio ZERO all'ultimo esercizio.

ORDINATIVI DI GARA

Al tiratore, nel momento in cui accede nello scenario, verranno spiegati l'esecuzione e lo svolgimento dell'esercizio. Lo stesso si porterà quindi, sulla linea di partenza e dovrà eseguire tutti gli ordinativi dell'Ufficiale di campo, senza prendere iniziative di alcun genere. Indosserà quindi obbligatoriamente la cuffia e gli occhiali necessari, come previsto per questo Sport, inserirà il caricatore con l'arma in fondina, se non altrimenti specificato.

Nelle rotative si introdurranno le cartucce in tutte le camere del tamburo.

Quando l'Ufficiale di campo chiederà: " **SEI PRONTO?** " se la risposta sarà positiva lo stesso continuerà " **IN ATTESA!** ". A questo punto l'Ufficiale di campo azionerà il timer o il cronometro per il rilevamento del tempo. Al segnale sonoro il tiratore estrarrà l'arma dalla fondina senza impegnare, con il vivo di volata, nessuna parte del suo corpo orientando l'arma verso il parapalle; assumerà quindi la posizione prevista dall'esercizio e lo svolgerà come spiegato in precedenza dall'Ufficiale di campo. L'inclinazione di utilizzo delle armi deve avvenire solo con il vivo di volata parallelo al suolo. Gli spostamenti durante l'esercizio dovranno essere effettuati con la sola mano forte, ponendo l'arma all'altezza del viso e rivolta **SEMPRE** verso il parapalle.

Il tiratore, nel caso di un inceppamento, dovrà risolvere da solo l'inconveniente; se non riuscisse in questo, chiederà l'intervento dell'Ufficiale di campo, con le parole " **INCIDENTE DI TIRO** ", tenendo l'arma rivolta verso il parapalle.

Quando viene accertato dall'Ufficiale di campo e dall'Ufficiale di Gara, che l'arma presenta un malfunzionamento dovuto alle parti meccaniche della stessa, non risolvibili in quella sede, ma di cui necessita l'intervento di personale specializzato (armaiolo), lo scenario può essere ripetuto, con un'altra arma della stessa categoria. Non sono considerati malfunzionamenti quelli relativi al ciclo funzionale dell'arma, quando lo stesso è determinato dall'inefficienza del munizionamento. In questo caso l'esercizio **NON PUO'** essere ripetuto. Il tempo impiegato per l'esecuzione dell'esercizio è determinato dall'ultimo colpo esplosivo.

Terminato lo scenario, L'Ufficiale di campo darà l'ordinativo " **TOGLI IL CARICATORE, ESEGUI IL DOPPIO CONTROLLO DI SICUREZZA, ABBATTI IL CANE**" (questa operazione verrà effettuata con il vivo di volata rivolto verso il parapalle), **RIPONI L'ARMA IN FONDINA, AI PUNTEGGI** ". L'Ufficiale di campo rileverà il punteggio, che sarà calcolato " **RISULTATO DIVISO TEMPO** " o come altrimenti scritto nelle specifiche dello scenario e lo annoterà sulla scheda di gara. Al tiratore il compito di chiudere i buchi sulla sagoma.

Non è permesso l'ingresso di altri tiratori all'interno dello scenario durante lo svolgimento della gara e durante il controllo del punteggio.

A questo punto il tiratore sarà libero di andare negli altri scenari.

Quando il tiratore avrà ultimato l'ultimo scenario, rilevabile dalla scheda di gara, l'Ufficiale di campo farà scaricare e riporre l'arma nell'apposita custodia.

E' fatto obbligo utilizzare per tutti gli esercizi previsti la stessa arma con la quale si inizia la gara. In caso di infrazione rilevata sarà comminata la squalifica dall'intera gara. Eventuale sostituzione dell'arma rientra tra i casi previsti negli incidenti di tiro.

PENALITA'

- Non è permesso stare con un piede o entrambi oltre la linea che delimita la partenza o l'area, di esecuzione dell'esercizio. Sarà applicata una penalità per ogni colpo sparato in questa posizione.
- Non è permesso tenere il dito sul grilletto qualora non si impegni un bersaglio. Quando l'esercizio comporta dei trasferimenti con sequenze di ingaggio, **il dito potrà rimanere sul grilletto non oltre un passo dopo aver esploso il colpo**
- Se il colpo sparato comporta pericolo verrà applicata la PENALITA' o la SQUALIFICA a discrezione dell'Ufficiale di campo.
- Se si supera il numero di colpi imposti sul bersaglio oltre ad applicare la PENALITA' si detrae il punteggio maggiore.
- Il cambio caricatore, ove previsto, andrà effettuato tra il primo e l'ultimo colpo.
- Al tiratore che non effettua il cambio caricatore in maniera corretta sarà attribuito punteggio ZERO.
- Il piatto di ceramica o bersaglio metallico, non colpito, quando è condizione essenziale per il proseguimento dell'esercizio, darà PUNTEGGIO 0 (zero).
- Qualora il tiratore non esploda sui bersagli il numero di colpi imposti, nelle previste posizioni, sarà applicata una penalità per ogni colpo mancante.

Ogni penalità comporta una detrazione di 10 punti sul punteggio del bersaglio.

SQUALIFICA

- Concorrente che perde la scheda di gara.
- Concorrente che manomette la scheda di gara.
- Condotta antisportiva.
- Comportamento irrispettoso nei confronti degli Ufficiali di campo, Ufficiale di gara.
- Reiterata mancata esecuzione delle disposizioni impartite dagli Ufficiali di campo.
- Tiratore che impugna o manipola le armi senza la presenza dell'Ufficiale di campo.
- Tiratore che rivolge il vivo di volata in direzione opposta al parapalle, verso il pubblico o, comunque, in direzione non giudicata sicura dall'Ufficiale di campo.
- Caduta dell'arma durante l'esecuzione dell'esercizio (a discrezione dell'Ufficiale di campo).
- Arma carica fuori dallo scenario.
- Maneggio dell'arma fuori dai luoghi consentiti.
- Mantenere il dito sul grilletto durante i trasferimenti. 1^ volta richiamo 2^ volta squalifica.
- Sparo accidentale.
- Munizioni ritenute pericolose.

CONTEGGIO PUNTI

Il conteggio dei punti verrà effettuato nel seguente modo: somma numerica dei punti ottenuti (le penalità verranno detratte in questa fase) diviso il tempo impiegato per eseguire l'esercizio. La cifra ottenuta, trascritta con 3 decimali, sarà il punteggio dell'esercizio.

Il colpo che impatta sul bersaglio sulla linea di demarcazione, darà il risultato superiore.

La somma dei punteggi degli esercizi darà il punteggio di gara.

DETERMINAZIONE DEL TEMPO

Il tempo, in secondi, inizia dal segnale di partenza e termina sull'ultimo sparo.

BERSAGLI

Sono di due tipi:

Tipo federale bianco numerato: la sagoma è composta da un centro di colore nero con un numero chiaro, se colpito dà 30 punti; i restanti cerchi danno punteggi decrescenti di 10 - 8 - 6 - 2 punti. A discrezione degli organizzatori si potranno utilizzare le sagome di cui sopra, ma tagliate a metà, e rivolte verso l'alto o verso il basso, oppure messe in diagonale. L'impatto del colpo sulla linea di demarcazione dei punti darà il punteggio più alto.

Tipo marrone non numerato: sono previste diverse zone di bersaglio; in linea generale darà punteggio l'impatto del colpo sulla parte della sagoma che non darebbe luogo a penalità

Tutti i bersagli devono essere ingaggiati dal tiratore nelle posizioni previste e con i piedi o altra parte del corpo dietro le linee che delimitano l'area di tiro. Dove previsto, a discrezione del tiratore, è possibile ingaggiare i bersagli avvicinandosi ad essi, ma rimanendo al limite della linea di tiro. Il piattello, piatto di ceramica o bersaglio metallico daranno un punteggio che potrà variare nei vari scenari. Se non vengono colpiti, può oppure non può dare luogo a penalità.

Il piattello si intende colpito sia se solo sbeccato, sia se cade dal proprio sostegno. Lo stesso sarà tenuto sull'apposito sostegno da una striscia di nastro applicata sul retro

Il bersaglio metallico si intende colpito secondo le indicazioni fornite nella spiegazione dell'esercizio. Esempio: Pepper a terra deve essere abbattuto, ferro di qualsiasi forma fissato sul terreno deve essere attinto nella regione prevista ecc.

I bersagli metallici saranno verniciati nel colore che favorirà il contrasto, ed opportunamente rinfrescati durante l'esecuzione della gara.

ASSEGNAZIONE DEI PUNTI IN CAMPIONATO NAZIONALE

Il risultato della gara è dato dalla somma dei risultati in ogni esercizio.

Nel campionato italiano verranno assegnati i punti nel modo che segue:

1 [^] classificato	punti	25
2 [^] classificato	punti	20
3 [^] classificato	punti	15
4 [^] classificato	punti	14
5 [^] classificato	punti	13
6 [^] classificato	punti	12

7^ classificato	punti	11
8^ classificato	punti	10
9^ classificato	punti	9
10^ classificato	punti	8
11^ classificato	punti	7
12^ classificato	punti	6
13^ classificato	punti	5
14^ classificato	punti	4
15^ classificato	punti	3
16^ classificato	punti	2
17^ - ultimo classificato	punti	1

La classifica del campionato italiano sarà realizzata prendendo in esame i **QUATTRO** migliori risultati sulle dieci gare previste. In caso di pareggio a fine campionato si ricorrerà ad una prova alternativa che consiste: bersaglio federale distanza metri 25 posizione lento mirato, due mani 5 colpi
RISULTATO DIVISO TEMPO.

ARMI LUNGHE

Definizione: sono considerate **ARMI LUNGHE** qualsiasi arma da fuoco diversa dalle armi da fuoco corte. (direttiva UE 477/91).

Categoria carabina /mini rifle

Sono ammesse a partecipare alle gare tutte le armi lunghe semiautomatiche con i relativi caricatori. Esempio carabine tipo M4, AK 47, Beretta CX4, MP5.

Per le modalità di svolgimento gara, ordinativi, penalità, squalifica, conteggio punti e bersagli assumono le medesime regole relative alle armi corte.

CAMPIONATO ITALIANO

Chi a fine campionato, nelle rispettive categorie, ove vi sia un congruo numero di partecipanti (almeno cinque), avrà sommato più punti, sarà nominato campione italiano.

COPPA ITALIA

Dopo l'ultima gara di campionato verrà disputata la coppa Italia, tutti vi possono partecipare.

Roma, lì 22/3/2023

Il Consigliere redattore

P.I. Rinaldo Tori

Il Presidente

Dott.ssa Beatrice Lazzarini