

RIFLE SILHOUETTE BENCH REST EXTREME SILHOUETTE SPEED BENCH REST

REGOLAMENTO

(edizione Marzo 2020)



Premessa.

La disciplina "Rifle Silhouette", diffusissima e molto praticata sia negli USA, paese di origine all'interno della National Rifle Federation (NRA), sia negli altri continenti, pur regolamentata da un documento ufficiale, pubblicato dalla stessa NRA, "Rifle Silhouette Rules", viene spesso praticata in differenti varianti. La più nota, in special modo per le carabine ad aria compressa, è conosciuta come "Extreme Speed Silhouette Bench Rest".

Consta sostanzialmente in una competizione di tiro di precisione che vede impegnati i partecipanti su quattro serie di bersagli statici in metallo, le cui forme e misure sono standardizzate. Nella sua pratica viene impiegata una vasta gamma di armi, dai grossi calibri a fuoco sino alle armi ad aria compressa e proprio su quest'ultima categoria si concentrano le regole incluse nel presente documento.

Le gare di "Rifle Silhouette Bench Rest" contemplano, oltre al tiro da banco, anche ulteriori posizioni, quali il tiro in piedi, in ginocchio ed in posizione prona, quest'ultima è quella maggiormente praticata con armi a fuoco potenti su grandi distanze. Si basano sull'abbattimento dei bersagli all'interno di 4 sessioni di tiro, una per ogni serie di 5 bersagli, di durata prestabilita. Le 4 serie sono poste a distanze differenti rispetto alla linea di tiro in base alle dimensioni delle sagome che le compongono.

I tiri effettuabili sono limitati al numero dei bersagli pervisti dalla sessione (20).

L'"Extreme Speed Silhouette Bench Rest", prettamente praticato con armi ad aria compressa in tutti gli USA, mantenendo i criteri principali della disciplina, ristrutturata le modalità di tiro concentrandosi su quello da banco (bench rest) e trasformando la competizione in una gara a tempo. Durante la sessione, i concorrenti effettuano, in massima rapidità, tiri liberi sulle quattro serie di sagome, vince chi le abbatte tutte in meno tempo.

Il presente regolamento viene, pertanto, suddiviso in tre specifiche sezioni, la prima contempla le regole comuni alle due specialità di tiro, la seconda è afferente alla peculiare specialità "Rifle Silhouette Bench Rest", la seconda contempla invece quella dell' "Extreme Speed Silhouette Bench Rest".

1^ SEZIONE - Elementi comuni delle due specialità.

1. Articolazione della competizione.

La competizione si articola in **2 distinte sessioni di tiro**, precedute da una frazione di tempo pari a **5 minuti** destinata ai tiri di prova. Per l'aggiudicazione dei premi si terrà conto della **somma delle risultanze delle 2 sessioni**.

2. Categorie di partecipazione.

Per la partecipazione alla competizione potranno essere impiegate esclusivamente carabine ad aria compressa di tipo **PCP/PCA /Springer nei calibri .177 a colpo singolo**, in regola con le normative italiane vigenti, in materia di armi - loro modifiche - detenzione - trasporto, suddivise nelle seguenti categorie:

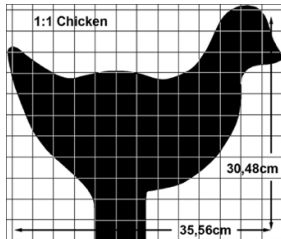
- **Cat. Springer Depotenziata [7,5J]**
- **Cat. Springer Full [16J]**
- **Cat. SLVA (Unlimited "A") [7,5J]**
- **Cat. LVA (Unlimited "B") [16J]**

3. Bersagli

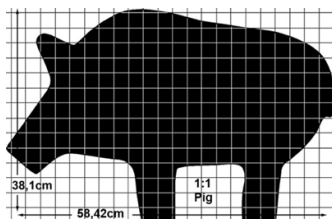
Vengono impiegati i bersagli ufficiali della **National Rifle Association (NRA)** Statunitense, standardizzati a livello internazionale, per la disciplina "Rifle Silhouette Competitions".

Sono costituiti da **quattro serie, di 5 silhouettes** in metallo, ciascuna delle seguenti forme:

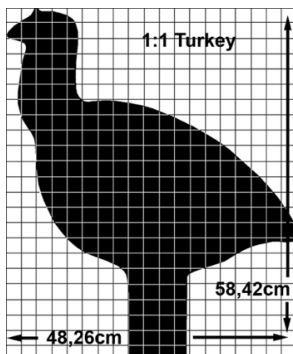
Gallina



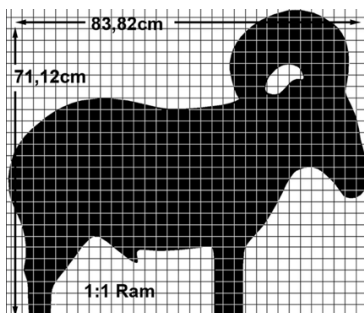
Maiale



Tacchino



Muflone



Le dimensioni sopra indicate si riferiscono a bersagli utilizzati per competizioni di tiro a lunga distanza con armi a fuoco di grosso calibro.

Le dimensioni delle silhouette per il tiro con carabine ad aria compressa per la specialità "Rifle Silhouette Bench Rest" sono stabilite dal regolamento USA "NRA Rifle silhouette Rules", **in scala 1:10 rispetto alle dimensioni sopra indicate.**

Per la Specialità "Extreme Speed Silhouette Bench Rest", le dimensioni delle silhouette sono invece equiparate a quelle prestabilite per armi di piccolo calibro (.22 Small Bore) **la scala è pari a 1:5 rispetto alle dimensioni sopra indicate.**

11.Distanza dei bersagli dalla linea di tiro

Le quattro serie di silhouette vengono poste a distanze prestabilite dalla linea di tiro iniziando da quelle di dimensioni più piccole.

Le cinque sagome di ogni serie vengono allineate su un supporto e distano una dall'altra la larghezza della sagoma stessa più 5 cm.

Le distanze tra una serie e l'altra per le categorie **Springer Depotenziata** ed **SLVA (Unlimited "A")** sono rispettivamente:

- **15 mt.** (serie di 5 galline)
- **20 mt.** (serie di 5 maiali)
- **27 mt.** (serie di 5 tacchini)
- **33 mt.** (serie di 4 mufloni)

Le distanze tra una serie e l'altra per le categorie **Springer Full** ed **LVA (Unlimited "B")** sono rispettivamente

- **18 mt.** (serie di 5 galline)
- **27 mt.** (serie di 5 maiali)
- **33 mt.** (serie di 5 tacchini)
- **41 mt.** (serie di 4 mufloni)

Ogni serie di silhouette sarà contrassegnata da **un numero** posto su una tabella piazzata alla destra del loro supporto

Ad ogni concorrente verranno assegnati i **4 numeri** che contraddistinguono le serie poste sulla propria linea di tiro.

A fianco di ogni serie di silhouette verrà piazzato un cartello con 4 sue riproduzioni cartacee per effettuare delle prove di tiro.

2.Iscrizioni alla competizione

Alle gare possono partecipare tutti i tiratori in maggiore età che abbiano regolarmente proceduto alla propria iscrizione.

Se il concorrente è minorenne, durante ogni sessione della competizione, deve essere accompagnato da un genitore o da chi ne eserciti la patria potestà e ne sia responsabile.

I concorrenti minorenni **potranno partecipare esclusivamente nelle categorie SLVA (Unlimited "A") [7,5J] e Springer [7,5J].**

3.Direzione di gara

Ogni sessione di tiro prevista dalla competizione sarà condotta da un **Direttore di Tiro** il quale, per tutta la durata della sessione che sovrintende, costituirà unico riferimento per i tiratori in essa impegnati. Avrà mansioni di controllo sui tempi di gara, sulla sicurezza e sul comportamento etico dei tiratori. Potrà interrompere i tempi di esecuzione della sessione, per il verificarsi di problemi tecnici sulle armi impiegate, per riprenderli successivamente all'avere acquisito elementi di valutazione del caso esaurienti e chiarificatori.

4.Regole di sicurezza

L'ASD BRAC Italia, ente organizzatore della competizione, **declina ogni responsabilità diretta o indiretta** relativa all'impiego di armi ad Aria Compressa non conformi ai dettami di legge durante lo svolgimento di competizioni, attività di allenamento e istruzione al maneggio delle armi stesse presso la propria struttura di tiro, significando eventuali verifiche di conformità sulle armi, avranno, quale unico scopo, l'accertamento della loro rispondenza tecnica alle prescrizioni specifiche della categoria d'arma nella quale vengono impiegate durante le competizioni.

Ogni implicazione di legge derivante da eventuali controlli effettuati degli Enti preposti che accertino la detenzione, da parte di un concorrente, di armi non conformi alle prescrizioni di cui alla Legge 110/1975 e s.m.i ed al DL 362/2001 resta di esclusiva responsabilità del detentore stesso.

Si riportano di seguito le regole di sicurezza, istituite ai fini della salvaguardia dei tiratori in ambienti collettivi che trovano applicazione anche per la presente competizione sportiva e debbono essere rispettate:

- il trasporto dell'arma da e verso l'interno dei locali della località di tiro deve avvenire in custodia chiusa;
- all'interno dello stand di tiro l'arma, se rimossa dalla custodia, dovrà essere movimentata scarica con bandierina blocca otturatore inserita e con la canna puntata in direzione di sicurezza;
- In attesa della gara l'arma potrà essere appoggiata scarica nelle apposite rastrelliere, se disponibili;
- durante la gara, l'arma non dovrà mai essere rimossa dalla sua posizione di appoggio sui rest, fatta eccezione per le operazioni di ricarica previste dalle categorie Springer, dovrà in ogni caso essere mantenuta con la canna direzionata verso le zone di tiro;
- per motivi di sicurezza o di altro genere, il Direttore di Tiro potrà ordinare a tutti i tiratori di procedere a scaricare l'arma in qualsiasi momento;
- al termine della gara l'arma non potrà essere rimossa dal rest se non dopo essersi accertati che la stessa sia scarica e con la bandierina blocca otturatore inserita;
- il tiratore o il suo osservatore che debba abbandonare il tavolo di tiro nel corso della gara, anche se solo momentaneamente, dovrà essere stato autorizzato dal Direttore di Tiro. Il tiratore dovrà lasciare l'arma scarica sui rest con la bandierina blocca otturatore inserita;
- le armi e l'attrezzatura non possono essere rimosse dal tavolo prima del termine della gara, salvo autorizzazione del Direttore di Tiro;
- per tutta la durata di ogni turno di tiro i concorrenti ed i loro eventuali osservatori non possono abbandonare la propria postazione se non per comprovate cause contingenti ed, in ogni caso, previa autorizzazione da parte del Direttore di Tiro.
- Ogni tiratore o osservatore dovrà riferirsi al Direttore di Tiro per ogni segnalazione, alzando la mano senza alzarsi dalla propria postazione, lasciare la linea di tiro o disturbare la condotta della gara.

5.Carabine ammesse alla competizione.

Per la partecipazione alla competizione potranno essere impiegate esclusivamente carabine ad aria compressa di tipo **PCP/PCA /Springer nei calibri .177 a colpo singolo**, in regola con le normative italiane vigenti, in materia di armi - loro modifiche - detenzione - trasporto, suddivise nelle seguenti categorie:

- **Cat. Springer Depotenziata [7,5J]**
- **Cat. Springer Full [16J]**
- **Cat. SLVA (Unlimited "A") [7,5J]**
- **Cat. LVA (Unlimited "B") [16J]**

Springer Depotenziata

tutte le armi di tipo molla/pistone, con esclusione di quelle progettate per il tiro accademico nella specialità C10, con potenza sino a **7,5 J**, aventi sistema di scatto meccanico ad azionamento manuale diretto. Sono consentite operazioni di modifica della meccanica e della calciatura. Le Springer non possono essere dotate di alcun sistema di scarrellamento per smorzare e/o ridurre gli effetti di reazione all' azione della molla. Sono consentite operazioni di tuning del sistema molla/pistone. E' consentita la accuratizzazione dello scatto. L'ottica e gli ingrandimenti sono liberi. L'astina o paramano dovrà rispondere ai criteri riportati al precedente **punto 6** "Dettagli tecnici delle attrezzature ammesse in gara".

Per questa competizione il peso dell'arma comprensiva dei suoi accessori (anelli, ottica ecc.) non è vincolante.

SLVA (Unlimited "A")

tutte quelle armi di tipo PCP-PCA, ivi comprese le armi di tiro accademico per la specialità C 10, denominate "Match", con potenza sino a **7.5 J**, aventi sistema di scatto meccanico ad azionamento manuale diretto (è ammesso lo scatto elettronico). Sono consentite operazioni di tuning e di modifica della meccanica. E' consentita la accuratizzazione dello scatto. L'astina o paramano dovrà rispondere ai criteri riportati al precedente **punto 6** "Dettagli tecnici delle attrezzature ammesse in gara". L'ottica e gli ingrandimenti per la categoria SLVA sono liberi. Per questa competizione il peso dell'arma comprensiva dei suoi accessori (anelli, ottica ecc.) non è vincolante.

Springer Full

tutte le armi di tipo molla/pistone, con esclusione di quelle progettate per il tiro accademico nella specialità C10, con potenza sino a **16 J**, aventi sistema di scatto meccanico ad azionamento manuale diretto. Sono consentite operazioni di tuning e di modifica della meccanica e della calciatura. Le Springer non possono essere dotate di alcun sistema di scarrellamento per smorzare e/o ridurre gli effetti di reazione all' azione della molla. E' consentita la accuratizzazione dello scatto. L'ottica e gli ingrandimenti sono liberi. L'astina o paramano dovrà rispondere ai criteri riportati al precedente **punto 6** "Dettagli tecnici delle attrezzature ammesse in gara".

Per questa competizione il peso dell'arma comprensiva dei suoi accessori (anelli, ottica ecc.) non è vincolante.

LVA (Unlimited "B")

tutte quelle armi di tipo PCP-PCA, ivi comprese le armi di tiro accademico per la specialità C 10, denominate "Match", con potenza sino a **16 J**, aventi sistema di scatto meccanico ad azionamento manuale diretto (è ammesso lo scatto elettronico). Sono consentite operazioni di tuning e di modifica della meccanica. E' consentita la accuratizzazione dello scatto. L'astina o paramano dovrà rispondere ai criteri riportati al precedente **punto 6** "Dettagli tecnici delle attrezzature ammesse in gara". L'ottica e gli ingrandimenti per la categoria SLVA sono liberi. Per questa competizione il peso dell'arma comprensiva dei suoi accessori (anelli, ottica ecc.) non è vincolante.

Per tutte le armi di tipo PCP durante le fasi di tiro non è consentito l'uso di bombole separate, collegate alla carabina, inoltre, al concorrente non è concesso di ricaricare il serbatoio della propria arma di tipo PCP nel corso di una sessione di tiro.

6. Munizionamento

Può essere utilizzato ogni tipo di pallino in piombo di qualsiasi marca, forma, e peso, purché strettamente commerciale. Per tutte le categorie di gara, è previsto l'impiego di pallini esclusivamente di **calibro 0,177**.

7. Cambio dell'arma e delle munizioni

Nel corso delle 2 sessioni di tiro previste dalla competizione, è ammesso il cambio del tipo di pallino in ogni momento. Non è ammessa la sostituzione dell'arma. In caso di qualsiasi malfunzionamento manifestatosi alla propria arma, il concorrente segnalerà l'accaduto al Direttore di Tiro ed i suoi risultati della sessione saranno ritenuti nulli.

Qualora il tiratore avesse ripristinato l'efficienza della propria arma o potesse disporre di un'arma sostitutiva di pari caratteristiche, acquisito il parere del Direttore di Tiro, gli si potrà concedere il recupero della sessione annullata, sempre che sussistano disponibilità organizzative e di tempo atte a consentirlo.

8. Verifica conformità carabine

La valutazione/verifica circa la conformità delle armi e delle attrezzature accessorie utilizzabili per partecipare alle 4 categorie previste dalla presente competizione, viene demandata ad un'apposita **Commissione di Controllo** costituita da tre elementi scelti tra i concorrenti iscritti alla gara.

9. Controllo cronografico

La Commissione di Controllo, oltre ad accertare la conformità della carabina impiegata dal concorrente, alle specifiche stabilite per la categoria in cui concorre, eseguirà una prova cronografica (max. cinque verifiche) per attestarne la conformità ai requisiti di categoria.

Il superamento della prova cronografica sarà attestato mediante applicazione di contrassegno sulla carabina sottoposta a test. Tale contrassegno, ad evitare successive ripetizioni del controllo cronografico, dovrà essere mantenuto sull'arma impiegata per tutta la durata della competizione. . Il controllo cronografico della velocità di uscita del pallino (Vo) ha lo scopo di verificare la rispondenza dell'arma ai requisiti di categoria contemplati dal regolamento. Tutte le armi impiegate **dovranno essere di cal. 4,50 (.117)**.

Per le verifiche della **Vo** di riferimento verranno impiegati i pallini che ogni concorrente utilizzerà per l'effettuazione della gara.

Durante le operazioni di controllo cronografico **le carabine di tipo PCP** dovranno presentare una pressione interna pari a **70/200 Bar** Cat. SLVA 7,5 Joule e **150/200 Bar** Cat. LVA 16 Joule .

Nell'effettuazione del test si dovrà tenere conto:

- dell'errore di misura peculiare dello strumento utilizzato (+/- 0,5%);
- dell'errore introdotto dalle differenti condizioni ambientali (pressione atmosferica, temperatura, umidità relativa) presenti al momento nella località di impiego dell'arma sottoposta a test;
- dell'errore di posizionamento dell'arma rispetto alle finestre di misura dello strumento utilizzato (distanza, non ortogonalità, non planarità)

Si intenderanno accettabili, pertanto, carabine che presentino al controllo una Vo che rientri entro un limite di tolleranza convenzionalmente stabilito pari a +2,5 %, rispetto alle Vo di base riferite alle rispettive potenze di erogazione sopra riportate.

10. Dettagli tecnici delle attrezzature ammesse in gara

Tavolo/(Bench)

I concorrenti dovranno disporre di un tavolo solido e di struttura rigida, costruito in modo tale da permettere una seduta stabile e confortevole. Lo standard ideale è rappresentato dal tavolo da B.R. di tipo Cicognani.



Supporto (Rest)

Per le categorie ammesse alla presente competizione, è consentito l'impiego del solo rest anteriore.

Il supporto o rest anteriore non ha restrizioni in termini di materiale ed architettura dei dispositivi di regolazione, eccettuato che deve essere dotato di un appoggio in pelle o panno (tessuto o non tessuto) destinato ad accogliere la parte anteriore della calciatura dell'arma. Questo deve essere riempito con materiale granulare inerte non metallico e risultare deformabile al tatto. La superficie dell'appoggio in pelle o panno può portare punti di cucitura ma sotto di essa non devono essere inglobati o fissati corpi estranei di irrigidimento come stecche, tondini o elementi simili

Di seguito alcuni esempi di rest anteriori:



Se il rest utilizzato presenta una testa regolabile anche in larghezza, sarà consentito esclusivamente il contatto del paramano (o astina) con il cuscino orizzontale di dotazione.

Le due facce laterali del paramano **dovranno risultare libere da contatti con i due cuscini laterali della testa rest**. Questi ultimi dovranno essere mantenuti aperti.



Metodo di appoggio per le categorie in gara

Impiegando il solo rest anteriore, il tiratore dovrà sostenere (imbracciando) la parte posteriore della carabina, quest'ultima non deve avere alcun contatto fisico con il banco di tiro.

La mano debole del tiratore non può essere utilizzata quale sostegno del calcio o del calciolo, interponendosi tra lo stesso ed il piano del tavolo, venendo a contatto con quest'ultimo.

Il braccio della mano debole, invece, può essere a contatto del tavolo. In questo caso, la mano dovrà limitarsi soltanto a poggiare sull'avambraccio che sostiene l'arma. Di seguito alcune immagini che illustrano la corretta posizione del calciolo e del metodo di sostegno consentito.



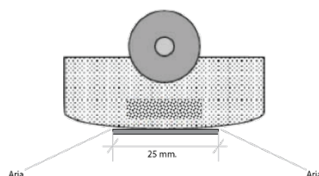
Si torna ad evidenziare che, tra il punto di appoggio della carabina sul rest anteriore ed il sostegno fornito dalla posizione del tiratore al suo calciolo, non è consentito interporre nulla.



Eventuali paramano piatti, adattatori e qualsiasi tipo di accessori, anche di dotazione originale della carabina, fissati alla rotaia del paramano (o astina) e rimovibili, se non di forma esplicitamente convessa, non sono ammessi. Eventuali accessori o appendici anche originali dell'arma, pertanto, se installati, dovranno essere rimossi.

E' possibile modificare un paramano (o astina) originalmente piatto, dotandolo di un accessorio che lo renda convesso.

I limiti di convessità del paramano saranno determinati piazzando il loro punto di contatto con il rest anteriore di appoggio su una moneta da un euro (o un disco circolare di diametro 22 mm). I bordi esterni della moneta (o del disco circolare) non debbono venire a contatto con il paramano stesso.



Eventuali ganci di sostegno applicati al calciolo, sia nella parte alta (a poggiare sulla spalla), sia nella parte bassa (a poggiare sotto l'ascella) non sono consentiti. Il calciolo dovrà essere libero da qualsiasi tipo di accessorio.

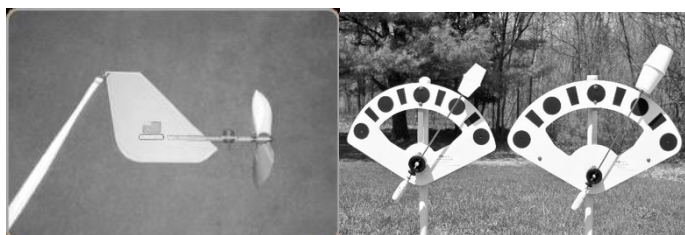


Dispositivi segnamento (Wind Flags)

Per la competizione l'area di tiro sarà attrezzata con dei dispositivi segnamento. Tali strumenti verranno forniti direttamente dall'Associazione e verranno posti:

- in linea parallela con i 4 supporti di sostegno delle silhouettes;
- lungo la linea esterna di delimitazione dell'area di tiro.

La disposizione delle wind flags avverrà prima dell'inizio delle sessioni di tiro e le stesse rimarranno nelle posizioni stabilite per tutta la durata della competizione.



Spotting scope

Tale dispositivo è di esclusivo impiego degli “osservatori” previsti dalla specialità “Rifle Silhouette Bench Rest” (Sez. 2 Art. 2). Durante lo svolgimento delle due sessioni di tiro, gli osservatori che controllano l’operato dei tiratori a cui sono stati affiancati, utilizzeranno degli spotting scopes per prendere visione e registrare i risultati di volta in volta conseguiti dal tiratore partner. Il dispositivo avrà ingrandimenti liberi. L’impiego di tali dispositivi non autorizza tuttavia gli osservatori ad alzarsi dalla posizione assegnata per le operazioni di verifica.



Dispositivi elettronici

E’ escluso, durante la competizione, l’impiego di qualsiasi tipo di dispositivo o sistema elettronico di supporto al tiro, con l’esclusione di cronometri e timer che dovranno essere mantenuti opportunamente silenziati. Per la specialità “Extreme Speed Silhouette Bench Rest”, basata su tiro rapido alle silhouettes (Sez.3^a Art.1.), i concorrenti saranno dotati di un cronometro che dovranno utilizzare per registrare l’intervallo di tempo necessario per abbattere tutti i propri bersagli.



2^a SEZIONE – Specialità “Rifle Silhouette Bench Rest”

1.Sessioni di tiro

Durante le 2 distinte sessioni di tiro previste per questa specialità, i concorrenti, affiancati da un osservatore, dovranno abbattere **4 serie di bersagli, costituiti da 5 silhouettes per ogni serie**, le cui dimensioni saranno **in scala 1:10** rispetto a quelle standard riportate nella precedente Sez. 1 Art.3 del presente documento, **entro limiti di tempo prestabiliti**.

2.Direzione e controllo

Direttore di tiro

Come riportato precedentemente (Sez.1 Art. 3), alla figura del **Direttore di Tiro** verrà devoluto il controllo e la gestione delle sessioni di tiro previste per le quattro categorie in gara (*allegato 1*).

Osservatore

Ad ogni tiratore verrà assegnato un **Osservatore** che prenderà posto a fianco del tiratore stesso ed avrà il compito di verificare ogni tiro effettuato dal suo partner e **registrarne formalmente l’esito su un’apposita scheda** (*allegato 3*). L’Osservatore utilizzerà uno Spotting scope per aver maggior riscontro circa l’esito del tiro.

Al termine di ogni sessione di tiro, sia l’osservatore che il tiratore sottoscriveranno la scheda che verrà ritirata dal Direttore di tiro.

Il tiratore e l’osservatore non potranno abbandonare la propria posizione sino al termine dell’intera sessione (quattro relay).

Al termine della sessione, cureranno la risistemazione delle silhouettes abbattute sui loro supporti e riprenderanno posizione in linea di tiro, in attesa dell'avvio della seconda ed ultima sessione che concluderà la gara.

3.Regole di gara

Di seguito le regole di gara relative alla specialità **“Rifle Silhouette Bench Rest”**

Durata della sessione di tiro

La gara è suddivisa in due distinte sessioni di tiro precedute da una frazione di tempo pari a **5 minuti** per effettuare tiri di prova.

Ogni sessione è, a sua volta, suddivisa in quattro relay e prevede l'abbattimento in sequenza delle 40 silhouettes (4 serie di 5 sagome).

Per la serie di 5 sagome a cui si riferisce, ogni relay avrà una durata di **2,5 minuti**, per le categorie **SLVA e LVA**, e **4 minuti** per le 2 categorie **Springer**. I relay saranno intervallati tra loro da una sosta di **2 minuti** in cui i tiratori e gli osservatori potranno, senza abbandonare le posizioni, regolare le proprie attrezzature per il successivo relay.

La cadenza del tempo verrà scandita dal Direttore di tiro nel seguente ordine:

i tiratori e gli osservatori vengono chiamati alle linee ed avranno **10 minuti** per sistemare le proprie attrezzature sui banchi. Il Direttore, fatto l'appello dei concorrenti e degli osservatori in linea, dopo aver verificato che tutte le armi siano in sicurezza, darà l'ordine di **“pronti al tiro per la fase di prova”**

I tiratori avranno **15 secondi** per caricare la propria arma e prendere l'assetto di tiro.

Seguirà l'ordine **“fuoco”**. Nei **5 minuti** concessi per le prove i concorrenti potranno tirare liberamente e senza limiti di colpi sui propri bersagli cartacei di prova.

Seguirà l'ordine **“cessate i tiri di prova”**

Prima dell'avvio della sessione di gara, il Direttore di tiro controllerà il numero di pallini a disposizione di ogni concorrente **che non dovrà superare il limite di 20**.

Al termine della verifica, impartirà l'ordine di **“pronti al tiro per il primo relay della sessione di gara”** e, dopo **15 secondi**, darà avvio alla sessione di tiro ordinando **“fuoco”**.

Allo scadere dei termini consentiti ai concorrenti in base alla loro categoria di partecipazione (2,5/4 minuti), seguirà l'ordine **“cessate il fuoco”** e chi si troverà ad avere la propria arma carica dovrà porla in sicurezza scaricandola verso il terreno.

Seguiranno **2 minuti** di intervallo, scanditi dal Direttore di tiro, che consentiranno ai tiratori ed agli osservatori di cambiare l'assetto delle proprie attrezzature sulla serie successiva di 5 silhouettes posta ad una differente distanza. Trascorso tale tempo il direttore darà l'ordine di **“pronti al tiro per il secondo relay della sessione di gara”** e, dopo **15 secondi** ordinerà **“Fuoco”**.

Tale procedura verrà ripetuta per ognuno dei successivi relay che costituiscono la sessione.

La seconda sessione, conclusiva della gara, **a meno del tempo concesso per i tiri di prova** sarà identica alla prima.

Tiri a disposizione

Per ognuno dei quattro relay che compongono una sessione, il tiratore avrà a disposizione **5 colpi** per la relativa serie di **5 sagome** da abbattere, **20 colpi in tutto**.

Per ognuna delle 4 serie di sagome da abbattere, la sequenza dei tiri partirà dalla prima silhouette posta sulla sinistra del supporto di appoggio e si sposterà sulla destra, verso le sagome a seguire, nel loro ordine di posizione. Se una silhouette non viene colpita non è consentito effettuare un nuovo tiro sulla stessa. Si passerà direttamente a quella successiva.

Per essere validata come punto, **la sagoma deve essere completamente abbattuta**. Le sagome spostate o ruotate dal tiro che le ha colpite, senza abatterle, determineranno punteggio nullo, così come eventuali tiri che non colpissero alcuna sagoma.

Graduatoria finale

Ai fini della graduatoria conclusiva per l'assegnazione dei relativi premi, per ogni concorrente verranno sommati i risultati ottenuti nelle due sessioni di tiro. Il punteggio più alto determinerà il vincitore.

3^ SEZIONE - Specialità "Extreme Speed Silhouette Bench Rest"

1. Sessioni di tiro

Durante le 2 distinte sessioni di tiro previste per questa specialità, i concorrenti dovranno abbattere **4 serie di bersagli, costituiti da 5 silhouettes per ogni serie**, le cui dimensioni saranno **in scala 1:5** rispetto a quelle standard riportate nella precedente Sez. 1 Art.3 del presente documento, **entro il minor tempo possibile**, comunque non superiore a 15 minuti per le categorie **SLVA e LVA** e **20 minuti** per le categorie **Springer**.

La durata della sessione verrà monitorizzata da un **cronometro numerato**, reso disponibile dall'ASD BRAC Italia ad ogni concorrente e da quest'ultimo gestito.

2. Direzione e controllo

Direttore di tiro

Come riportato precedentemente (*Sez.1 Art. 3*), alla figura del **Direttore di Tiro** verrà devoluto il controllo e la gestione delle sessioni di tiro previste per le quattro categorie in gara (*allegato 2*).

3. Regole di gara

Di seguito le regole di gara relative alla specialità **"Extreme Speed Silhouette Bench Rest"**

Articolazione della sessione di tiro

Prima dell'inizio della prima sessione di gara, il concorrente avrà a disposizione un tempo pari a **5 minuti** per effettuare tiri di prova sui bersagli cartacei affiancati ad ognuna delle 4 serie di silhouettes che costituiscono i suoi bersagli.

Al termine della fase di prova verrà scandito dal Direttore di tiro, l'avvio della sessione di tiro.

Come precedentemente indicato, il concorrente avrà in dotazione un cronometro, lo disporrà sul tavolo, nella posizione che riterrà più opportuna, e lo avvierà immediatamente dopo l'ordine **"fuoco"**, impartito dal Direttore di tiro. Lo bloccherà soltanto dopo aver abbattuto tutte le sagome della propria linea di tiro, alzandosi e lasciando la sua posizione senza rimuovere le proprie attrezzature dal tavolo.

La cadenza del tempo verrà scandita dal Direttore di tiro nel seguente ordine:

i tiratori verranno chiamati alle linee ed avranno **10 minuti** per sistemare le proprie attrezzature sui banchi. Il Direttore, fatto l'appello dei concorrenti e degli osservatori in linea, dopo aver verificato che tutte le armi siano in sicurezza, darà l'ordine di **"pronti al tiro per la fase di prova"**

I tiratori avranno **15 secondi** per caricare la propria arma e prendere l'assetto di tiro.

Seguirà l'ordine **"fuoco"**. Nei **5 minuti** concessi per le prove i concorrenti potranno tirare liberamente e senza limiti di colpi sui propri bersagli cartacei di prova.

Seguirà l'ordine **"cessate i tiri di prova"**.

Successivamente impartirà l'ordine di **"pronti al tiro per la prima sessione di gara"** e, dopo **15 secondi**, darà avvio alla sessione di tiro ordinando **"fuoco"**.

I concorrenti dovranno tempestivamente avviare i cronometri a loro disposizione ed iniziare il tiro sui propri bersagli. Potranno indistintamente tirare su qualsiasi silhouette di qualsiasi serie ad essi assegnate senza alcun ordine prestabilito. Avranno a disposizione tiri illimitati e concluderanno la propria sessione soltanto dopo aver abbattuto tutte le sagome loro assegnate. Ai fini della graduatoria, farà fede il minor tempo impiegato dal concorrente che ha terminato la gara abbattendo tutti i suoi bersagli, rilevato dal suo cronometro.

Come precedentemente specificato, la sessione di tiro avrà durata limitata a **15 minuti** per le Categorie **SLVA E LVA** e di **20 minuti** per le categorie **Springer**.

Graduatoria finale

Ai fini della graduatoria conclusiva per l'assegnazione dei relativi premi:

- i concorrenti che abbiano concluso le 2 sessioni prima del tempo limite (20 + 20 bersagli), vedranno sommati i tempi impiegati per portarle a termine ed il tempo più breve determinerà la loro posizione in classifica.
- i concorrenti che, nel tempo limite, avessero concluso, una sola sessione (20 + X bersagli) oppure non avessero portato a termine entrambe le sessioni (X + X bersagli), seguiranno in classifica in base al numero maggiore di bersagli abbattuti.

Allegato 1

DIREZIONE DI GARA "Rifle Silhouette Bench Rest"

Allo scopo di assicurare che la gara venga condotta conformemente al regolamento, dal Direttore di Tiro verranno utilizzati i seguenti ordini generali.

I concorrenti e gli osservatori loro designati vengono chiamati alle postazioni di tiro 10 minuti prima per permettergli la messa a punto delle attrezzature. Tutte le armi debbono essere in sicurezza, i caricatori rimossi, gli otturatori aperti con l'apposita bandierina blocca otturatore inserita, La leva di carica disingaggiata, la canna delle break barrel aperta, a seconda delle tipologie di arma.

Nessun concorrente potrà accedere alla linea di tiro assegnata una volta partito il tempo a disposizione per la gara. Saranno, pertanto, estromessi dalla sessione di tiro i concorrenti che si presentino in ritardo.

- 1) **"Questa è la sessione N° XX della Gara xxxxxxxxxxxx"**
Appello dei concorrenti e degli osservatori.
- 2) **"I concorrenti sono pregati di verificare se i numeri posti sulle serie di silhouette della linea che occupano sia quello assegnato"**
- 3) **"Per tutta la durata della presente sessione di tiro, i concorrenti e gli osservatori seduti ai tavoli sono pregati di evitare ogni possibile interferenza che possa provocare qualsiasi forma di disagio o deconcentrazione a coloro che occupano le postazioni di tiro limitrofe. Il manifestarsi di eventi del genere, segnalati da chi sarà oggetto di disturbo, potranno provocare sanzioni a chi ne è causa, sino alla squalifica da questa sessione"**
(soltanto ad inizio gara – primo relay)
- 4) **"Nessun concorrente potrà alzarsi e/o lasciare la postazione assegnata prima del suono di fine gara.**
- 5) **"Nel corso della presente sessione, il concorrente o l'osservatore che dovesse incorrere in eventuali problemi, richiamerà l'attenzione del Direttore di tiro esclusivamente attraverso alzata di mano"**
- 6) **"I concorrenti sono pronti"?**
- 7) **Qualora i concorrenti si trovino in difficoltà nella messa a punto della postazione o dell'arma, potranno richiedere al Direttore di tiro un periodo di tempo addizionale per completare il loro assetto (non più di 2 minuti). Questa possibilità verrà concessa soltanto una volta per l'intera sessione.**
- 8) **"Predisponetevi per caricare l'arma"!**
- 9) **"avete 5 minuti per effettuare tiri illimitati sui bersagli di prova delle vostre 4 serie di sagome"**
- 10) **"pronti al tiro per la fase di prova"**
- 11) *dopo 15 secondi,*
- 12) **"fuoco".**
Allo scadere dei 5 minuti concessi per i tiri di prova
- 13) **"cessate il fuoco"**
Segue, da parte del Direttore di tiro, il controllo del numero dei pallini a disposizione dei concorrenti per la sessione di gara (20 colpi in tutto)
- 14) **"pronti al tiro per il primo relay della sessione di gara" "Avete 2,5 minuti/4 minuti a disposizione per completare questo relay:**
dopo 15 secondi,
- 15) **"fuoco". (Suono di inizio gara)**
Al termine dei 2,5/4 minuti
- 16) **"Cessate il fuoco" (Suono di fine gara).**

Tale procedura, dal punto 8, intervallata di 2 minuti di sosta andrà ripetuta per ognuno dei 4 relay che compongono la sessione di tiro

SEGUIRÀ LA SECONDA SESSIONE DI TIRO CON LE STESSLE REGOLE MA SENZA I TIRI DI PROVA

Terminata la 2^ sessione....

- 1) **"I concorrenti pongano in sicurezza la propria arma, assieme agli osservatori, rimuovano le attrezzature, lascino libero i banchi della linea di tiro impegnata e provvedano alla risistemazione delle silhouette abbattute durante la sessione sui loro supporti di sostegno".**

Le armi vengono poste in sicurezza, tutte le attrezzature vengono rimosse dal tavolo, le armi vengono sistemate nelle custodie o sistemate sugli appositi rack ed i concorrenti e gli osservatori provvedono alla risistemazione della linea di tiro.

Chiarimenti aggiuntivi

- *L'arma non potrà essere caricata se non dopo l'ordine ricevuto dal **Direttore di Tiro**;*
- *Il conteggio del tempo parte dal segnale di inizio del relay di tiro;*
- *Il conteggio del tempo si conclude al segnale di fine relay di tiro;*

Ogni colpo eseguito prima o dopo i segnali che delimitano il turno di tiro avrà come conseguenza la squalifica del concorrente che lo ha effettuato per l'intera sessione.

Allegato 2

DIREZIONE DI GARA "Extreme Speed Silhouette Bench Rest"

Allo scopo di assicurare che la gara venga condotta conformemente al regolamento, dal **Direttore di Tiro** verranno utilizzati i seguenti ordini generali.

I concorrenti vengono chiamati alle postazioni di tiro 10 minuti prima per permettergli la messa a punto delle attrezzature. Tutte le armi debbono essere in sicurezza, i caricatori rimossi, gli otturatori aperti con l'apposita bandierina blocca otturatore inserita, La leva di carica disingaggiata, la canna delle break barrel aperta, a seconda delle tipologie di arma.

Nessun concorrente potrà accedere alla linea di tiro assegnata una volta partito il tempo a disposizione per la gara. Saranno, pertanto, estromessi dalla sessione di tiro i concorrenti che si presentino in ritardo.

- 17) **"Questa è la sessione N° XX della Gara xxxxxxxxxxxx"**
- 18) *Appello dei concorrenti.*
- 19) **"I concorrenti sono pregati di verificare se i numeri posti sulle serie di silhouette della linea che occupano sia quello assegnato"**
- 20) **"Per tutta la durata della presente sessione di tiro, i concorrenti e gli osservatori seduti ai tavoli sono pregati di evitare ogni possibile interferenza che possa provocare qualsiasi forma di disagio o deconcentrazione a coloro che occupano le postazioni di tiro limitrofe. Il manifestarsi di eventi del genere, segnalati da chi sarà oggetto di disturbo, potranno provocare sanzioni a chi ne è causa, sino alla squalifica da questa sessione" *(soltanto ad inizio gara – prima sessione)***
- 21) **"Nessun concorrente potrà alzarsi e/o lasciare la postazione assegnata prima del suono di fine gara.**
- 22) **"Nel corso della presente sessione, il concorrente o l'osservatore che dovesse incorrere in eventuali problemi, richiamerà l'attenzione del Direttore di tiro esclusivamente attraverso alzata di mano"**
- 23) **"I concorrenti sono pronti"?**
*Qualora i concorrenti si trovino in difficoltà nella messa a punto della postazione o dell'arma, potranno richiedere al **Direttore di tiro** un periodo di tempo addizionale per completare il loro assetto (non più di 2 minuti). Questa possibilità sarà concessa soltanto una volta per l'intera sessione.*
- 24) **"Predisponetevi per caricare l'arma"!**
- 25) **"avete 5 minuti per effettuare tiri illimitati sui bersagli di prova delle vostre 4 serie di sagome"**
- 26) **"pronti al tiro per la fase di prova" dopo 15 secondi, "fuoco".**
Allo scadere dei 5 minuti concessi per i tiri di prova
- 27) **"cessate il fuoco"**
Segue un intervallo di un minuto
- 28) **"pronti al tiro per la prima/seconda sessione di gara" "Avete 15 minuti/20 minuti a disposizione per completare questa sessione: "I concorrenti che terminassero prima del tempo limite, blocchino il cronometro alzino la mano per richiamare l'attenzione del Direttore di tiro e lascino la loro postazione in silenzio senza rimuovere le attrezzature" e, dopo 15 secondi,**
- 29) **"fuoco" "attivate il cronometro". (Suono di inizio gara)**
Al termine dei 15/20 minuti
- 30) **"Cessate il fuoco" (Suono di fine gara).**

SEGUIRÀ LA SECONDA SESSIONE DI TIRO CON LE STESSE REGOLE MA SENZA I TIRI DI PROVA

Terminata la sessione....

- 1) **"I concorrenti pongano in sicurezza la propria arma, assieme agli osservatori, rimuovano le attrezzature, lascino libero i banchi della linea di tiro impegnata e provvedano alla risistemazione delle silhouette abbattute durante la sessione sui loro supporti di sostegno".**

Le armi vengono poste in sicurezza, tutte le attrezzature vengono rimosse dal tavolo, le armi vengono sistemate nelle custodie o sistemate sugli appositi rack ed i concorrenti e gli osservatori provvedono alla risistemazione della linea di tiro.

Chiarimenti aggiuntivi

- *L'arma non potrà essere caricata se non dopo l'ordine ricevuto dal **Direttore di Tiro**;*
- *Il conteggio del tempo parte dal segnale di inizio della sessione di tiro;*
- *Il conteggio del tempo si conclude:*
 - *Al termine dell'abbattimento di tutte le sagome da parte del concorrente;*
 - *al segnale di fine sessione di tiro da parte del Direttore di tiro.*

Ogni colpo eseguito prima o dopo i segnali che delimitano il turno di tiro avrà come conseguenza la squalifica del concorrente che lo ha effettuato per l'intera sessione.

EXTREME SILHOUETTE BENCH REST - TABELLA RISULTATI

Categoria _____

Nome _____

Data _____

Carabina _____



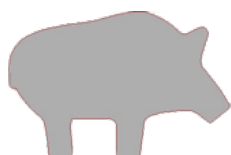
Prima serie



Seconda serie



Punteggio



Punteggio



Punteggio



Punteggio

TOTALE

Osservatore _____

Tiratore _____