



RIFLE SILHOUETTE BENCH REST EXTREME SPEED SILHOUETTE BENCH REST

REGOLAMENTO

Stagione 2022/2023
(edizione novembre 2022)



Premessa.

La disciplina **“Rifle Silhouette”**, originaria del Messico, è diffusissima e molto praticata.

Esistono differenti organizzazioni soprattutto negli Usa che ne curano le normative e organizzano eventi sportivi, più particolarmente, la **National Rifle Federation** (NRA). Esiste poi un Organismo Mondiale, **l’International Metal Silhouette Shooting Union** (IMSSU), a cui fanno capo Associazioni di tiro di molte Nazioni, che cura ed organizza i Campionati Mondiali di specialità.

Regolamentata da un documento ufficiale pubblicato dalla NRA, **“Rifle Silhouette Rules”**, questa specialità di tiro di precisione comprende differenti varianti. Viene, infatti, impiegata una vasta gamma di armi, sia lunghe che corte e va dai grossi calibri a fuoco sino alle armi ad aria compressa. I tiratori assumono posizioni differenti in base al tipo di competizione. Si va dal tiro in piedi, in ginocchio ed in posizione prona, quest’ultima maggiormente praticata con armi a fuoco potenti su grandi distanze, sino al tiro da banco (Bench Rest). Nello specifico, questa specialità prende il nome di **“Rifle Silhouette Bench Rest”**.

La disciplina **“Rifle silhouette”**, comprende, quindi, una serie di differenti metodiche di tiro tutte però presentano un unico fattor comune, i bersagli utilizzati, costituiti da quattro serie di target statici in metallo (silhouettes), che riproducono quattro animali, la gallina, il maiale, il tacchino ed il muflone, le cui forme sono standardizzate e che differiscono tra loro soltanto in dimensioni, in base al tipo di arma impiegato per colpirli ed abbatterli ed alle distanze a cui sono posti sulla linea di tiro.

Trattando questo regolamento la pratica di tiro **“Rifle Silhouette”** con armi ad aria compressa e, nello specifico, il solo tiro da banco, verranno riportate esclusivamente le norme relative a tale specialità, in entrambe le sue varianti:

- **RIFLE SILHOUETTE BENCH REST;**
- **EXTREME SPEED SILHOUETTE BENCH REST.**

Entrambe le specialità si basano sull’abbattimento dei bersagli nel corso di due analoghe sessioni di tiro consecutive.

Nel corso delle due sessioni, il concorrente si confronta con quattro serie di bersagli che, in base alle loro dimensioni, sono posti a distanze via via crescenti rispetto alla propria posizione (punto di tiro). Ognuna delle quattro serie è costituita da cinque sagome metalliche di pari forma e dimensioni.

Mentre per la specialità **“Rifle Silhouette Bench Rest”** il tempo a disposizione del concorrente è di durata prestabilita ed i tiri effettuabili sono limitati al numero dei bersagli pervisti dalla sessione (20), l’**“Extreme Speed Silhouette Bench Rest”** è una gara a tempo, il numero dei tiri a disposizione del concorrente è illimitato. Durante la propria sessione, il tiratore effettua con la massima rapidità possibile i suoi tiri liberi sulle quattro serie di sagome. Assumerà la migliore posizione nella classifica chi le abbatterà tutte in meno tempo.

SEZIONE 1 Regole comuni alle due specialità

Le regole contemplate nel presente documento sono state sviluppate di concerto con le Associazioni che aderiscono al progetto di BRAC Italia, per standardizzare le competizioni di

Bench Rest Aria Compressa su tutto il territorio Nazionale. E' auspicabile, pertanto, che i contenuti del presente documento siano presi come riferimento da parte delle Associazioni stesse e trovino massima applicazione nell'organizzazione e nella gestione di Tornei regionali, Gare locali o di tipo "Open" ed ogni altro tipo di competizione informale inerente la disciplina "Rifle Silhouette" per le due peculiari specialità "Rifle Silhouette Bench Rest" ed "Extreme Speed Silhouette Bench Rest".

1. Funzioni di gestione/coordinamento della competizione

Nell'organizzazione e nello svolgimento di competizioni di tipo "Rifle Silhouette" dovranno essere previste le seguenti figure di gestione/coordinamento:

un **Giudice di Gara** cui attribuire il compito di supervisione delle attività organizzative e di svolgimento delle sessioni di tiro contemplate della competizione;

un **Direttore di Tiro** a cui devolvere azione di controllo e di gestione diretta di ogni singola sessione (compiti e responsabilità della figura del Direttore di Tiro sono successivamente descritti negli allegati 1 e 2, parti integranti del presente documento).

Il **Direttore di Tiro** sarà, per tutta la durata della sessione che sovraintende, 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 o sui bersagli, per riprenderli successivamente all'avere acquisito elementi di valutazione del caso esaurienti e chiarificatori.

una **Commissione di Verifica** (min. due persone) cui attribuire l'incarico di:

valutare le schede riassuntive contenenti i risultati conseguiti dai concorrenti durante le sessioni di tiro previste dalla competizione e stilare le relative classifiche.

verificare la corretta conformità tecnica, ivi comprese le verifiche di velocità (Vo), delle carabine impiegate nella competizione

Le tre figure sopra descritte costituiranno altresì il Comitato di Gara.

Tale Comitato valuterà eventuali contestazioni presentate dai concorrenti esprimendo in merito il proprio parere. la decisione presa dal Comitato di Gara in merito alla contestazione, sarà insindacabile.

E' altresì prevista la figura dell'Osservatore. Quest'ultimo, coadiuvando nel proprio compito il Direttore di tiro, prenderà posto a fianco del tiratore stesso (partner) ed avrà il compito di verificare:

- per la specialità "Rifle Silhouette Bench Rest"
⇒ tramite uno spotting scope, la regolarità di ogni tiro effettuato dal proprio partner;
- per la specialità "Extreme Speed Silhouette Bench Rest"
⇒ tramite un cronometro start/stop, il tempo impiegato dal proprio partner per abbattere tutti i bersagli assegnati.

registrandone formalmente l'esito su apposite schede (allegati 3 - 4)

Al termine di ogni sessione di tiro, sia l'osservatore che il tiratore sottoscriveranno le schede che verranno ritirate dal Direttore di tiro.

Tutte le figure sopra richiamate verranno preventivamente individuate tra i concorrenti iscritti alla competizione, i quali dovranno rendersi anche disponibili per ogni altra esigenza

di carattere logistico legata alla competizione stessa.

Regole della competizione.

1.1. Partecipanti

Alla competizione possono partecipare tutti i tiratori in maggiore età che abbiano regolarmente proceduto, tramite l'ASD BRAC Italia, alla propria iscrizione.

Se il concorrente è minorenne, durante la 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 **Impiegando carabine di tipo depotenziato** nelle due categorie in cui questa tipologia di arma viene contemplata Categoria SLVA (Unilimited "A") – Categoria Springer depotenziata.

1.2. Carabine ammesse alla competizione.

Per la partecipazione alle competizioni 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. Dovranno essere esclusivamente a colpo singolo. 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. Gli ingrandimenti dell'ottica impiegata per la categoria Springer Depotenziata sono liberi. E' consentito soltanto l'impiego di rest anteriore con esclusione di supporti solidali alla carabina, quali bipiedi, palm rest e simili. Maggiori chiarimenti vengono forniti successivamente nell'Art. 11 c, alla voce: "Metodo di appoggio posteriore". Le carabine dovranno essere esclusivamente a colpo singolo. Per queste competizioni 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). Dovranno essere esclusivamente a colpo singolo. Sono consentite operazioni di tuning e di modifica della meccanica. E' consentita la accuratizzazione dello scatto. Gli ingrandimenti dell'ottica impiegata per la categoria SLVA sono liberi. E' consentito soltanto l'impiego di rest anteriore con esclusione di supporti solidali alla carabina, quali bipiedi, palm rest e simili.

Maggiori chiarimenti vengono forniti successivamente nell'Art. 11 c, alla voce: "Metodo di appoggio posteriore". Le carabine dovranno essere esclusivamente a colpo singolo. Per queste competizioni 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. Dovranno essere esclusivamente a colpo singolo. 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. Gli ingrandimenti dell'ottica impiegata per la categoria Springer Full sono liberi. E' consentito soltanto l'impiego di rest anteriore con esclusione di supporti solidali alla carabina, quali bipiedi, palm rest e simili. Maggiori chiarimenti vengono forniti successivamente nell'Art. 11 c, alla voce: "Metodo di appoggio posteriore". Le carabine dovranno essere esclusivamente a colpo singolo. Per queste competizioni 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). Dovranno essere esclusivamente a colpo singolo. Sono consentite operazioni di tuning e di modifica della meccanica. E' consentita l'accuratizzazione dello scatto. Gli ingrandimenti dell'ottica impiegata per la categoria SLVA sono liberi. E' consentito soltanto l'impiego di rest anteriore con esclusione di supporti solidali alla carabina, quali bipiedi, palm rest e simili. Maggiori chiarimenti vengono forniti successivamente nell'Art. 11 c, alla voce: "Metodo di appoggio posteriore". Le carabine dovranno essere esclusivamente a colpo singolo. Per queste competizioni 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.

1.4 Munitionamento

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**.

1.5 Cambio dell'arma e delle munizioni

Nel corso delle 2 sessioni di tiro previste dalle competizioni, non è ammesso il cambio del tipo di pallino. Non è ammessa, inoltre, 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 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 ché sussistano disponibilità organizzative e di tempo atte a consentirlo.

1.6 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 all'apposita **Commissione di verifica** costituita da elementi scelti tra i concorrenti iscritti alla gara.

1.7 Controllo cronografico

La Commissione di verifica, 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.

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 **100/200 Bar** per la Categoria SLVA 7,5 Joule e **120/200 Bar** per la categoria 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.

1.8 Superamento del limite di Vo.

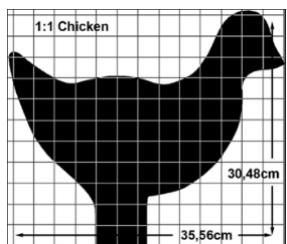
Nel caso in cui l'arma sottoposta a controllo dovesse superare i limiti massimi previsti, il concorrente detentore verrà escluso dalle competizioni. Qualora la Vo erogata venga ristabilita nei limiti consentiti entro i termini previsti per l'inizio delle sessioni di tiro il concorrente potrà essere riammesso in gara.

1.9 Bersagli

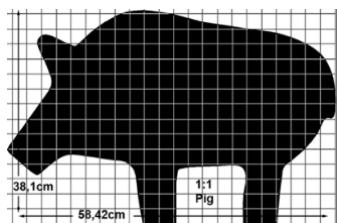
Vengono impiegati i bersagli ufficiali della **National Rifle Association (NRA)**, standardizzati a livello internazionale, per la disciplina **“Rifle Silhouette Competitions”**.

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

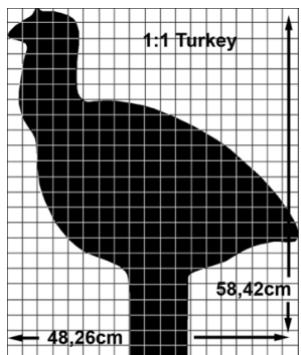
Gallina



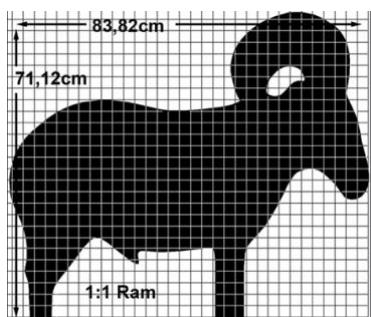
Maiale



Tacchino



Muflone

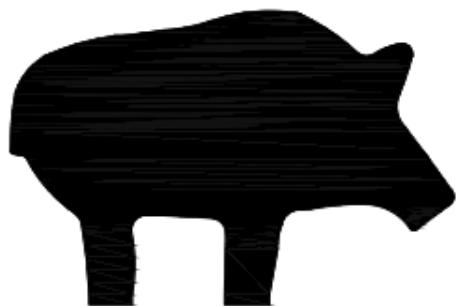


Le dimensioni sopra indicate si riferiscono a bersagli utilizzati per competizioni di tiro a lunga distanza con armi a fuoco di grosso calibro.

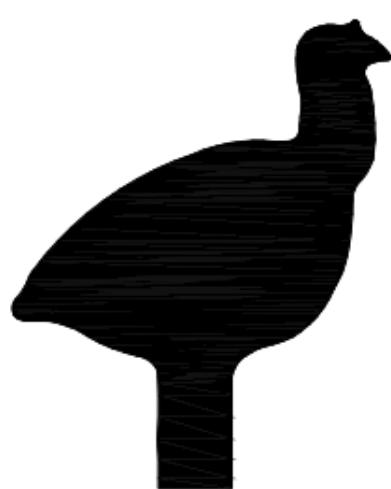
Le dimensioni delle silhouettes per il tiro con carabine ad aria compressa per la due specialità, **sono in scala 1:10 rispetto alle dimensioni sopra indicate e vengono riportate di seguito:**



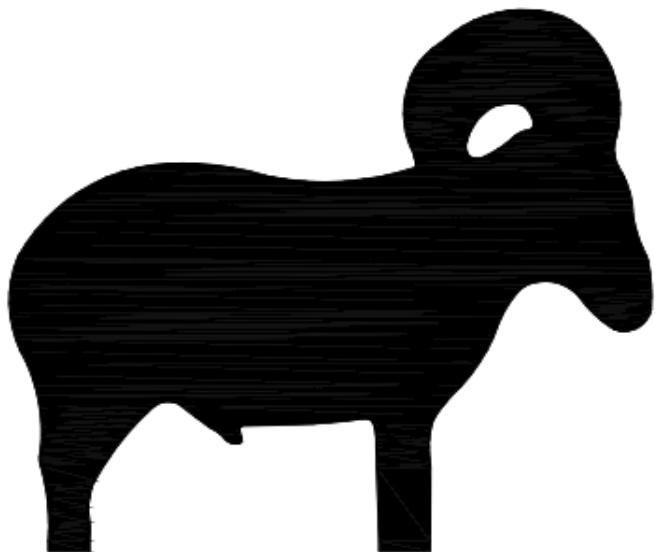
GALLINA:
Altezza ==> 3,04 cm.
Larghezza ==> 3,55 cm.



MAIALE:
Altezza ==> 3,81 cm.
Larghezza ==> 5,82 cm.



TACCHINO:
Altezza ==> 5,84 cm
Larghezza ==> 4,82 cm



MUFLONE:
Altezza ==> 7,11 cm.
Larghezza ==> 8,38 cm.

1.10 **Distanza dei bersagli dal punto di tiro**

Le quattro serie di silhouettes vengono poste a distanze prestabilite dal punto di tiro iniziando da quelle di dimensioni più piccole. La distanza sarà determinata come spazio che intercorre dalla parte frontale della silhouette al limite della posizione di tiro, quest'ultimo rappresentato dal bordo frontale del tavolo asservito alla linea

Il vivo di volata dell'arma non potrà sporgere più di 50 cm. dal bordo anteriore del tavolo di tiro.

Le cinque sagome di ogni serie vengono sistamate ognuna su un supporto che può essere anche di tipo resettabile (le silhouettes vengono riposizionate attraverso un dispositivo di comando) e distano una dall'altra la larghezza della sagoma stessa più 5 cm.

I supporti vengono posti sulla linea di tiro e sono di altezza crescente a partire dal primo, più vicino al punto di tiro, che ospita le silhouettes più piccole (galline). Scalano in altezza crescendo in maniera da lasciare libera la visuale delle sagome che ospitano, senza creare ingombro alla visuale sulla linea di tiro.

Le distanze tra la posizione di tiro e le serie di silhouettes in linea, per le categorie **Springer Depotenziata** e **SLVA (Unlimited "A")** sono rispettivamente:

- **10 mt.** (serie di 5 galline)
- **18 mt.** (serie di 5 maiali)
- **25 mt.** (serie di 5 tacchini)
- **35 mt.** (serie di 5 mufloni)

Le distanze tra la posizione di tiro e le serie di silhouettes in linea, per le categorie **Springer Full** e **LVA (Unlimited "B")**, sono rispettivamente:

- **18 mt.** (serie di 5 galline)
- **25 mt.** (serie di 5 maiali)
- **35 mt.** (serie di 5 tacchini)
- **50 ys.** (serie di 5 mufloni)

Ogni serie di silhouette sarà contrassegnata da **un numero ben visibile**, posto su una tabella piazzata alla sinistra del loro supporto, assieme ad un bersaglio di prova con una sua riproduzione cartacea.

1.11 Linee di tiro

Saranno predisposte delle linee di tiro numerate di lunghezza tale da ospitare le quattro serie di silhouettes per le due differenti classi di armi previste ed impiegate per le due specialità

- Armi con energia cinetica pari a 7,5 Joule → lunghezza massima della linea dalla posizione di tiro **35 metri**
- Armi con energia cinetica pari a 16 Joule → lunghezza massima della linea dalla posizione di tiro **43 metri**

Lo stand che ospita le linee di tiro potrà essere dotato di ripari contro gli agenti atmosferici mentre le linee, anche se circoscritte da barriere perimetrali di sicurezza, dovranno essere esposte al vento (outdoor)

1.12 Sessioni di tiro

Nel corso di ogni sessione di tiro:

- il Direttore di tiro assolverà il proprio incarico di controllo;
- il tiratore e l'osservatore:
 - ⇒ non potranno abbandonare la propria posizione sino al termine di ogni singola sessione;
 - ⇒ qualora, nel corso della sessione, il tiratore o il suo osservatore dovessero incorrere in eventuali problemi, restando seduti ai loro posti richiameranno l'attenzione del Direttore di tiro attraverso alzata di mano"
 - ⇒ conclusa la prima sessione, cureranno la risistemazione delle silhouettes abbattute sui loro supporti e riprenderanno posizione in linea di tiro, in attesa dell'avvio della sessione successiva che concluderà il loro impegno.
 - ⇒ al termine della seconda ed ultima sessione provvederanno a risistemare le silhouettes abbattute sui loro supporti lasciando successivamente sgombra la linea di tiro.
- non sono ammesse presenze nella zona che ospita i tavoli da tiro oltre quella dei tiratori impegnati nella sessione, gli Osservatori a loro designati ed il Direttore di Tiro

- va mantenuto il massimo silenzio tra i concorrenti ad evitare di disturbarsi reciprocamente

Il Direttore di tiro o la Giuria hanno il diritto di squalificare, in ogni momento, un concorrente che disattenda i criteri di sicurezza o che manifesti comportamenti disdicevoli sotto il profilo etico.

Un concorrente che, durante le proprie sessioni di tiro, effettui un colpo prima che il comando **“pronti”** o dopo che il comando **“cessate il fuoco”** venga impartito, sarà squalificato dalla competizione

1.13 Dettagli tecnici delle attrezzature ammesse per le competizioni

a) *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.



b) *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



c) **Metodo di appoggio posteriore**

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 sostengo consentito.



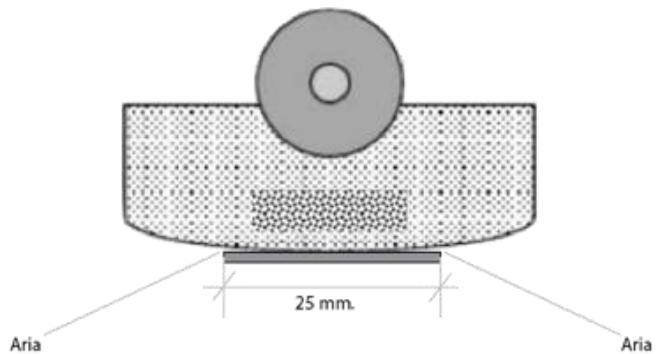
Si torna ad evidenziare che, tra il punto di appoggio della carabina sul rest anteriore ed il sostegno fornito dalla posizione del tiratore al suo calciolo, non è consentito interporre nulla.



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.

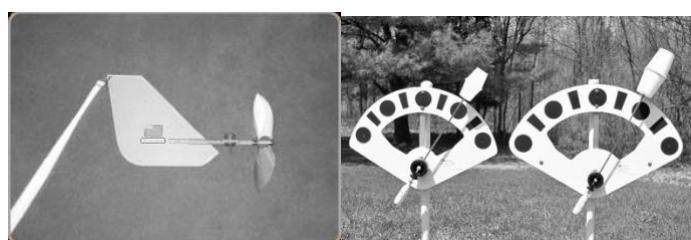


d) Dispositivi segnavento (Wind Flags)

Per la competizione l'area di tiro sarà attrezzata con dei dispositivi segnavento. 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.



e) Spotting scope

Tale dispositivo è di esclusivo impiego degli “osservatori”. 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.



f) 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.

Gli osservatori che assistono i concorrenti saranno invece dotati di un cronometro che dovranno utilizzare per registrare l’intervallo di tempo impiegato, dal concorrente che assistono, per abbattere tutti i propri bersagli.



SEZIONE 2 - Specialità “Rifle Silhouette Bench Rest”

2.1 Direttore di tiro

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

2.2 Sessioni di tiro

Durante ognuna delle due sessioni di tiro previste per questa specialità, i concorrenti, affiancati dal proprio osservatore, dovranno abbattere, **entro limiti di tempo prestabiliti, 4 serie di bersagli, costituiti da 5 silhouettes per ogni serie**, le cui dimensioni sono riportate nella precedente Sez. 1 – Art.1.9 del presente documento.

2.3 Regole di gara

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

Articolazione della gara

La gara è suddivisa in due distinte sessioni di tiro precedute da una frazione di tempo pari a:

- **3 minuti** => per le categorie SLVA e LVA
- **5 minuti** => per le categorie Springer depotenziata e Springer Full, per effettuare tiri di prova.

Le prove, necessarie per stabilire l'assetto della carabina e dell'ottica durante le successive sessioni di gara, sono determinanti per poter rilevare eventuali indici di correzione da apportare ai tiri sulle quattro serie di silhouettes.

Nel corso delle sessioni, infatti, non sarà consentita nessuna regolazione dell'ottica.

Metodo di tiro

- Ogni sessione prevede l'abbattimento, secondo una sequenza stabilita, delle 40 silhouettes (4 serie di 5 sagome), poste alle distanze riportate al precedente Art. 1.10 del presente documento in un tempo stabilito.

Durata

- La sessione avrà una durata di:
 - **6 minuti**, per le categorie **SLVA e LVA**;
 - **9 minuti** per le categorie **Springer Depotenziata e Springer Full**.

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

- i tiratori e gli osservatori vengono chiamati alle linee ed avranno **5 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”**

Procedura di gara

- i tiratori verranno chiamati alle linee ed avranno **5 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 **20 secondi** per caricare la propria arma e prendere l'assetto di tiro.

Seguirà l'ordine **“fuoco”**.

- Nei tempi concessi per le prove **3/5 minuti**, i concorrenti potranno tirare, liberamente e senza limiti di colpi, sui bersagli cartacei di prova installati sui quattro supporti che sorreggono le silhouettes, posti sulla linea che occupano.

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 la 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 **6/9 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.

2.4 Tiri a disposizione

Ad eccezione dei tiri di prova che saranno illimitati, per ogni 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 (gallina) posta sulla sinistra del supporto di appoggio più vicino e si sposterà sulla destra, verso le sagome a seguire, nel loro ordine di posizione**. Seguendo la stessa procedura, il tiratore passerà alla successiva serie di Silhouette, via via fino all'ultima serie (Mufloni).
- **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 colpiti, senza abbatterle, determineranno punteggio nullo, così come eventuali tiri che non colpissero alcuna sagoma.

2.5 Punteggi

Per ogni sagoma abbattuta verrà conteggiato un punto, fino al massimo di 20 punti per ognuna delle due sessioni di tiro.

Il concorrente è affiancato da un osservatore seduto in sua prossimità il quale:

- attraverso uno **Spotting Scope**, verificherà il corretto svolgimento della sessione prendendo nota delle silhouettes abbattute dal concorrente che assiste;
- tramite un **cronometro digitale numerato**, reso disponibile dall'ASD BRAC Italia registrerà il tempo preciso (start/stop) impiegato dal concorrente che assiste per portare a termine la sessione. Farà partire il cronometro (start) all'avvio di ognuna delle due sessioni di gara, determinato dall'ordine del Direttore di tiro **“Fuoco”**. Lo fermerà (stop) nel preciso istante in cui rileverà l'abbattimento dell'ultima silhouette da parte del proprio concorrente.

L'osservatore registrerà gli esiti della sessione su un'apposita scheda riassuntiva (*Allegato 3*) che, compilerà e sottoscriverà congiuntamente al concorrente cui fornisce assistenza, e consegnerà, a fine gara, al Direttore di Tiro.

Per ognuna delle due sessioni, la verifica dei risultati conseguiti dai concorrenti verrà effettuata da un'apposita Commissione che, in base ai punteggi registrati per ogni concorrente, stilerà una classifica di gara.

2.6 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.

In caso di parità di punteggio la Commissione di Verifica prenderà in esame i tempi impiegati dai concorrenti per portare a termine le due sessioni di tiro. Il minor tempo determinerà la migliore posizione nella graduatoria

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

3.1 Direttore di tiro

Come riportato precedentemente al punto 1 del presente documento, alla figura del **Direttore di Tiro** verrà devoluto il controllo e la gestione delle sessioni di tiro previste per questa specialità per le quattro categorie in gara (*allegato 2*).

3.2 Sessioni di tiro

Durante ognuna delle due sessioni di tiro previste per questa specialità, i concorrenti, affiancati dal proprio osservatore, dovranno abbattere, **4 serie di bersagli, costituiti da 5 silhouettes per ogni serie**, le cui dimensioni sono riportate nella precedente Sez. 1 – Art.1.9 del presente documento.

3.3 Regole di gara

Articolazione della gara

- La gara è suddivisa in due distinte sessioni di tiro precedute da una frazione di tempo pari a **4 minuti** per tutte le 4 categorie della specialità, **per effettuare tiri di prova**. Le prove, necessarie per stabilire l'assetto della carabina e dell'ottica durante le successive sessioni di gara, sono determinanti per poter rilevare eventuali indici di correzione da apportare ai tiri sulle quattro serie di silhouettes.

Nel corso delle sessioni, infatti, non sarà consentita nessuna regolazione dell'ottica.

Metodo

- Per ognuna delle due sessioni Le silhouettes dovranno essere abbattute, **entro il minor tempo possibile**, comunque non superiore a:
 - **6 minuti** per le categorie **SLVA e LVA**;
 - **9 minuti** per le categorie **Springer Depotenziata e Springer Full**.

Tempi

- Per ognuna delle due sessioni, i concorrenti avranno a disposizione tiri illimitati.
- La durata della sessione verrà monitorata dall'osservatore che assisterà il concorrente, il quale, munito di un **cronometro digitale numerato**, reso disponibile dall'ASD BRAC Italia registrerà il tempo preciso (start/stop) impiegato per portare a termine la sessione.

Procedura di gara.

- i tiratori verranno chiamati alle linee ed avranno **5 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 **20 secondi** per caricare la propria arma e prendere l'assetto di tiro.

Seguirà l'ordine **"fuoco"**.

- Nei tempi concessi per le prove **3/5 minuti**, i concorrenti potranno tirare, liberamente e senza limiti di colpi, sui bersagli cartacei di prova installati sui quattro supporti che sorreggono le silhouettes, posti sulla linea che occupano.

Seguirà l'ordine **"cessate i tiri di prova"**. Al termine della fase di prova verrà scandito dal Direttore di tiro, l'avvio della sessione di gara.

- 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"**.
- Allo scadere dei termini consentiti ai concorrenti in base alla loro categoria di partecipazione **6/9 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.
- Come precedentemente indicato, l'osservatore che assiste il concorrente avrà in dotazione un cronometro, che avvierà immediatamente dopo l'ordine **"fuoco"**,

impartito dal Direttore di tiro. Lo bloccherà immediatamente dopo che il concorrente avrà terminato di abbattere l'ultima sagoma della propria linea di tiro.

3.4 Tiri a disposizione

- Per ognuna delle due sessioni, sia i tiri di prova che quelli di gara saranno illimitati.
- Per ognuna delle 4 serie di sagome da abbattere, la sequenza dei tiri **partirà dalla prima silhouette (gallina) posta sulla sinistra del supporto di appoggio più vicino e si sposterà sulla destra, verso le sagome a seguire, nel loro ordine di posizione.** Seguendo la stessa procedura, il tiratore passerà alla successiva serie di Silhouette, via via fino all'ultima serie (Mufloni).
- Per essere validata come punto, **la sagoma deve essere completamente abbattuta.** Le sagome spostate o ruotate dal tiro che le ha colpito, senza abbatterle, determineranno punteggio nullo, così come eventuali tiri che non colpissero alcuna sagoma

3.5 Punteggi

Il concorrente è affiancato dal proprio osservatore seduto in sua prossimità il quale:

- attraverso uno **Spotting Scope**, verificherà il corretto svolgimento della sessione prendendo nota delle silhouettes abbattute dal concorrente che assiste;
- tramite un **cronometro digitale numerato**, reso disponibile dall'ASD BRAC Italia registrerà il tempo preciso (start/stop) impiegato dal concorrente che assiste per portare a termine la sessione. Farà partire il cronometro (start) all'avvio di ognuna delle due sessioni di gara, determinato dall'ordine del Direttore di tiro **“Fuoco”**. Lo fermerà (stop) nel preciso istante in cui rileverà l'abbattimento dell'ultima silhouette da parte del proprio concorrente.

Il tempo impiegato dal concorrente per portare a termine la sessione, indicato dal cronometro, verrà registrato dall'osservatore su un'apposita scheda che sottoscriverà congiuntamente al proprio concorrente consegnandola successivamente al Direttore di Tiro. Come precedentemente specificato, la sessione di tiro per la presente specialità, avrà durata limitata a **6 minuti** per le Categorie **SLVA E LVA** e di **9 minuti** per le categorie **Springer Depotenziata e Springer Full**.

un'apposita Commissione di verifica, in base:

- ai tempi registrati di ogni concorrente;
- al numero di silhouettes abbattute dai concorrenti che non concludessero le proprie sessioni entro il tempo limite di gara,

stilerà una classifica di gara.

3.6 Graduatoria finale

Ai fini della graduatoria, 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 in assoluto, 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 silhouettes abbattute**, registrate dal proprio osservatore.

tiro

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 disengaggiata, 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 prima sessione della Gara xxxxxxxxxxxxxxx”**
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 prima sessione)
- 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 la prima sessione di gara” - “Caricate l'arma” - “Avete 6 minuti/9 minuti a disposizione per completarla”**
dopo 15 secondi,
- 15) **“Controllori attivate il cronometro” - “Fuoco”.** (Suono di inizio gara)
Al termine dei 6/9 minuti
- 16) **“Cessate il fuoco” - (Suono di fine gara).**

Dopo un termine di 8 minuti, necessario per la risistemazione delle silhouettes da parte del tiratore e del suo osservatore

SEGUIRÀ LA SECONDA SESSIONE DI TIRO CON LE STESSE 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 silhouettes 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 sistematiche nelle custodie o sistematiche sugli appositi rack ed i concorrenti e gli osservatori provvedono alla risistemazione della linea di tiro.

Chiarimenti addizionali

- 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 prima sessione della Gara xxxxxxxxxxxxxxx”**
- 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 sessione”.**
- 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 sessione di gara”** **“Avete, come tempo massimo, 6 minuti/9 minuti a disposizione per completare questa sessione: “Gli Osservatori dei concorrenti che terminassero prima del tempo limite, blocchino il cronometro, registrino il tempo ed alzino la mano per richiamare l’attenzione del Direttore di tiro.”**
e, dopo 15 secondi,
- 29) **“Controllori attivate il cronometro”** - **“Fuoco”.** (Suono di inizio gara)
Al termine dei 6/9 minuti
- 30) **“Cessate il fuoco” (Suono di fine gara).**

Dopo un termine di 8 minuti, necessario per la risistemazione delle silhouettes da parte del tiratore e del suo osservatore

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

Terminata la seconda 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 silhouettes 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 sistematiche nelle custodie o sistematiche sugli appositi rack ed i concorrenti e gli osservatori provvedono alla risistemazione della linea di tiro.

Chiarimenti addizionali

- L’arma non potrà essere caricata se non dopo l’ordine ricevuto dal **Direttore di Tiro**;
- Il conteggio del tempo e lo start del cronometro da parte dei controllori 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.

Sicurezza

L'ASD Brac Italia, in qualità di Ente Organizzatore e di Gestione, declina ogni responsabilità, di tipo diretto o indiretto, derivante da qualsiasi sorta di incidente che comporti obblighi di "Responsabilità Civile" (R.C.) che si verifichi durante lo svolgimento della competizione da essa organizzata.

L'ASD BRAC Italia, declina, altresì, ogni responsabilità relativa all'impiego di armi ad Aria Compressa non conformi ai dettami di legge durante lo svolgimento della competizione, significando che le verifiche di conformità effettuate sulle armi hanno quale unico scopo l'accertamento della loro rispondenza tecnica alle prescrizioni specifiche della categoria d'arma nella quale vengono impiegate.

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 previste dal regolamento interno dell'ASD BRAC Italia, istituite ai fini della salvaguardia dei tiratori in ambienti collettivi,

- 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, in caso di carabine di tipo PCP o con il leverismo di carica aperto, in caso di carabine di tipo Springer. La canna dovrà essere sempre orientata 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, anche nel corso di tale operazione dovrà in ogni caso essere mantenuta con la canna direzionata verso la linea di tiro;
- Se non specificatamente impiegata per l'azione del tiro l'arma dovrà permanere sul rest scarica con bandierina blocca otturatore inserita, in caso di carabine di tipo PCP o con il leverismo di carica aperto, in caso di carabine di tipo Springer.
- 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 bandierina blocca otturatore inserita, in caso di carabine di tipo PCP o con il leverismo di carica aperto, in caso di carabine di tipo Springer;
- il tiratore che debba abbandonare il tavolo di tiro nel corso della gara, anche se solo momentaneamente, dovrà essere stato autorizzato dal Direttore di Tiro e lasciare l'arma scarica sui rest con bandierina blocca otturatore inserita, in caso di carabine di tipo PCP o con il leverismo di carica aperto, in caso di carabine di tipo Springer;
- le armi e l'attrezzatura non possono essere rimosse dal tavolo prima del completamento dell'intera gara da parte di tutti i concorrenti, salvo diversa decisione da parte del Direttore di Tiro;
- per tutta la durata di ogni sessione di tiro i concorrenti ed i loro 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 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.

SILHOUETTE BENCH REST - TABELLA RISULTATI

RIFLE SILHOUETTE BENCH REST

EXTREME SPEED SILHOUETTE BENCH REST

Categoria _____

Nome _____

Data _____

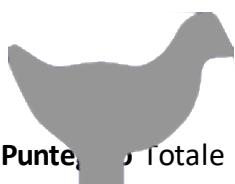
Carabina _____

Tempo 1^ Sessione _____

Tempo 2^ Sessione _____



Prima serie



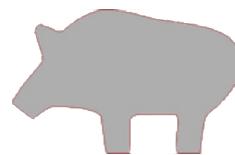
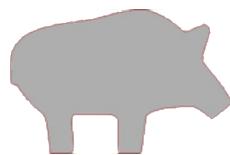
Seconda serie



Punteggio

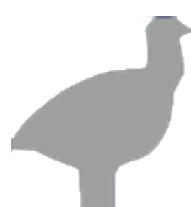
Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Green	Green	Green	Green	Green	Green

Punteggio Totale



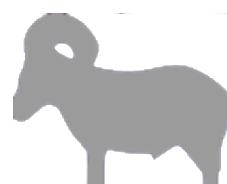
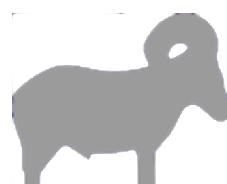
Punteggio

Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Green	Green	Green	Green	Green	Green



Punteggio

Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Green	Green	Green	Green	Green	Green



Punteggio

Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Green	Green	Green	Green	Green	Green

TOTALE TEMPO

TOTALE SILHOUETTES

Osservatore _____

Tiratore _____