



REGOLAMENTO TIRO STATICO 2024

ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA TIRO STATICO

PRESIDENTE

Lionello D'Aprano

VIA G. Caetani n. 28 – LATINA

Tel. 333-5236734

Copyright 2024

1. **Principi e obiettivi del Tiro Statico**
2. **Sicurezza e maneggio armi**
3. **Esercizi e linea di tiro**
4. **Punteggi, contestazioni e penalità procedurali**
5. **Divisioni e Classi Competizione**
6. **Direttore e Giudici di Gara**
7. **Regole concernenti la buffetteria**
8. **Organizzazione Gara**

1. **Principi e obiettivi del tiro statico**

- Il tiro sportivo denominato “**Associazione Tiro Statico**” ha lo scopo di testare la capacità di precisione del Tiratore e prevede l'utilizzo di un equipaggiamento di base per poter affrontare gli esercizi di Gara in modalità statica.
- Ai tiratori che partecipano alle competizioni di Tiro Statico viene chiesto l'utilizzo di armi sicure, e di adottare un comportamento che garantisca il rispetto di tutti gli standards tipici delle attività sportive che prevedano l'utilizzo di armi da fuoco.

Obiettivi dell'associazione sono:

- promuovere l'informazione sulle norme di sicurezza che regolano l'uso ed il maneggio delle armi da fuoco;
- creare una condizione di gara equilibrata ed uguale per tutti i concorrenti in modo da testare la capacità e l'abilità individuale nel tiro di precisione dei tiratori;



- offrire uno sport di tiro che permetta ai concorrenti di confrontarsi sullo sviluppo della capacità tecnica nel tiro, nel pieno rispetto della filosofia dell'Associazione Tiro Statico, privilegiando la sicurezza e la precisione;
- fornire un circuito sportivo ai Tiratori per competere secondo le divisioni più appresso descritte.

I contenuti diffusi in questa pubblicazione A.T.S. non sono altro che l'illustrazione di uno sport, il Tiro Statico, attività disciplinata da regole, comportamenti e di dotazione di attrezzature molto restrittive ai fini della sicurezza. Tali regole sono nate dall'esperienza diretta sui Campi da Tiro. **Le armi da fuoco sono pericolose, la loro manipolazione deve essere effettuata esclusivamente in un contesto legale e da soggetti abilitati.**

2. Sicurezza e Maneggio Armi

- Nelle competizioni di "Tiro Statico" ogni Tiratore è sempre tenuto a rispettare le seguenti regole fondamentali:
 - a. maneggiare ogni arma come se fosse carica;
 - b. non rivolgere mai la volata dell'arma verso qualcosa che non si voglia colpire;
 - c. essere certi del bersaglio che si vuole ingaggiare e di cosa lo circonda;
 - d. tenere sempre il dito fuori dalla guardia del grilletto fino a quando non si è coscientemente decisi a sparare;
 - e. rispettare le leggi e gli ordinamenti giuridici degli Stati in cui si compete;
 - f. nelle fasi di Gara, le armi possono essere caricate solamente a seguito del comando del Giudice di Gara, impartito solo quando il Tiratore si trovi sulla linea di tiro o in zone specificatamente adibite.

UN ARMA È CONSIDERATA SCARICA SOLO QUANDO È PRIVA DEL CARICATORE, SENZA PROIETTILI IN CAMERA DI CARTUCCIA O NELLA CAMERA DEL TAMBURINO E CON IL CARRELLO / TAMBURINO APERTO E VISIBILE.

- Tutte le operazioni di caricamento / scaricamento dell'arma devono avvenire sotto il controllo del Giudice di Gara.
- Inizio esercizio con arma corta a 0° (si considera la direzione del bersaglio) e solo dopo il **bip** del Giudice di Gara il Tiratore potrà inserire il dito nella guardia del grilletto. I concorrenti possono sostituire il caricatore della loro arma dopo la prima sequenza tenendo l'arma con carrello aperto, con la **volata rivolta verso il parapalle di fondo**.
- Il concorrente non dovrà **MAI** tenere il DITO all'interno del ponticello del grilletto durante le seguenti fasi:
 - a. caricamento dell'arma, scaricamento dell'arma, estrazione dell'arma, rinfodero dell'arma;
 - b. manipolazione dell'arma a seguito di inceppamento.
- Se il Giudice Di Gara vede il concorrente non osservare questa norma, intimerà il comando "DITO", e se, dopo l'avvertimento vocale, il Tiratore dovesse persistere nell'errore, sanzionerà il concorrente con una penalità procedurale di **-5 (cinque) punti**. l'inosservanza del comando o il ripetersi dello stesso comportamento da parte del Tiratore nello medesimo esercizio, comporterà la sua squalifica.



- Nelle linee di tiro o nelle panche delle apposite pensiline è severamente vietato il maneggio delle armi, a meno che questo non sia collegato e finalizzato all'espletamento della Gara.
- Tutti i concorrenti devono maneggiare le loro armi con cura e **prestare attenzione alla direzione verso cui sono puntate, in qualsiasi momento**. Durante lo svolgimento della Gara, la propria arma deve restare scarica nella fondina e/o valigetta, fino al comando vocale "CARICATE E STATE PRONTI", impartito dal Giudice di Gara.
- Far cadere un'arma SCARICA (carrello/camera di tamburo aperto caricatore non inserito) non comporta penalità procedurali, ma per raccogliere l'arma occorrerà richiedere l'intervento del Giudice di Gara. Nel caso il concorrente non osservasse questa procedura sarà SQUALIFICATO dalla manifestazione.

Comportamento che determina la squalifica del Tiratore :

- **Mettere a rischio un'altra persona e la propria.**
- Puntare l'arma fuori dagli angoli di sicurezza: **45° a sx, 45° a dx, 45° in verticale**.
- Puntare un'arma verso se stessi o gli altri.
- Maneggiare un'arma al di fuori della linea di tiro o dalle specifiche aree di sicurezza.
- Far cadere un'arma carica (questa è considerata carica quando ha il caricatore inserito e/o il colpo in canna o nella camera di tamburo).
- Caricare un'arma senza il preciso comando del Giudice di Gara.
- Tenere un comportamento anti-sportivo o aggressivo nei confronti di altri Tiratori o del personale ufficiale di Gara e dell'organizzazione, ad esempio turbare lo svolgimento della gara o cercare di falsare il risultato con mezzi o azioni antisportive e contrarie alle regole e alla filosofia dell' A.T.S.
- Esplosione un colpo accidentale: si definisce tale, un proiettile che oltrepassi il parapalle di fondo, il parapalle laterale o che venga sparato in una qualsiasi altra direzione che l'organizzazione di Gara abbia indicato come non sicura.
- Un proiettile che impatti il terreno entro 3 metri dal Tiratore.
- Uno sparo che avvenga durante la preparazione, il caricamento, il ri-caricamento, lo scaricamento dell'arma o durante la risoluzione di un inceppamento.
- Uno sparo che avvenga durante il trasferimento dell'arma da una mano all'altra.
- Fare uso di alcool o droghe o di qualsiasi altra sostanza che alteri il normale equilibrio psicofisico.
- Rinfoderare un'arma carica con il cane armato e senza la sicura inserita.



NOTA: La squalifica di un Tiratore deve essere sempre comunicata al Direttore di Gara il quale, se dovesse ritenere valida la decisione dell'Arbitro, convaliderà la squalifica.

3. Esercizi e Linee di Tiro

Gli esercizi (**Stage**) possono variare di anno in anno alla luce dell'esperienza acquisita sui Campi da Tiro, rendendo sempre più performante lo sport del Tiro Statico.

- a. Le posizioni di tiro applicate alla disciplina del Tiro Statico sono:
- b. In piedi solo mano forte
- c. In piedi due mani (libero)
- d. Seduti, solo per problemi di salute

➤ Gli esercizi sono 4;

- Tutti i bersagli metallici valgono 5 (cinque) punti;
- Se il bersaglio metallico (**piatto**) viene ingaggiato al bordo e il bersaglio metallico non cade ma si gira, il colpo è considerato valido con tutti i calibri. I **popper** saranno completamente verniciati di bianco (bianco puro RAL 9010) dalla base alla sommità. Nel caso che il popper sia stato colpito, e se ne evidenzia il colpo, ma il popper non cade, sarà considerato come colpo valido.
- I bersagli metallici sono riverniciati dopo ogni sequenza di 5 (cinque) colpi.

➤ Le tipologie dei bersagli sono:

- a) Bersaglio carta UITS (sfondo nero e centro ovale bianco).
- b) Bersaglio carta STANDARD (sfondo bianco e cerchio nero centrale).
- c) Piattini in metallo 15 x 15 e relativi sostegni tutti di colore bianco puro RAL 9010
- d) Popper completamente di colore bianco puro RAL 9010.

Le angolazioni tollerabili del braccio del tiratore che impugna l'arma durante la Gara sono:

0° - 45° in verticale e 0° - 90° in orizzontale (45° a destra e 45° a sinistra).

Per 0° si intende il puntamento dell'arma in direzione del parapalle.

NOTA : nello stage n. 1 ingaggiando i bersagli cartacei con la sola mano forte, l'altra mano non deve contribuire all'esecuzione del tiro.



STAGE n° 1

PRIMO ESERCIZIO - CARTA (MANO FORTE) FERRI (LIBERO)

COLPI 5+5- - - - -BERSAGLIO **UITS** SECONDI 30, SOLO MANO FORTE, PUNTI 100

COLPI 5- - - - -BERSAGLIO **STANDARD** SECONDI 30, SOLO MANO FORTE, PUNTI 50

COLPI 5- - - - -CINQUE PIATTI CM 15X15 SECONDI 30, LIBERO, PUNTI 25

METRI 10 / 12 -- COLPI MASSIMO 20 -- **PUNTI TOTALI: 175**

1° STRING

Carta **UITS**

5+5 colpi, 30 sec.
MANO FORTE

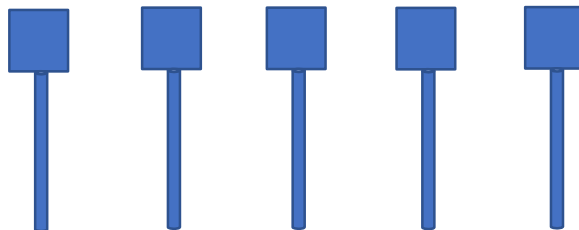
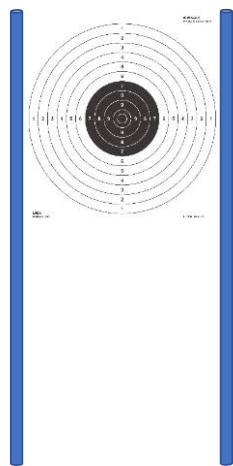
2° STRING

Carta **STANDART**

5 colpi, 30 sec.
MANO FORTE

3° STRING

5 Piatti di ferro 15X15 - 5 colpi
da sinistra a destra, 30 secondi
LIBERO





STAGE n° 2

SECONDO ESERCIZIO - CARTA (LIBERO) FERRI (LIBERO)

COLPI 5+5 - - - BERSAGLIO UITS SECONDI 30 + 30, (LIBERO), PUNTI 100

COLPI 5 - - - - - BERSAGLIO **STANDARD** SECONDI 30, (LIBERO), PUNTI 50

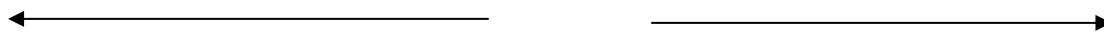
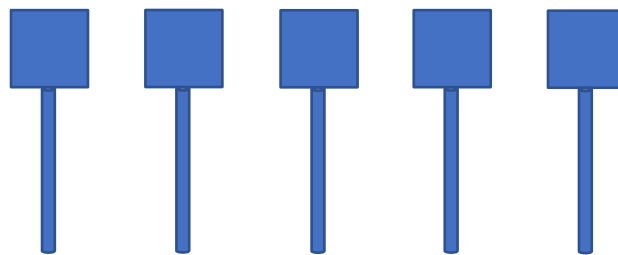
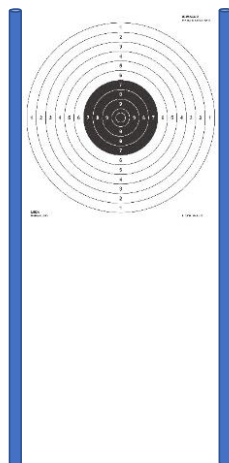
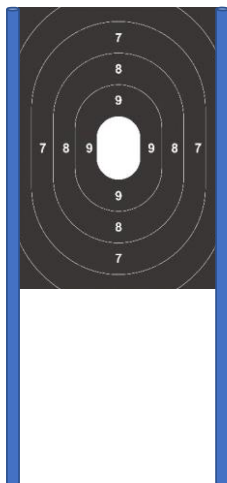
COLPI 5 - - - - - 5 PIATTI CM 15X15 - SECONDI 30, LIBERO, PUNTI 25

METRI 15/17 - COLPI MASSIMO 20 - - **PUNTI TOTALI: 175**

1° STRING
Carta UITS
5+5 colpi, 30 sec.
LIBERO

2° STRING
Carta STANDART
5 colpi, 30 sec.
LIBERO

3° STRING
5 Piatti di ferro 15X15
5 colpi da sinistra a destra, 30 secondi
LIBERO





STAGE n° 3

TERZO ESERCIZIO - CARTA (LIBERO) FERRI (LIBERO)

COLPI 5 ----- BERSAGLIO UITS SECONDI 30 (LIBERO), PUNTI 50

COLPI 5 ----- BERSAGLIO STANDARD SECONDI 30, (LIBERO), PUNTI 50

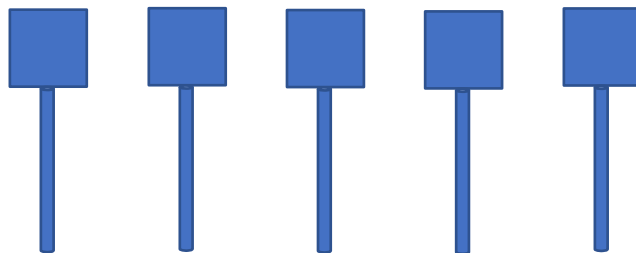
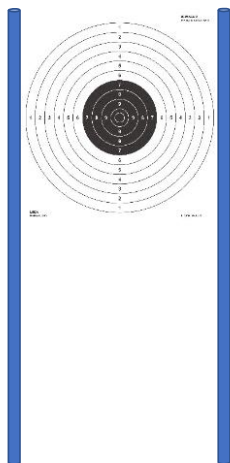
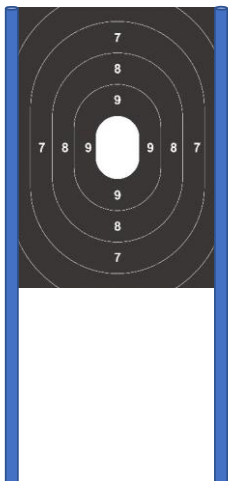
COLPI 5 ----- CINQUE PIATTI CM. 15 X 15 - 5 COLPI, SECONDI 30, LIBERO, PUNTI 25

METRI 20 --- COLPI MASSIMO 15 -- PUNTI TOTALI: 125

1° STRING
Carta UITS
5 colpi, 30 sec.
LIBERO

2° STRING
Carta STANDART
5 colpi, 30 sec.
LIBERO

3° STRING
5 piatti di ferro 15x15
5 colpi da sinistra a destra, 30 secondi
LIBERO





STAGE n° 4

QUARTO ESERCIZIO - CARTA (LIBERO) FERRI (LIBERO)

COLPI 5 ----- BERSAGLIO UITS SECONDI 35 (LIBERO), PUNTI 50

COLPI 5 ----- BERSAGLIO STANDARD SECONDI 35, (LIBERO), PUNTI 50

COLPI 5 ----- TRE PIATTI 15X15 CM. E DUE POPPER, 5 COLPI, SECONDI 35, LIBERO, PUNTI 25

METRI 25 --- COLPI MASSIMO 15 -- **PUNTI TOTALI: 125**

1° STRING

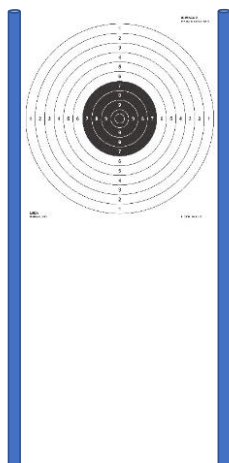
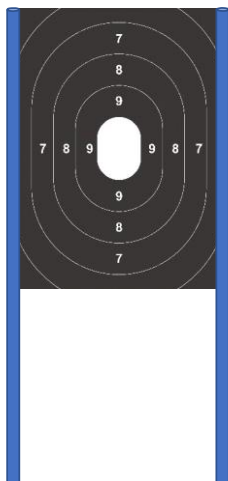
Carta UITS
5 colpi, 35 sec.
LIBERO

2° STRING

Carta STANDART
5 colpi, 35 sec.
LIBERO

3° STRING

3 Piatti di ferro 15X15 + 2 Popper
5 colpi da sinistra a destra, 35 secondi
LIBERO





4. Punteggi, Contestazioni e Penalità procedurali

- Il sistema di punteggio del “ Tiro Statico “ si basa sui punteggi conseguiti in tempi prestabiliti e in base alle distanze. Si hanno pertanto delle aree, all’interno dei bersagli, che determinano quanti punti debbano essere assegnati.
- I bersagli cartacei adottati dall’A.T.S. sono la sagoma UITS modificata al centro (area del 10) con colore bianco, sagoma standard con area del 10 di colore nero. Altezza sagome: da terra al centro bersaglio: 130 cm.
- Il bersaglio metallico adottato dall’A.T.S. è un quadrato modello 15x15, su un piedistallo alto da 80 cm. a 120 cm. Altro bersaglio metallico è il mini Popper. I bersagli metallici abbattibili, sono distanziati tra loro di cm. 30 ed il primo è distanziato dal limite interno della sagoma cartacea a cm. 40.
- Il vincitore della manifestazione è sempre il Tiratore con i punteggi più alti di ogni stage.
- La gara si svolgerà su 4 (quattro) esercizi con un totale di 70 colpi massimi e di 600 (seicento) punti massimi.

NB. Al termine dell’esercizio il Giudice di Gara provvederà ad annotare il punteggio effettivo conseguito dal concorrente con sistema digitale, ed **il punteggio verrà confermato con il PIN** fornito dal Tiratore. Nel caso in cui il Tiratore non ritenga di essere stato arbitrato correttamente, potrà richiedere l’intervento del Direttore di Gara, prima e non dopo aver preso visione del punteggio assegnatoli dall’Arbitro. L’accettazione del punteggio da parte del Tiratore **non potrà più essere modificata**, e sarà quindi calcolata ai fini della classificazione finale del Tiratore. Il punteggio ottenuto potrà essere comunque visionato ed eventualmente **contestato entro e non oltre un’ora dal termine dell’orario di Gara**, trascorso tale termine il Tiratore non potrà più sporgere alcun reclamo e **TALE PUNTEGGIO SARÀ DEFINITIVO, CONSIDERANDO ANCHE CHE EVENTUALI SUCCESSIVE MODIFICHE DEI PUNTEGGI SONO REGistrate DAL SISTEMA INFORMATICO CHE NE IDENTIFICA L’AUTORE E L’ORARIO, PERTANTO ATTENZIONATE DALL’ASSOCIAZIONE STESSA.**

- La penalità procedurale è una penalità negativa di punti che viene sottratta al punteggio effettivo del concorrente per l’esecuzione non corretta di un esercizio o lo stravolgimento di una ben determinata procedura o condotta di Gara. Ogni penalità viene applicata con - 5 (meno cinque) punti;
- **Gli errori di procedura sono:**
 - a. Il piede del concorrente che tocca il terreno interno all’area tiro, in questo caso viene applicata una penalità procedurale di -5 punti sul punteggio totale dello Stage.
 - b. Errata impugnatura dell’arma durante l’esecuzione dell’esercizio, usare entrambe le mani quando l’esercizio specifica che i colpi si debbano sparare soltanto con la mano forte o soltanto con la mano debole.
 - c. Nel caso di inversione dell’ordine di ingaggio dei bersagli sia cartacei che metallici - 5 punti;



- d. Inizio anticipato, ovvero lo spostamento dell'arma verso il bersaglio o l'esplosione del colpo sul bersaglio prima del segnale di inizio "BEEP" - "VIA" impartito dal Giudice di Gara prevede una penalità procedurale di -5 punti sul punteggio totale dello Stage.
- e. Nel caso in cui il Tiratore ingaggi il bersaglio con più colpi previsti dal regolamento sarà applicata una penalità che prevede l'annullamento del migliore punteggio per ogni colpo sparato oltre il limite consentito.
- f. Nel caso in cui il Tiratore rifornisca il caricatore con meno colpi del limite massimo previsto dal regolamento, sarà calcolato il punteggio in base ai colpi tirati.

Nota: Al Tiratore che per una qualsiasi causa imputabile a lui o alla sua attrezzatura (es. rottura arma, inceppamento) non fosse in grado di terminare l'esercizio nei tempi stabiliti, verrà fermato il tempo, il Tiratore potrà risolvere il problema assistito dal Direttore di Gara, ed una volta pronto, il Giudice di Gara gli farà recuperare il/i colpo/i mancante/i al fine di terminare il suo Stage. Nel caso di rottura dell'arma il Tiratore avrà la facoltà di proseguire la sua Gara dal punto in cui è stata sospesa, ma con un'arma identica, per modello e calibro a quella usata nello svolgimento della Gara. Il Giudice di Gara dovrà accertarsi del punteggio sino al momento del problema occorso dal Tiratore, le modalità e i tempi di esecuzione della procedura del ripristino sono determinati nel tempo massimo previsto dallo Stage espresso in secondi, diviso il numero dei colpi massimi previsti, e il risultato ottenuto in secondi sarà moltiplicato per ogni colpo mancante.

5. Divisioni e Classi di Competizione

- Per le competizioni di Tiro statico sono previste SETTE divisioni separate tra di loro ed individuate in base alla tipologia di arma utilizzata, aventi come scopo quello di far gareggiare in modo paritario i tiratori:
 - **CATEGORIA PISTOLA CAL. 9** - e sue corrispondenze; comprende anche il 7,65 e sue corrispondenze
 - **CATEGORIA PISTOLA CAL. 40** - e sue corrispondenze
 - **CATEGORIA PISTOLA CAL. .45** - ACP/HP
 - **CATEGORIA PISTOLA CAL. .22** - (Long Rifle)
 - **CATEGORIA RIVOLTELLA** - cal. .38 Sp - .357 Mag - 9x21 - .44 Mag - .44 Special - .45 ACP/HP
 - **CATEGORIA RIVOLTELLA** cal. .22 - (Short - Long - Long Rifle - Mag)
 - **OPTICS - OPEN** - sia con semiautomatiche che con rivoltelle - tutti i calibri sopracitati

Per il calibro .45 sono escluse le munizioni 45 Schofield, .45 Win Mag, .454 Casull, .460 Mag, .455 Webley.

- Le armi sopra indicate possono essere di serie, sportive, o per la difesa, con scatto in singola, mista o doppia azione. La lunghezza della canna non deve eccedere i 6 pollici per le semiautomatiche e 6,5 pollici per le rivoltelle.
- Sono espressamente vietate tutte le modifiche che disattivino totalmente o parzialmente i dispositivi di sicurezza manuali o automatici presenti sull'arma al momento della sua produzione. Tutti i dispositivi di sicurezza dell'arma devono funzionare come da progettazione originale.



- **Nota** : le pistole cal. .22 dotate di caricatore posto dopo il ponticello del grilletto e/o con grilletto elettronico devono obbligatoriamente essere riposte, durante la Gara, su un piano di appoggio di sicurezza individuato dal Giudice di Gara, ed attenersi ad ogni suo comando. Non rispettare tali obblighi da parte del Tiratore prevede la squalifica del medesimo.
- I concorrenti del Tiro statico per ogni divisione sono suddivisi in **quattro classi di merito**, all'interno del loro gruppo di divisione e secondo il livello di capacità. Ciò per consentire a tutti i Tiratori di essere in grado di competere con i loro pari.

Classi di Merito:

- Da **000** Punti a **500** Punti ----- **NOVICE**
- Da **501** Punti a **540** Punti ----- **EXPERT**
- Da **541** Punti a **570** Punti ----- **MASTER**
- Da **571** Punti a **600** Punti ----- **ELITE**

Prova Cronografo:

- Calibro .45 : fattore 130
- Calibro .40 : fattore 150
- Calibro 9x21 (9x19) : fattore 115
- Revolver : fattore 100
- Optics / Open : libero

- **Per il passaggio al livello di categoria superiore sarà necessario raggiungere il punteggio minimo previsto in questa pagina di questo Regolamento in almeno 2 gare disputate con lo stesso calibro.**
- Per la partecipazione al Campionato tutti gli Agonisti dovranno esibire il certificato medico sportivo per uso agonistico.
- Al termine del Campionato italiano e comunque prima dell'inizio del Campionato successivo i tiratori verranno riclassificati in base ai risultati ottenuti durante la precedente stagione sportiva, utilizzando come riferimento un numero di Gare stabilite di anno in anno dal Consiglio Direttivo.
- **Gli agonisti mantengono comunque la categoria di appartenenza una volta raggiunta.**



- **I Senior e i Super Senior mantengono la categoria di appartenenza relativamente all'età.**

6. Direttore e Giudici di Gara

- Lo scopo principale delle regole del Tiro Statico è la condotta in sicurezza ed il piacere nel partecipare alle Gare. Le mansioni degli Ufficiali di Gara sono quelle di assistere il concorrente in modo che possa eseguire gli esercizi in totale sicurezza e con il maggior divertimento possibile, sempre nel rispetto della filosofia di questo sport. Il Direttore di Gara si occuperà quindi:
- della sicurezza e dello svolgimento della Gara;
 - della direzione e dell'amministrazione della Gara;
 - della realizzazione degli esercizi di Gara;
 - delle decisioni in materia di disciplina e condotta dei Giudici di Gara e dei Tiratori;
 - della formazione e dei corsi ai Giudici di Gara;
 - della scelta dei Giudici di Gara per ogni manifestazione;
 - del controllo e della pubblicazione delle classifiche.

Nota: il giudizio del Direttore di Gara è insindacabile

Saranno poste all'attenzione del Giudice di Gara tutte le controversie che richiedano un arbitrato superiore e tutte quelle funzioni previste dal regolamento. In caso di particolari eventi, il Direttore di Gara potrà delegare alcune delle proprie funzioni ad un vice o ad un Giudice di Gara indicati prima della manifestazione. Per le Gare ufficiali di Campionato italiano il Direttore di Gara dovrà possedere almeno la qualifica di Giudice di Gara o di Istruttore di 1° o 2° livello.

I Giudici di Gara :

- Sono responsabili della condotta e del comportamento dei Tiratori all'interno del perimetro a loro assegnato.
- Sono responsabili delle attrezzature e del corretto funzionamento delle stesse, nello Stage loro assegnato.
- **Sono esclusivamente responsabili della documentazione fornita digitalmente (od eventualmente compilata in cartaceo) del punteggio assegnato al Tiratore.**
- I Giudici di Gara dovranno acquistare a proprie spese il timer e il calibro comparatore.

- I giudici di Gara non dovranno essere parenti dei concorrenti. Se sì, dovranno essere assistiti dal Direttore di Gara durante l'arbitraggio del concorrente parente.

I Giudici di gara sono divisi in due categorie:



- Giudici di Club che possono arbitrare solo eventi di Club.
- Giudici Nazionali che possono arbitrare anche Gare di altri Campionati Nazionali.

7. Regole concernenti la buffetteria

Fondine e porta caricatori

Tutto l'equipaggiamento usato nelle Gare di Tiro Statico deve rispettare il seguente principio: essere pratico e comodo. È consigliabile l'uso di una fondina da fianco e di almeno due porta caricatori e/o due lunette/speedloaders per le pistole revolver. Tutta la buffetteria deve essere indossata su cinta, nel caso il Tiratore non l'abbia sarà predisposto un tavolino nello Stage per poggiare l'arma.

È fatto divieto di abbigliamento e buffetteria di tipo militare.

Per motivi di sicurezza le fondine "inside" (fondine poste all'interno dei pantaloni) non sono ammesse

8. Organizzazione Gara :

- A.** Concorrenti
- B.** Direttore, Giudici e Assistenti Gara
- C.** Staff Amministrativo e Tecnico
- D.** Area di Gara (Stage)
- E.** Premiazione

A. Concorrenti

- ✓ I concorrenti devono aver preso visione del regolamento. Tale regolamento si ritiene approvato dal Tiratore con l'iscrizione alla singola competizione.
- ✓ I concorrenti per poter partecipare alla singola competizione devono effettuare l'iscrizione online sul sito www.associazionetirostatico.it, entro e non oltre **le ore 24:00 del mercoledì antecedente la data della competizione**; non saranno accettate iscrizioni successive a tale data. I soci tiratori devono recarsi in Segreteria per l'accredito Gara ed esibire la tessera associativa A.T.S. **Multa di € 10,00 se l'iscrizione alla Gara viene effettuata sul Campo di Tiro.**
- ✓ I soci Tiratori sono invitati a partecipare alla competizione rispettando i seguenti orari:

venerdì e sabato (9:30 - 12:30 / 13:30 – 18:00) - sabato (9:30 – 18:00) - domenica 9.00 - 13:30
Arrivo al Poligono non oltre le ore 10:00



Stop Gara domenica ore 13.30; saranno ritenuti validi e accettati esclusivamente i risultati fino a tale ora conseguiti.

Elaborazione classifica, pausa pranzo e premiazione.

La classifica potrà essere contestata entro 1 ora dalla pubblicazione; dopodiché sarà ritenuta definitiva e idonea alla classificazione Campionato.

- ✓ Tutti i concorrenti, anche coloro che intendano gareggiare con un solo calibro, potranno scegliere uno dei tre giorni disponibili, dal venerdì alla domenica negli orari suindicati.
- ✓ I tiratori, come da regolamento, devono indossare cuffie e occhiali in tutta l'area del Campo da Tiro.
- ✓ I Concorrenti devono essere sempre consapevoli della direzione della "volata" della loro arma, e devono tenere tassativamente il "dito" al di fuori del ponticello del grilletto quando non stanno ingaggiando i bersagli.
- ✓ **Le armi devono essere sempre mantenute scariche** e possono essere caricate soltanto sulla linea di tiro sotto la direzione del Giudice di Gara.
- ✓ Al termine di ogni sessione di tiro, sotto la supervisione del Giudice di Gara, il tiratore dovrà scaricare l'arma secondo le modalità previste nel rispetto della sicurezza. (Art.2 regolamento A.T.S.).
- ✓ Durante il caricamento, lo scaricamento, l'estrazione ed il riposizionamento dell'arma in fondina, mentre il tiratore si trova in movimento o durante la risoluzione di un inceppamento o malfunzionamento, il "dito" **NON** dovrà mai essere posto all'interno del ponticello/guardia del grilletto. Un'errata esecuzione comporterà una penalità procedurale. Due violazioni di questa regola nello stesso esercizio ne comporterà la squalifica.

- ✓ Durante una competizione i Tiratori che non sono designati dal Giudice di Gara nello svolgere l'esercizio, devono astenersi dal maneggiare le loro o le altrui armi se non poste nelle aree appositamente designate sicure, "FUMBLE ZONE – SAFETY AREA – ZONA SICUREZZA". I caricatori e i carichini per revolver possono essere caricati mentre il concorrente si trova all'interno della linea di tiro ma non nell'area di sicurezza dove NON si possono maneggiare munizioni. Al di fuori delle linee di tiro le armi devono essere tenute in fondina/valigetta scariche, con il cane non armato e senza caricatore inserito.
- ✓ Per tutta la durata della Gara il Tiratore dovrà utilizzare la stessa arma, gli è permesso di cambiare arma qualora l'arma con cui ha iniziato dovesse essere inefficiente nel corso della Gara (rotture o malfunzionamenti), purché appartenenti alla stessa divisione di inizio Gara. Il Tiratore riprenderà la Gara dall'esercizio successivo poiché gli esercizi precedenti non potranno essere ripetuti.
- ✓ In caso di inceppamento, il Tiratore potrà risolvere il problema in sicurezza, e quindi riprendere a sparare, sempre che il tutto avvenga nel tempo limite previsto dall'esercizio.
- ✓ Nessun tiratore potrà usare 2 (due) armi nello stesso esercizio, a meno che ciò non sia espressamente stabilito nel Briefing.
- ✓ I Tiratori potranno iniziare l'ingaggio dei bersagli direttamente con il cane armato.
- ✓ I tiri hanno inizio con l'arma impugnata a **0°** in verticale in condizione di "pronto" a parte specifiche variazioni poste dal Giudice di gara; **0°** (zero gradi) significa in direzione del parapalle.



- ✓ Una volta accertato il comando “**pronti**” e ricevuto il comando “**In attesa**” il tiratore non dovrà muoversi, né spostare la mano verso l’alto dalla posizione di “Pronti” prima del segnale acustico di partenza, in caso contrario riceverà la penalità procedurale di -5 punti.
- ✓ Nelle fasi relative al tempo fisso predefinito se un tiratore spara dopo il tempo prestabilito sarà sottratto il miglior punteggio per ogni colpo in eccesso.
- ✓ **Non è consentito ripetere un esercizio in caso di malfunzionamento della pistola o per errata esecuzione. È invece consentito ripetere l’esercizio a causa di:**
 - **Un malfunzionamento delle strutture.**
 - **Impossibilità di determinare il giusto punteggio.**
 - **Quando per cause impreviste vengano a mancare i requisiti per una sicura continuazione dell’esercizio.**
- A fine gara, in caso di parità, si procede ad uno spareggio. Vince il tiratore che ha totalizzato più punti nell’esercizio precedente, e così via fino al primo esercizio; qualora la parità persista sarà compito del Direttore di Gara prevedere un esercizio per lo spareggio.

Note: Durante tutto lo svolgimento della competizione il Tiratore **NON POTRÀ BONIFICARE** (raccolta bossoli) gli Stages.

B. Direttore di Gara, Giudici e Assistenti di Gara

Il Direttore di Gara sulla base del regolamento qui presente e dello statuto A.T.S., nella responsabilità dell’incarico assegnatogli dall’Associazione Tiro Statico, è tenuto ad attenersi con imparzialità, rigore e precisione solo ed esclusivamente a quanto previsto dal regolamento. Nessun Socio ordinario o facente capo al consiglio direttivo può contestare quanto da lui disposto nell’esercizio della sua funzione.

Conferita la nomina il Direttore di Gara:

- sottoscrive l’impegno per l’intera stagione agonistica;
- sottoscrive il regolamento;
- seleziona le candidature degli Arbitri per la stagione agonistica;
- termina la Gara entro l’ora stabilita dal regolamento;

Il Direttore di Gara è responsabile:



- Della sicurezza dello svolgimento della Gara.
- Della direzione e dell'amministrazione della Gara.
- Della realizzazione degli esercizi di Gara.
- Delle decisioni in materia di disciplina e condotta dei Giudici di Gara e dei Tiratori;
- Della scelta dei Giudici di Gara per ogni manifestazione.
- Del controllo e della pubblicazione delle classifiche.

Le armi usate in una competizione A.T.S. devono essere efficienti, pratiche e sicure; qualora si riscontrasse che un'arma non attenga a tali requisiti verrà ritirata su richiesta del Direttore di Gara

Nota : il giudizio del Direttore di Gara è insindacabile

I Giudici di Gara certificano la regolarità della competizione e sottoscrivono i punteggi conseguiti dagli Agonisti. La qualifica di Giudice si acquisisce PARTECIPANDO AL CORSO INFORMATICO DI FORMAZIONE organizzato dall'A.T.S., supervisionato dal Presidente e dal Direttore di Gara con il superamento di una prova teorica e pratica. La certificazione di "Giudice di Gara" ha valenza biennale anche per gli Istruttori. Per il rinnovo di tale certificazione è necessario, oltre al corso di aggiornamento, aver arbitrato minimo 2 competizioni stagionali di Tiro Statico. I Giudici certificati dall'Associazione Tiro Statico potranno vantare tale qualifica solo nelle iniziative organizzate dall'A.T.S.; non sono pertanto autorizzati ad arbitrare competizioni al di fuori dell'Associazione Tiro Statico, pena la decadenza del titolo.

- Sono responsabili della condotta e del comportamento dei Tiratori all'interno del perimetro a loro assegnato.
- Sono responsabili delle attrezzature e del corretto funzionamento delle stesse nello Stage loro assegnato.
- Sono responsabili della documentazione compilata (digitalmente e/o con statino cartaceo) e del relativo punteggio assegnato al Tiratore.

Il Giudice di Gara per svolgere tale ruolo deve:

- Essere in possesso della certificazione annuale per l'arbitraggio e per l'uso del sistema informatico del calcolo dei punteggi, certificazione acquisita tramite corso annuale, ma passibile di revoca per giustificato motivo.
- Essere in possesso di porto d'armi in corso di validità.
- Presentare la propria candidatura per la stagione agonistica.
- Presentare il certificato medico sportivo per uso agonistico.
- Acquistare la divisa.
- Essere in possesso di Pro-Timer e calibro comparatore personali.

ATTENZIONE: Il Giudice di Gara assegnato ad un determinato stage **DEVE** verificare il corretto funzionamento delle attrezzature presenti nell'area a lui assegnata. In caso rilevasse malfunzionamento dovrà informare il Direttore di Gara che farà intervenire il Responsabile Tecnico.



I comandi del Giudice di Gara:

- 1) Benvenuto, Mi presento sono ... e questo è il mio assistente ..., briefing dello Stage
- 2) Far scendere nell'area di Gara solo i Tiratori chiamati alla prova
- 3) Impartire i comandi (**ESPRESSI SOLTANTO IN LINGUA ITALIANA E NON IN INGLESE**):
 - Caricare l'arma e posizionarla in orizzontale a 0° con la volata dell'arma verso il parapalle con **DITO** visibilmente **FUORI DAL PONTICELLO, MA SEMPRE VERSO IL PARAPALLE**.
 - "PRONTI? IN ATTESA! (attendere il segnale acustico BEEP **e l'ordine vocale dell'Arbitro**). Il Tiratore inizia il movimento per l'ingaggio del bersaglio con l'arma nella posizione classica a 45° in basso sempre verso il parapalle, al BEEP solleva l'arma e va in punteria del bersaglio.
 - Segnale di start acustico Beep seguito dal **segnale vocale "VIA" dato dal Giudice di Gara**.
 - Dopo il segnale "STOP" dato dal Giudice di Gara (il Tiratore dovrà immediatamente cessare di sparare e rimanere fermo con l'arma puntata contro il parapalle di fondo in attesa di ulteriori istruzioni da parte del Giudice di Gara).
 - "Hai finito?"
 - Scarica e mostrami l'arma scarica con carrello / tamburo aperto.
(Il Giudice di Gara verificherà che l'arma è scarica dopo aver controllato che la camera di cartuccia/ tamburo sia vuota/o).
 - "Chiudi l'arma e abbatti il cane azionando direttamente il grilletto con l'arma puntata verso il parapalle in fondo".
 - "Metti l'arma in fondina o in valigetta" (nella valigetta l'arma deve essere posizionata con carrello/tamburo aperto). Per questo tutte le linee di tiro saranno fornite di due tavolini.
 - La linea di tiro è libera e sicura. Le armi, comunque, vanno riposte con la volata verso il parapalle.
- 4) Invitare il Tiratore a seguire la verbalizzazione del punteggio conseguito e a **CONTROLLARE SOLTANTO IL PROPRIO PUNTEGGIO E NON QUELLO DEL TIRATORE A FIANCO A LUI**.
- 5) Verbalizza digitalmente (o eventualmente in modalità cartacea) il risultato, e nel 2° caso sullo statino cartaceo **SCRIVENDO IN MODO CHIARO E LEGGIBILE LE CIFRE RIPETENDOLE A LETTERE**.
- 6) Firma digitale del Giudice di Gara o, se cartacea, ripetuta **in stampatello**.
- 7) Firma dell'Agonista (con accettazione digitale del risultato o firma cartacea estesa).
- 8) "Ripristina lo Stage!" Il Tiratore a seguito di tale comando deve ripristinare lo Stage nella condizione da lui trovata.
- 9) Trasferimento del risultato dal cartaceo al digitale.
- 10) **Le sagome NON devono essere toccate dal Giudice con penne o altri strumenti che possano alterare la certezza/garanzia del risultato.**

NB: Ricordare al tiratore ogni 5 colpi la successiva stringa se presente.

Nota: Il Giudice di Gara a fine servizio deve comunicare in segreteria i risultati dei Tiratori da lui arbitrati.

Sui bersagli cartacei, se il diametro del foro di un qualsiasi colpo al bersaglio che assegni punti tocca la linea di demarcazione delle zone con differente punteggio, il colpo deve essere conteggiato con il punteggio della zona di miglior valore (valore più alto). Per la corretta determinazione del punteggio il Giudice di Gara può



avvalersi del calibro comparatore. Se anche dopo questo controllo sul colpo il dubbio permane, viene assegnato il punteggio più vantaggioso per il tiratore.

Se in una serie conteggiata con Tempo Fisso Predefinito, sul bersaglio cartaceo vengono rilevati più colpi in eccesso rispetto a quelli previsti dal punteggio totale, saranno sottratti i colpi con il valore più alto (colpi migliori) per ogni colpo in eccesso. Si ha un'unica eccezione quando il Giudice di Gara o il Direttore di Gara rilevano che, a loro giudizio, i colpi in eccesso siano di un calibro diverso da quello usato dal Tiratore.

Richiami alla sicurezza:

Premesso che dovranno essere applicate tutte le norme relative ai paragrafi concernenti la sicurezza e penalità esplicitate nel sottoscritto regolamento, rammentiamo quanto segue:

Qualsiasi Giudice di Gara in servizio all'esercizio potrà impartire i seguenti comandi:

- Intimare "DITO" o "DITO FUORI" per violazioni relative al dito tenuto all'interno del ponticello.
- Intimare "ANGOLO" o "VOLATA" se il vivo di volata della canna si avvicina ad un punto limite degli angoli di sicurezza prestabiliti.
- Intimare "STOP" se il Tiratore dovesse commettere un grave errore di sicurezza o se si verificasse un evento imprevisto che possa compromettere la sicurezza dello svolgimento dell'esercizio.

Nota: Il Giudice di Gara che svolgerà servizio la domenica, al termine Gara dovrà smontare le attrezzature dello Stage a lui assegnato.

Gli Assistenti di Gara

Gli Assistenti di Gara svolgono un ruolo in supporto al lavoro del Giudice di Gara, in particolare:

- Fanno **rispettare il silenzio** con riguardo agli Agonisti scesi in area Gara.
- Supportano l'Arbitro nella certificazione dei punteggi.
- Sono responsabili della custodia di eventuali documentazioni cartacee relative alla Gara disputata dal Tiratore.
- Consegnano a fine turno le suddette eventuali documentazioni cartacee.
- Comunicano al Direttore di Gara, eventualmente coadiuvati dall'Arbitro o Giudice di Gara, provvedendo a fare interrompere eventuali allenamenti di Tiratori non partecipanti l'evento e che disturbino acusticamente i concorrenti inficiandone la concentrazione e le prestazioni.

Nota: Il Direttore, Giudici e Assistenti di Gara dovranno essere presenti sul campo 1 ora prima dell'inizio della competizione.



C. Staff Amministrativo e Tecnico

Lo Staff Amministrativo e Tecnico si occupa della gestione pratica in merito alle funzioni di segreteria e allestimento materiale degli Stage. Lo Staff amministrativo è coordinato da un Responsabile di segreteria mentre lo staff tecnico è coordinato dal Direttore di Gara.

Nota: Lo staff al completo dovrà essere presente sul campo 1 ora prima dell'inizio della competizione.

Il Responsabile Amministrativo:

- È responsabile di tutta la gestione amministrativa (iscrizione gara, raccolta dati, gestione classifica, certificazioni, Marketing etc.).
- Costituisce e coordina lo staff di Segreteria.
- Sottoscrive l'impegno per l'intera stagione agonistica.

Lo Staff Tecnico:

- Lo Staff Tecnico si compone di uno o due persone incaricate di allestire gli Stage sotto la supervisione del Direttore di Gara.
- Durante tutta la competizione, intervengono sulle attrezzature in caso di mal funzionamento.
- Sono personalmente responsabili di tutte le attrezzature di proprietà dell'Associazione Tiro Statico.

Il personale dello staff svolge il proprio servizio gratuitamente ed ha diritto di disputare la propria Gara (se Agonisti), nella giornata del **venerdì con orario 09:30 -18:00;** in alternativa, il **sabato o la domenica mattina un'ora prima dell'inizio della competizione.** L'arbitraggio dei Giudici di Gara è affidato al Direttore di Gara o al Suo Delegato. Il Direttore di Gara e gli Arbitri potranno disputare la Gara nella giornata del venerdì antecedente l'evento.

D. Area di Gara (Stage)

L'area di Gara prevede l'allestimento di 4 Stage, ad opera del Responsabile Tecnico. Gli Stage sono certificati nel rispetto del regolamento e del funzionamento tecnico dal Direttore di Gara.



Il Direttore di Gara, e con esso il Giudice assegnatario di ogni singolo Stage, sono responsabili dell'area allestita fino al termine della competizione.

Possono accedere all'area Stage esclusivamente gli Agonisti partecipanti alla manifestazione.

È fatto obbligo agli astanti nella linea e fuori la linea, di mantenere ASSOLUTO SILENZIO durante lo svolgimento della Gara.

E. Premiazione

Le modalità di premio sono lasciate libere all'organizzazione della competizione. I concorrenti del Tiro statico, sono impegnati a sviluppare le proprie capacità nel tiro di precisione e perseguire il prestigio della vittoria. Vengono premiati i migliori Agonisti per ogni divisione sia nelle Gare di Club che nei Campionati Nazionali. Dato che ogni divisione è a se stante e questo sport è individuale e non di squadra, non si possono consegnare trofei cumulativi.

Gare Nazionali:

Saranno premiati gli Agonisti per divisione d'arma con un minimo di 5 agonisti per categoria:

1° classificato trofeo

2° / 3° classificato medaglia grande

4° / 5° classificato medaglia piccola

1° / 2° / 3° Lady per divisione e categoria – medaglia piccola

1° / 2° / 3° Juniores e Lady Juniores (massimo 22 anni) medaglie

Costo Gara € 30.00 (1 calibro) + caffè omaggio. Costo Gara Finale € 35.00 (1 calibro) + caffè omaggio.

Costo per ogni calibro aggiuntivo, anche in occasione della Finale, € 20,00

Per gli Juniores fino a 22 anni la tessera A.T.S. è gratuita e per le Gare l'importo è di € 20,00 per ogni calibro e di € 10,00 per ogni calibro aggiuntivo, mentre per la finale è di € 25.00. Per lo Staff la Gara è gratuita (1 solo calibro).

Agli Arbitri, per la prestazione dell'arbitraggio, il compenso è di € 30,00 più la Gara gratuita.

Finale del Campionato Nazionale :

In occasione della Finale di Campionato è consuetudine dell'Associazione effettuare un sorteggio che premierà coloro che nel corso del Campionato hanno partecipato ad **almeno cinque Gare**. Il ritiro del premio, scelto a discrezione dell'A.T.S., potrà essere ritirato anche successivamente se il vincitore non dovesse essere presente al momento della premiazione. È invece richiesta la presenza dei Tiratori per il sorteggio della buffetteria, sempre in occasione della Finale.



Coloro che partecipano per la prima volta al Campionato Italiano di Tiro Statico, entrano in classifica, per il primo anno, con la categoria di ingresso denominata **“NOVICE”**.

Solo i tiratori che avranno partecipato ad almeno 4 (quattro) gare nazionali, di cui 2 nella regione Lazio e 2 in trasferta, avranno accesso alla premiazione e/o titoli di categoria nel Campionato Nazionale.

Per la premiazione finale verranno considerati i risultati delle migliori 3 competizioni svolte e per la partecipazione al Campionato i concorrenti dovranno aver raggiunto almeno in una gara il punteggio minimo della categoria (classe di merito) di appartenenza.

Saranno Premiati i primi 3 classificati con trofei e 4°, 5° con medaglia per ogni divisione d'arma, quando per la categoria in questione concorrano almeno 5 (cinque) tiratori. Nel caso in cui non si raggiungano i 5 tiratori, verrà premiato solo il primo classificato. Nella categoria NOVICE e solo in cal. 9 saranno premiati i primi 10 classificati.

Qualora al termine della stagione, due o più tiratori abbiano lo stesso identico punteggio, (ottenuto sommando le 4 gare migliori disputate) per designare il vincitore del Campionato, si procederà a sommare il punteggio relativo al solo 4° esercizio (da 25 m.) delle 4 gare prese in considerazione per stilare la graduatoria. Se anche in questo caso dovesse persistere la condizione di parità, si passerà a sommare il punteggio relativo al 3° esercizio, e così via, fino ad ottenere un vincitore. Qualora continuasse ad esserci parità, si procederà allo spareggio con un ulteriore esercizio. Il Direttore di Gara provvederà a regolamentare l'esercizio dello spareggio.

L'organizzazione si riserva inoltre l'integrazione di premi e riconoscimenti per la finale.

Nel caso esclusivo di situazioni eccezionali o situazioni emergenziali di comprovata necessità, la Direzione si riserva di anticipare, posticipare o annullare gli eventi.

Disposizioni Finali: il Presidente, il Direttore di Gara e il Responsabile di Segreteria si riservano deleghe al regolamento in casi eccezionali, con comunicazione diretta agli interessati e nel rispetto della legge e dei principi cardini della Costituzione su cui, conformemente, si fonda l'Associazione Sportiva Tiro Statico, nel segno della sana e libera sportività.

L'Associazione si riserva inoltre di poter cambiare Campo di Gara in altre località durante il Campionato.



Copyright 2024



INDICE

Principi e obiettivi	Pag.	1
Sicurezza e comportamento dei Tiratori	Pag.	2/3
Esercizi	Pag.	4/8
Punteggi e procedure	Pag.	9/10
Divisioni e Classi di merito	Pag.	10/11
Organizzazione delle gare	Pag.	11
Concorrenti, Direttore di Gara e Giudici di Gara	Pag.	11/17
Buffetteria	Pag.	13
Staff Tecnico	Pag.	18
Premiazioni	Pag.	20
Finale del Campionato Nazionale	Pag.	20
Disposizioni finali	Pag.	21