

TROFEO PARDINI 2023

REGOLAMENTO

Bench Rest ARIA COMPRESSA 25 metri

Versione 0.1

INDICE

CATEGORIE	<i>pag. 3</i>
TAPPE	<i>pag. 4</i>
ISCRIZIONI	<i>pag. 6</i>
REGOLAMENTO TECNICO	<i>pag. 6</i>



CATEGORIE

Tutte le gare delle tre categorie sotto riportate si svolgeranno della specialità di **Bench Rest**, con il solo sostegno anteriore, con carabine ad aria compressa, non superiori a 7,5J su bersagli specifici posti alla distanza di 25m.

Shooting Academy ASD ha scelto di organizzare il *Trofeo Pardini 2023* in questa forma perché ritiene che il Bench Rest sia una disciplina sinonimo di inclusività, che abbatte le barriere sociali per la sua praticità e che può essere praticata da tiratori di qualsiasi età, sesso e struttura fisica.

Le categorie in gara sono tre:

1. DIOTTRA
2. OTTICA
3. DIOTTRA PARDINI

1. DIOTTRA

1.1 Sono ammesse tutte le carabine di calibro 4,5 inferiori a 7,5J che soddisfano i requisiti posti nel seguente regolamento. Le carabine utilizzate in questa specialità sono di proprietà del tiratore. È ammesso il rest anteriore di proprietà del tiratore. NON è ammesso il cuscino posteriore.

2. OTTICA

2.1 Sono ammesse tutte le carabine di calibro 4,5 inferiori a 7,5J che soddisfano i requisiti posti nel seguente regolamento. Le carabine utilizzate in questa specialità sono di proprietà del tiratore. Non è prevista alcuna limitazione all'ottica utilizzata. È ammesso il rest anteriore di proprietà del tiratore. NON è ammesso il cuscino posteriore.

3. DIOTTRA PARDINI

3.1 Per questa specialità non sono ammesse carabine di proprietà del tiratore. Le carabine fornite da Shooting Academy ASD sono n.5 carabine PARDINI GPR1 mod. EVO e saranno le medesime in tutte e sei le tappe del trofeo. Prima dell'inizio della gara al tiratore verrà assegnata la linea a cui è associata la carabina; tale abbinamento avverrà in modo casuale.

3.2 Ogni carabina sarà fornita di un mirino CENTRA HIGH END CIRCLE (larghezza 3.5 corona 1.1), iride fisso, diottra, poggiamano, calciolo e guanciolo.

I pallini, forniti anch'essi da Shooting Academy ASD, sono RWS R10, verranno testati e

selezionati, così da assegnare uno specifico lotto ad ogni carabina. Shooting Academy ASD garantisce sul corretto funzionamento e sulla precisione di tutte le carabina messe a disposizione.

3.3 È consentita la regolazione del calciolo, del guanciolo, della taratura e della distanza dall'occhio della diottra e dell'altezza del poggiamano. NON è consentita la sostituzione o l'implementazione degli organi di mira.

3.4 Il rest sarà fornito dal poligono che ospita la tappa. NON sono ammessi rest anteriore di proprietà del tiratore. NON è ammesso il cuscino posteriore.



TAPPE

Il *Trofeo Pardini 2023* si compone di sei tappe, in tre impianti differenti, e una finale.

Le tappe di qualificazione si svolgeranno presso:

Shooting Academy ASD, Air Shooting Desio ASD, Tiro a segno Magenta ASD;

nelle seguenti date:

Shooting Academy ASD *indoor*, Busto Arsizio (VA) **19 MARZO - 18 GIUGNO**

Air Shooting Desio ASD *outdoor*, Desio (MB) **16 APRILE - 9 LUGLIO**

Tiro a segno Magenta ASD *outdoor*, Corbetta (MI) **28 MAGGIO - 10 SETTEMBRE**

La *FINALE* si svolgerà presso l'agriturismo "La Viscontina" a Somma Lombardo.

QUALIFICAZIONE ALLA FINALE.

Per accedere alla finale è criterio minimo aver disputato almeno una gara per ogni sede della categoria a cui si è iscritti.

Nel caso si disputino entrambe le gare della stessa categoria nella stessa sede, per la classifica di accesso alla finale sarà preso in considerazione il punteggio maggiore.

Per la categoria DIOTTRA PARDINI avranno accesso alla finale i primi 50 tiratori

Per la categoria DIOTTRA avranno accesso alla finale i primi 30 tiratori

Per la categoria OTTICA avranno accesso alla finale i primi 30 tiratori

tiratore	Shooting Academy gara 1	Air Shooting gara 1	Tiro a Segno Mag. gara 1	Shooting Academy gara 2	Air Shooting gara 2	Tiro a Segno Mag. gara 2	totale
Ulisse	156	156	158	159	155	155	473
Achille	150	155	152	/	156	155	461
Ettore	/	/	152	153	150	/	455
Paride	151	153	/	/	149	/	non ammesso

ES: il tiratore ULISSE partecipa a tutte e sei le gare. Vengono tenuti in considerazione i migliori risultati ottenuti in ciascuna tappa. (evidenziati in giallo)

ES: il tiratore ACHILLE partecipa a cinque gare su sei; non partecipa alle seconda gara presso la Shooting Academy, quindi viene preso in considerazione il primo punteggio per quella tappa, mentre i migliori nelle successive. (evidenziati in giallo)

ES: il tiratore ETTORE partecipa a tre gare su sei, una per ciascuna tappa. Vengono presi in considerazione i punteggio ottenuti. (evidenziati in giallo)

ES: il tiratore PARIDE partecipa a tre gare su sei, ma per la tappa TIRO A SEGNO MAGENTA non partecipa entrambe le vote, quindi NON ha diritto all'accesso alla finale.



ISCRIZIONI

La quota di iscrizione comprende la partecipazione a tutte e sei le gare in programma e la cena in agriturismo del valore di 35€ che si terrà in occasione della finale. Alla cena ha accesso anche chi non si è qualificato alla finale.

PREZZI

La quota di iscrizione per la categoria DIOTTRA è di **90€**.

La quota di iscrizione per la categoria OTTICA è di **90€**.

La quota di iscrizione per la categoria DIOTTRA PARDINI è di **90€**. Una volta effettuata l'iscrizione a questa categoria si ha accesso ad uno sconto esclusivo se si vuole gareggiare anche nelle altre categorie, aggiungendo **45€** per categoria anziché 90€.

Le iscrizioni dovranno pervenire alla mail shooting.academy.asd@gmail.com entro il 15 MARZO 2023

Shooting Academy ASD si riserva di apportare cambiamenti in corso se necessari per l'organizzazione dell'evento.



1. Regolamento Tecnico

1.1 IMPIANTI

Le competizioni avranno luogo presso le seguenti strutture affiliate all' Ente di promozione sportiva A.S.C.:

Shooting Academy ASD
Air Shooting Desio ASD
Tiro a Segno Magenta ASD

1.2 BANCONE (*Bench*)

Tavolo dalla struttura rigida, costruito in modo tale da permettere una seduta stabile e confortevole ad un tiratore di media conformazione e con possibilità di modificare l'altezza dello sgabello sul quale il tiratore stesso è seduto. I tavoli dovrebbero essere costruiti per permettere di sparare sia ai tiratori destri che mancini.

La struttura ospitante predisporrà banconi e sedute efficienti.

1.3 SUPPORTO (*Rest*)

E' previsto esclusivamente il supporto di appoggio anteriore dell'arma (*rest*). Il **rest anteriore** non ha restrizioni in termini di materiale ed architettura dei dispositivi di regolazione, ad eccezione della dotazione di un appoggio in pelle o panno (tessuto o non tessuto) destinato ad accogliere la parte anteriore della calciatura dell'arma. Questi 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. Ad eccezione di un freno davanti al *rest* che può essere utilizzato per determinare di quanto l'arma si sia spostata rispetto al bersaglio, la parte anteriore della carabina non deve entrare in contatto con il *rest*, tranne che con il cuscino contenente la sabbia. Il *rest* può includere regolazioni orizzontali e verticali, con qualsiasi meccanismo appropriato usato per tale finalità.

La carabina non dovrà essere in alcun modo bloccata sul *rest*. Ad ogni controllo la carabina dovrà poter scorrere in avanti e indietro sul *rest* senza impedimento, e potrà essere sollevata liberamente dal *rest*.

1.4 MUNIZIONAMENTO

Sono ammesse esclusivamente munizioni di tipo "diabolo" in piombo in calibro 4,5 mm.

1.5 BERSAGLI DI GARA

I bersagli , differenti per ogni categoria, sono quelli definiti e approvati dal presente regolamento (Vedi Appendice A).

I bersagli sono stampati su cartoncino in formato A3.

I bersagli saranno piazzati in posizione orizzontale.

Caratteristiche delle carabine

Sono ammesse esclusivamente carabine di libera vendita con potenza massima di 7,5 Joule, dotate di un sistema di sparo meccanico ad azionamento manuale (consentiti scatti elettronici), di peso non superiore a 7 kg, inclusi il sistema di mira e le eventuali astine (paramano), comprese le armi da tiro accademico C10, denominate "Match"

NON sono ammesse carabine a colpi multipli e/o dotate di caricatori a colpi multipli.

L'azione può essere sia a molla (Spriger o Superspringer) IGT (Inert Gas Technology) o ad aria precompressa (PCP,PCA); sono ammessi regolatori d'aria e freni di bocca.

Le carabine PCP saranno dotate di bombole originali in corso di validità

Calci . Sono ammessi sia calci originali, sia calci personalizzati . La parte anteriore del calcio (quella rivolta verso la volata, in appoggio sul REST), deve essere larga per un massimo di 80,00 mm. Sono ammesse astine di qualsiasi forma.

SISTEMI DI MIRA

Ottica - Può essere utilizzato qualsiasi ingrandimento. Sono vietate ottiche di tipo elettronico.

Diottra- Il sistema di mira deve essere costituito da Diottra e Tunnel.

Tale sistema potrà essere installato attraverso peculiari interfacce di adattamento all'arma, laddove questa ne risulti sprovvista. Il sistema di mira potrà essere integrato da iridi regolabili, tunnel regolabili, filtri colorati per iridi e/o per tunnel.

NON è consentito l'uso di lenti inserite direttamente all'interno della diottra o del tunnel, lenti correttive o con fattore di ingrandimento.

E' consentito l'uso di occhiali da tiro e di lenti correttive esterne ancorate al corpo della diottra stessa (Vedi foto)

È consentito coprire occhio che non si usa per mirare con un paraocchi di misura non superiore 10cm x 5cm. Potrà essere applicato direttamente sulla diottra.



1.1 Verifica della conformità delle armi

Prima dell'inizio della gara le armi devono essere sottoposte a verifica del peso, della larghezza dell'appoggio anteriore e dell'energia cinetica alla volata.

Energia cinetica alla volata

Si determina con l'ausilio di un cronografo (cronoscopio) in grado di rilevare la velocità di uscita del proiettile in prossimità della volata. Allo scopo si utilizzeranno pallini RWS R10 Match 4,50 - 0,53 g.

Per il calcolo dell'energia cinetica in joule si applica la formula

$E_0 = P \times V_0 \times V_0 / 2000$ Dove:

E_0 è l'energia dell'arma espressa in joule

P è il peso del pallino espresso in grammi

V_0 è la velocità in metri al secondo rilevata dal cronografo

La direzione di gara predisporrà una zona idonea al controllo della potenza delle armi. Tale zona deve soddisfare tutte le normative in termini di sicurezza.

1.13 Distanza di tiro

La distanza di tiro è di 25 metri (tolleranza +/- 10 cm) dal bersaglio al fronte del bancone.

1.2 Calibro per il controllo punti

Per la valutazione dei colpi saranno utilizzati calibri Gehmann con lente 133 per calibro .22 LR (5,5 mm)

Tale calibro dovrà essere messo a disposizione dalla struttura ospitante.



2. Regolamento sportivo

2.1 Tiratore

Il tiratore, senza distinzione di sesso, dovrà avere età minima 10 anni.

Il tiratore deve essere tesserato all'ente A.S.C.

2.2 Direzione di gara

E' prevista una Commissione Gara a tre membri di pari grado (un membro per ogni associazione partecipante).

la Commissione Gara è l'unico organo decisionale della competizione, la quale, dopo la delibera di un eventuale provvedimento lo comunica al Direttore di Gara. Questi, a sua volta, lo comunicherà all'interessato.

2.3 Regole di sicurezza

E' obbligatorio applicare le seguenti regole di sicurezza:

- a) Il trasporto dell'arma da e verso l'interno dei locali della sede di Tiro deve avvenire in custodia chiusa.
- b) All'interno dello *stand* di tiro l'arma, se rimossa dalla custodia dovrà essere movimentata con la bandierina blocca-otturatore/canna inserita
- c) In attesa della gara l'arma potrà essere appoggiata nelle apposite rastrelliere, con la bandierina blocca-otturatore/canna inserita.
- d) In qualsiasi momento, precedente l'apposito comando del Direttore di Tiro, l'arma dovrà avere la bandierina blocca-otturatore/canna inserita.
La bandierina blocca-otturatore/canna potrà essere rimossa solo a seguito dell'apposito comando del Direttore di Tiro pochi istanti prima dell'inizio della gara.
- f) Durante la gara, per motivi di sicurezza o di altro genere, il Direttore di Tiro potrà ordinare l'inserimento della bandierina blocca-otturatore/canna in qualsiasi momento.
- g) Al termine della gara l'arma non potrà essere rimossa dal *rest* solo dopo avervi inserito la bandierina blocca-otturatore/canna
- h) Il tiratore che debba abbandonare il bancone di tiro nel corso della gara, anche se solo momentaneamente, dovrà essere stato autorizzato dal Direttore di Tiro e lasciare l'arma sui *rest* con la bandierina blocca-otturatore/canna inserita.
- i) Le armi e l'attrezzatura non possono essere rimosse dal bancone prima del termine della gara, salvo autorizzazione del Direttore di Tiro.

2.4 Controllo armi ed equipaggiamento

1. Preliminarmente alla gara sarà effettuato dall'apposito Ufficio il "controllo armi ed equipaggiamento".
2. Il poligono ospitante metterà a disposizione della Direzione di Gara gli strumenti omologati essenziali per effettuare il controllo delle armi: bilancia di sufficiente precisione e portata, cronografo per il controllo della potenza delle armi ad aria compressa.
3. In caso di non conformità rilevata dalla Direzione di Gara, il tiratore ha possibilità di sostituire o adeguare l'arma.
4. La Direzione di Gara e la Giuria di Gara possono controllare armi ed equipaggiamenti in qualsiasi momento della gara.

2.5 Posizione di tiro sul bancone

Il tiro si effettua nella classica posizione seduta, con carabina sostenuta solo anteriormente sul rest.

la volata della canna deve sporgere oltre il limite anteriore del bancone e l'azione dell'arma deve essere interamente dietro la linea di tiro.

La parte posteriore dell'arma NON può essere appoggiata direttamente sul bancone, ma deve essere visibilmente sostenuta dalla mano o dal braccio del tiratore, senza interposizione di materiali di alcun genere che non appartengano all'abbigliamento ordinario del tiratore.

2.6 Equipaggiamento e assetto di tiro sul bancone

Il Direttore di Tiro, prima di annunciare il segnale di partenza "ARIA", ispezionerà le singole postazioni di tiro, al fine di verificare la regolarità di ogni elemento.

E' altresì facoltà del Direttore di Tiro e della Giuria verificare armi, equipaggiamenti e quant'altro in ogni momento della Gara.

2.7 Comandi di gara

15 minuti prima:

- Chiamata dei tiratori e assegnazione linee tiro

5 minuti prima

- Inizio delle operazioni gara. Tutti i tiratori devono essere seduti al proprio posto e non potranno più alzarsi

1 minuto prima

Chiamata linea x linea "TIRATORI PRONTI?": E' facoltà del tiratore che non è pronto, alzare la mano per richiedere tempo (non più di TRE MINUTI) per completare le operazioni preliminari. Tale facoltà è concessa 1 sola volta per turno.

Inizio gara: segnale di partenza "INIZIO GARA, START!"

Cinque minuti prima del termine della gara i tiratori verranno avvisati con il comando: "CINQUE MINUTI AL TERMINE"

Al termine della gara i tiratori verranno avvisati con il comando "STOP! GARA TERMINATA, POTETE RITIRARE LE ARMI"

2.8 Comandi di emergenza

"CESSARE IL TIRO !": In qualsiasi momento il Direttore di Tiro può ordinare la sospensione dei tiri, per motivi di sicurezza o altro. Il Tiratore che effettui uno sparo dopo tale comando, verrà squalificato e dovrà abbandonare la linea di tiro.

2.9 Durata della gara

OTTICA: 25 colpi in 25 minuti

DIOTTRA: 16 colpi in 25 minuti

2.12 Tiri di prova

Nell'arco dei venti/venticinque minuti concessi per il completamento del bersaglio di gara, il tiratore ha facoltà di sparare un numero di tiri illimitati nelle apposite visuali di prova predisposte sul bersaglio di gara.

2.10 Cambio dell'arma

In caso di guasto durante la gara è consentita la sostituzione. Se la carabina in sostituzione non ha effettuato il controllo ufficiale pre gara, al termine della gara verrà effettuato il controllo.

Se l' arma dovesse risultare non conforme il tiratore verrà squalificato.

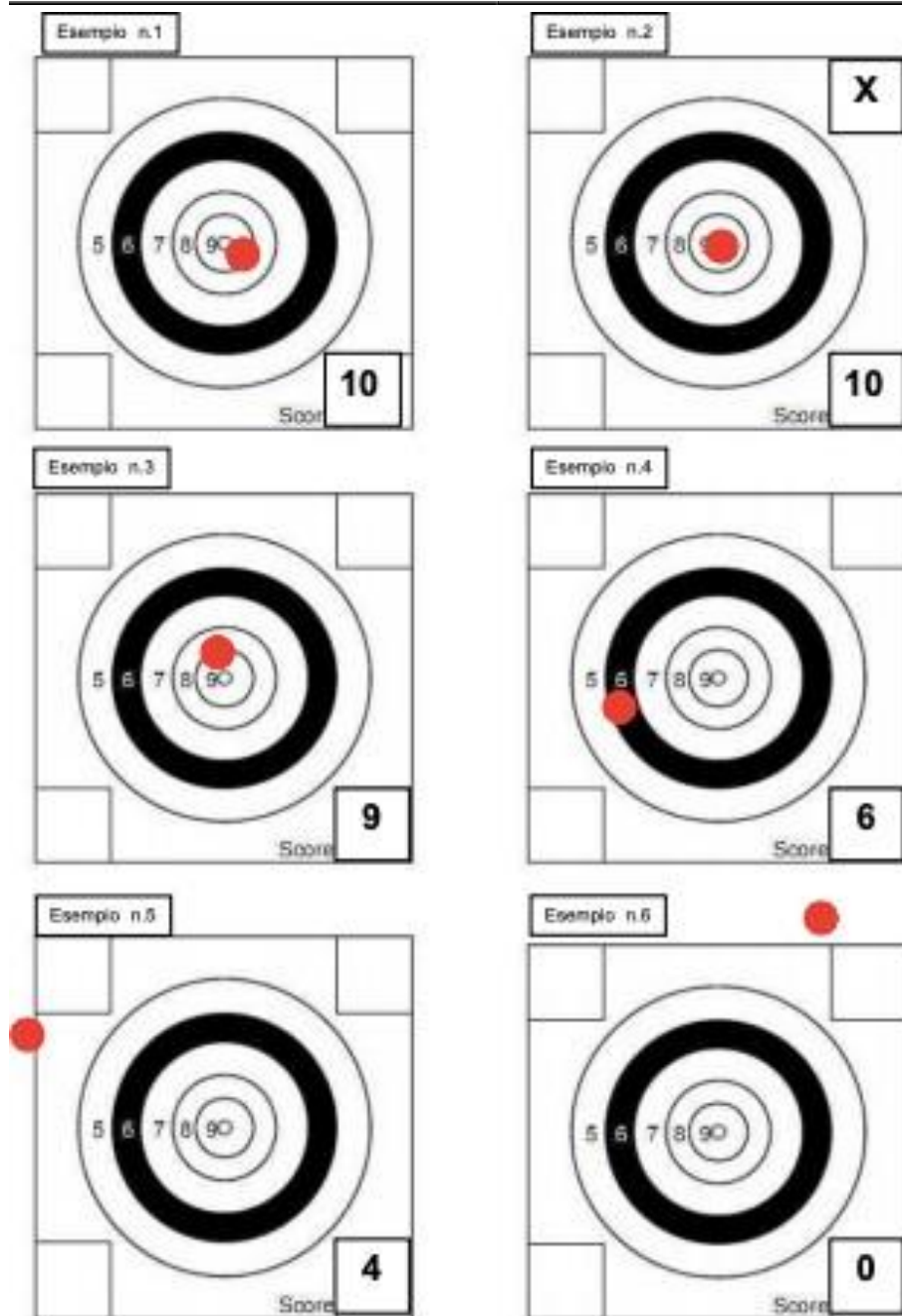
Bersagli

Viene assegnato un bersaglio per ogni turno a ciascun partecipante, il quale deve sempre essere contrassegnato dal nome del partecipante,. Se un bersaglio si dovesse staccare o danneggiare durante la gara, la stessa verrà sospesa temporaneamente ed il bersaglio verrà immediatamente sistemato. La gara riprenderà e verrà recuperato il tempo perso.

Valutazione dei Bersagli

Sarà attribuito il punteggio più alto rispetto al foro di entrata del pallini.

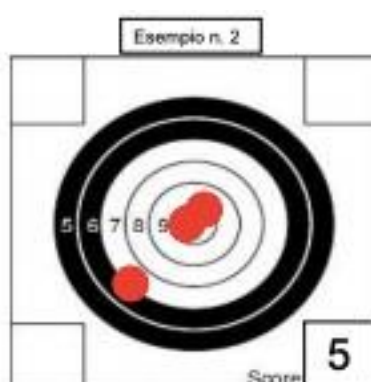
Esempi di valutazione nella categoria OTTICA.



Esempi di valutazione nella categoria DIOTTRA.



Colpi multipli all'interno delle visuali di gara



Colpi tra le visuali

