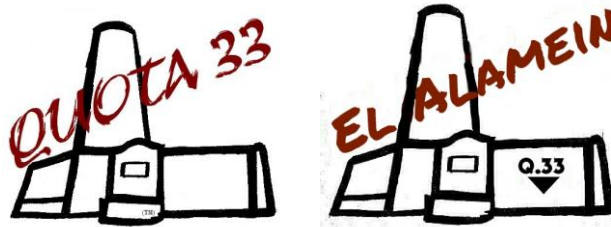


**REGOLAMENTO**  
**EL ALAMEIN – Q33**



**Giglio Rosso Shooting Team**

Ver. 18.03 – 24.08.2018



[www.quota33.it](http://www.quota33.it) - [www.q33.it](http://www.q33.it)

## Partecipanti.

Alla gara possono iscriversi singoli o squadre di 3 elementi (militari o sportivi oppure misti).

### Militari:

1. in servizio nelle Forze Armate e di Polizia dei Paesi NATO e Svizzera;
2. nella riserva, iscritti all'UNUCI o Associazioni d'Arma (UNSI, ANPdI, ANA,...) in possesso di porto d'armi;
3. chi presta servizio armato (Polizia Municipale, Guardie Giurate, ecc.)

### Sportivi:

1. in possesso di porto d'armi

**Tutti i partecipanti alla gara ed i loro accompagnatori, con la sola presenza sul campo di tiro, accettano di lasciare indenni l'Organizzazione e la Direzione del Poligono da qualsiasi responsabilità per danni arrecati a persone o cose che potessero verificarsi durante la manifestazione**

## Armamento.

### 1° SMM - Q 33 - a squadre di 3 Semiauto Mire Metalliche

Sono ammessi fucili semiautomatici, tipo M16, M4, AR15, SL8, AK47 e cloni, con le sole mire metalliche.

### 2° SSP - Memorial Massimo Bianchi - a squadre di 3 Semiauto Sistemi di Puntamento

Sono ammessi tutti i fucili e mini-rifle semiautomatici **della categoria precedente** purché dotati di un sistema di puntamento diverso dalle mire metalliche, ovvero diottrici da tiro, ottiche fisse o variabili, red dot, puntatori olografici, puntatori laser ecc. ecc

### 3° S-SMM - Single Semiauto Mire Metalliche

### 4° S-SSP - Single Semiauto Sistemi di Puntamento

### 5° EX-BMM - Single Ex Ordinanza Bolt Action Mire Metalliche prodotte ante il 1955

**Calibri ammessi tutti tranne il 22lr, 22 PPC, 6 PPC, 6.5x47 Lapua, 6.5/284, 6 BR, 30 BR.**

**SMM - SSP - Durante ogni sessione di gara i tre componenti della squadra dovranno utilizzare la stessa arma** (di proprietà o, se richiesto all'atto dell'iscrizione, fornita dall'organizzazione); un'arma diversa potrà essere utilizzata solo in una eventuale sessione successiva.

**Sono ammessi solo i caricatori** con lunghezza inferiore a quella dell'impugnatura del fucile; sono vietati tutti i caricatori (in genere quelli da 30 o più colpi) che essendo più lunghi dell'impugnatura possano permettere l'appoggio del fucile sul bancone di tiro; sono anche vietati i caricatori che, pur essendo più corti, siano dotati di pad, estrattori o prolunghe che li rendano più lunghi dell'impugnatura.

**Caricatori in dotazione alla squadra:** minimo 2, massimo di 4 (scelta consigliato).

**Non sono ammessi accessori** tipo cinghie, cavalletti e simili, che possa agevolare l'appoggio o creare intralcio al movimento, l'arma per la gara deve essere in configurazione standard (vedi esempio in foto: arma di fabbrica, 4 caricatori con 5 colpi ciascuno, ulteriori colpi 20 + 20, vedi foto).

**Per partecipare** il Capo Squadra dovrà compilare il modulo di iscrizione completo dei ogni dato richiesto



### Equipaggiamento:

Obbligatorio l'uso di protezioni acustiche e occhiali; vietato l'uso di occhiali da tiro, iridi, paraluce, giacche da tiro e guanti da tiro (UITS/ISSF).

Per i militari è gradita la partecipazione in uniforme S.Cbt. in uso presso il Reparto di appartenenza. Il personale della Riserva che partecipi in uniforme è soggetto alla disciplina militare .

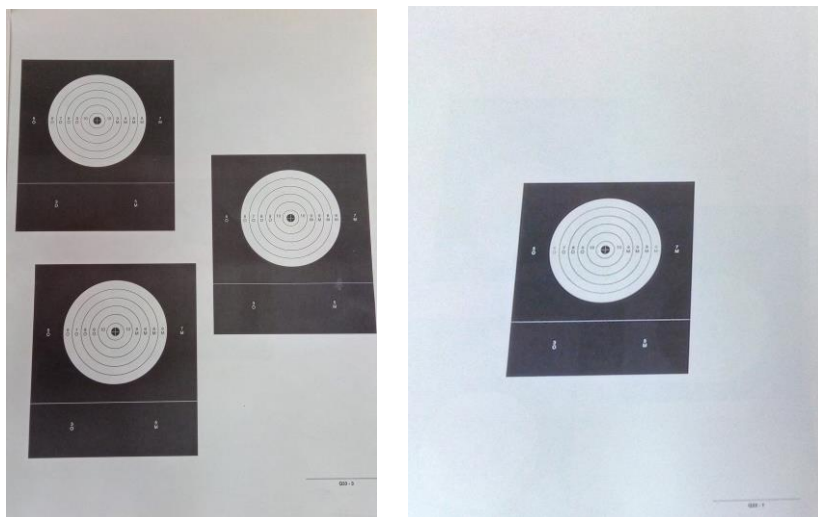
### Controllo armi.

L'Organizzazione provvede al controllo di armi, accessori ed abbigliamento sulla base dei dati forniti nel iscrizione; nel caso che l'identificazione di un'arma possa generare dubbi, sarà compito del Capo Squadra presentare idonea documentazione atta all'accettazione della stessa.

L'accettazione di armi e accessori è comunque ad insindacabile giudizio dell'Organizzazione.

### Bersagli.

I bersagli utilizzati sono 2, quello in figura 1 è relativo alle squadre di 3 elementi; sono posti a m. 100 e devono essere ingaggiati una sola figura per ogni tiratore con l'ordine concordato tra i tiratori.



*Figura 1 - bersaglio Q33 - MM3- Figura 2*

Ogni figura ha: altezza di mm. xx, larghezza di mm. xx; distanza fra base figura e centro della stessa mm xx; il cerchio del 10 diametro di mm. 40, area del 7 diametro di mm. 120.

## Condotta di gara.

Ogni squadra o singolo tiratore alla chiamata:

si presenterà sulla linea di tiro corrispondente al colore assegnato al controllo:

munita di 60 colpi e dei caricatori (consigliati 4) che dovranno essere non meno di 2 e non più di 4.

I colpi (40) per il secondo e terzo tiratore dovranno essere collocati nell'apposito contenitore fornito dall'organizzazione. Il singolo tiratore ne avrà solo 20 già all'interno dei caricatori.

I colpi del primo tiratore (20) devono essere nei caricatori, 5 colpi per caricatore (indipendentemente dalla capienza degli stessi); se la squadra ha a disposizione meno di 4 caricatori, i colpi (5 o 10) non inseribili nel/i caricatore/i dovranno comunque essere posizionati in modo visibile sul bancone.

Ogni tiratore dovrà sparare un massimo di 20 colpi.

Ogni tiratore dovrà effettuare 4 cambi caricatore incluso quello iniziale.



**ATTENZIONE** il singolo o la squadra che porta sulle linee di tiro, anche se non visibili, più di 20 o 60 colpi sarà squalificata per comportamento antisportivo.

**Colpo/i in più nel caricatore (oltre i 5 consentiti) comporta la squalifica della squadra.**

La squadra troverà il fucile per la gara sul bancone di tiro.

Sarà cura della squadra che utilizza l'arma di proprietà verificare che il fucile sul bancone corrisponda a quello consegnato al controllo.

Tutti i tiratori devono sparare da posizione distesa (sulla pancia) con gomiti e ginocchia sul bancone di tiro senza alcun tipo di appoggio sia per arma come anche per le mani; l'arma dovrà essere sostenuta dalle mani ed il calcio sulla spalla; l'arma e le mani non dovranno toccare il tavolo di tiro.

## GARA A SQUADRE

Al comando "**TIRATORI PREPARARSI**" il primo concorrente della squadra si posizionerà sul bancone di tiro, arma scarica e caricatori sul tavolo;

al comando "**TIRATORI CARICARE**" si inserisce un caricatore

al comando "**TIRATORI ARMARE**" carica l'arma e si mette in puntamento;

al **FISCHIO DI INIZIO** partirà il tempo (3 minuti per il singolo e 8 minuti per l'intera squadra) e si inizierà a sparare;

finiti i propri 20 colpi e tolto il caricatore il primo tiratore lascerà il posto al secondo;

finiti i propri 20 colpi e tolto il caricatore il secondo tiratore lascerà il posto al terzo tiratore;

il tempo di gara sarà quello intercorso fra il fischio di inizio ed il 20° colpo sparato dal terzo tiratore, ovvero il 60° colpo della squadra.

Eventuali inceppamenti devono essere, se possibile, risolti dal tiratore anche con l'aiuto degli altri componenti la squadra ma non daranno diritto a proroga del tempo di gara o ripetizione della stessa.

E' possibile recuperare da terra e riutilizzare solo i colpi nella dotazione di gara (60).

Nel caso di uno o più colpi rovinati, causa inceppamenti o altro e non più utilizzabili, sarà cura del tiratore, per indicare la fine della prova, alzare la mano affinché l'MRO blocchi il tempo; i colpi mancanti saranno conteggiati con punti zero.



**ATTENZIONE** eventuali colpi danneggiati **NON** potranno essere sostituiti con altri (se questo viene fatto provoca la squalifica della squadra)

La prova della squadra che non riuscirà a sparare almeno 50 colpi o che non farà sparare tutti i tre tiratori sarà considerata nulla ovvero non valida per la classifica di squadra.

**L'ordine dei tiratori sulla pedana di tiro non è vincolato a niente, ogni tiratore dovrà sparare alla sagoma che avrà indicato ai compagni di squadra, se a fine prova sulla sagoma saranno presenti oltre 20 colpi, saranno conteggiati i peggiori 20.**

Il cambio fra un tiratore e quello successivo fa parte del tempo di gara. Uno dei tiratori può ricaricare i caricatori quando vuoti, nessun accessorio è consentito per la ricarica dei caricatori, ma dovrà essere effettuata con le sole mani, colpo colpo; è ammessa la funzione di *spotter* per il rilevamento dei colpi ma solo da parte di un componente la squadra.

Si precisa nuovamente che:

- ogni tiratore dovrà avere ginocchia e gomiti sul bancone di tiro;
- il fucile non potrà essere appoggiato in alcun delle sue parti al bancone di tiro;
- le mani del tiratore non potranno essere appoggiate al bancone di tiro;
- ogni tiratore dovrà sparare un massimo di 20 colpi;
- il cambio caricatore dovrà essere effettuato con dito fuori dalla guardia;
- al momento del cambio fra tiratori l'arma dovrà essere scarica e senza caricatore inserito;
- ogni tiratore dovrà comunque effettuare quattro cambi caricatore incluso quello iniziale.

**VIOLAZIONI DELLE PRESENTI NORME COMPORTANO PENALIZZAZIONE DI 10 PUNTI AD EVENTO**

**ATTENZIONE** per comportamento antisportivo anche di un solo tiratore è prevista la squalifica della squadra; un colpo **NON** attraverso la finestra di tiro comporta la squalifica della squadra.

### **Punteggio.**

- **di squadra:**  
somma dei punteggi dei tre componenti la squadra.

### **Classifiche.**

- **Squadre:** In ordine decrescente di punteggio.  
In caso di parità punteggio si assegna il miglior piazzamento a
  1. il maggior numero di colpi a bersaglio, se sempre in parità
  2. il maggior numero di *mouches*, se sempre in parità
  3. il minor tempo di squadra.



### **GARA SINGLE**

**3° S-SMM e 4° S-SSP** valgono le stesse regole della categoria 1° e 2° ad eccezione del tempo che sarà di 3 minuti e il tiratore potrà avere il supporto di un eventuale *spotter*. Il tiratore ingaggerà la sagoma nera al centro, bersaglio Q33 MM1

### **GARA SINGLE EX ORDINANZA SOLE MIRE METALLICHE**

**5° EX-BMM** armi Bolt Action prodotte ante il 1955 con le sole mire metalliche, valgono le stesse regole della categoria 1° e 2° ad eccezione del tempo di gara che sarà di 4 minuti, consentito l'uso di caricatori, il tiratore potrà avere il supporto di un eventuale *spotter*. Il tiratore ingaggerà la sagoma nera al centro, figura 2.

Il presente regolamento è coperto dalle vigenti leggi

  e Q33 sono marchi registrati (TM)

La gara   è un FORMAT  
dell' **A.S.D. Giglio Rosso Shooting Team**

