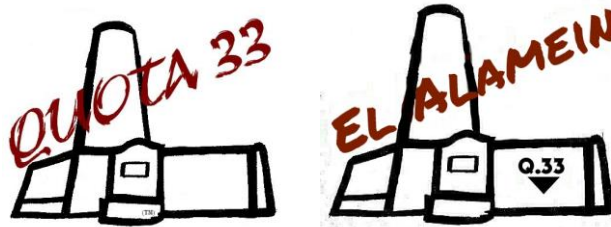


REGOLAMENTO
EL ALAMEIN – Q33



Giglio Rosso Shooting Team

Ver. 18.04 – 21.09.2018



www.quota33.it - 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.

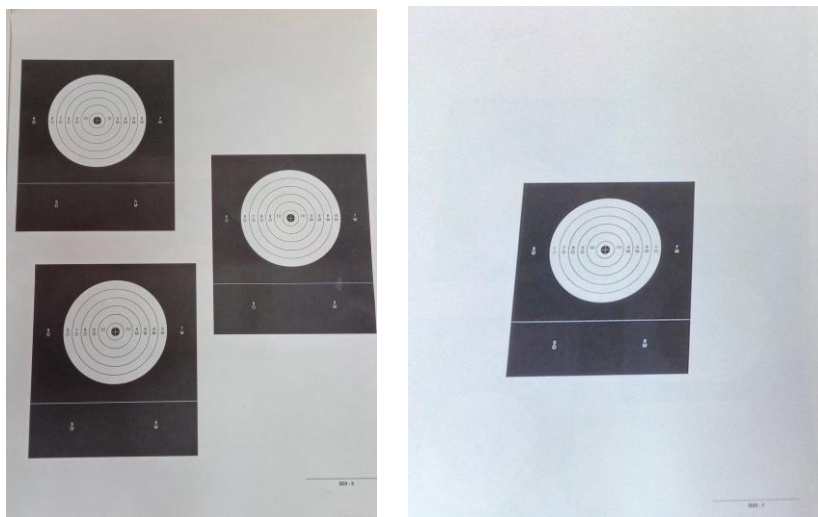


Figura 1 - bersaglio Q33 - MM3- Figura 2

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 seduta con i gomiti sul bancone 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**

