

PREMESSA

Le gare di TIRO MILITARE organizzate da UNUCI, nel rispetto del suo Statuto, hanno come fine principale il mantenere in esercizio il personale in congedo, migliorarne la preparazione e le conoscenze tecniche e rinsaldare il rapporto fra personale in servizio, in congedo e la società civile. Nelle attività con le armi da fuoco: di addestramento, di gara o nelle esercitazioni è fondamentale lo scrupoloso rispetto di tutte le regole di sicurezza previste nei poligoni sia istituzionali e sia privati, rispettando le leggi e gli ordinamenti giuridici; questo regolamento nasce per dare linee guida, regole e norme chiare e trasparenti che valgano nelle gare al fine di ottenere un sano e leale spirito competitivo fra tutti i partecipanti; spirito competitivo che deve comunque restare subordinato a principio fondamentale della sicurezza.

1. CATEGORIE

MILITARI: personale in servizio nelle Forze Armate e nei Corpi di Polizia dei Paesi NATO e Svizzera; chi presta regolare servizio armato (Polizia Municipale, Guardie Giurate, F.d.O., ecc.), iscritti UNUCI ed Associazioni d'Arma.

SPORTIVI: iscritti a Federazioni di Tiro Italiane o estere ed in possesso di porto d'arma.

2. ACCESSORI ED ABBIGLIAMENTO

MILITARI: fondine e porta caricatori "da difesa" o di tipo militare; non è consentito l'uso di fondine ascellari, inside e attrezzatura (fondina, porta caricatori e cinturoni) tecnica IPSC: è gradito l'uso dell'uniforme da campo del corpo di appartenenza.

SPORTIVI: non è consentito l'uso di fondine ascellari, inside, cosciali; i porta caricatori magnetici potranno essere utilizzati solo per il recupero dei caricatori già utilizzati.

Per il recupero dei caricatori utilizzati è ammesso per tutti l'uso di appositi sacchetti, marsupi, tasche e tasconi di pantaloni, camicie, giacche ed anche gilet da tiro o tattici

3. PISTOLA

Unica divisione, calibri consentiti dal 7,65 al 45 ACP/HP. Sono vietati i compensatori e tutti i dispositivi di puntamento; le pistole dovranno avere tacca di mira e mirino anche regolabili.

I caricatori dovranno essere caricati con un massimo di 15 colpi ciascuno; chi in gara utilizzerà un caricatore con più di 15 colpi sarà squalificato per comportamento antisportivo. E' fatto divieto l'alterazione o modifica di parti dell'arma che disattivino anche parzialmente i dispositivi di sicurezza, presenti sull'arma al momento della sua produzione.

4. FUCILE A POMPA

L'organizzazione potrà metterà a disposizione, quando previsto, un'arma per la gara, è consentito anche l'uso del fucile a pompa personale purché in calibro 12, con ricarica manuale e senza alcun tipo di ottica. Nella quota d'iscrizione sono sempre compresi i colpi in cal. 12, ma, qualora il fucile a pompa personale necessiti di colpi particolari, saranno a cura e carico del concorrente. Le caratteristiche di tale munizionamento sarà "a pallini" se non diversamente specificato nella locandina; restano sempre a carico del tiratore eventuali malfunzionamenti dovuti all'arma o al munizionamento.

5. ALTRE ARMI

Se per lo svolgimento della gara è previsto l'uso di altre armi, lunghe o corte, queste saranno messe a disposizione dall'organizzazione con i relativi colpi, tutto compreso nella quota di iscrizione. Se non espressamente autorizzato è vietato l'uso di armi personali, anche se dello stesso modello.

6. MECCANISMI DI INGAGGIO

- **Da fermo:** il tiratore dovrà essere in condizione "di copertura", ovvero con la totalità degli arti inferiori entro il limite verticale del riparo; i bersagli dovranno essere ingaggiati con priorità tattica sporgendosi dal riparo in ordine di visibilità; l'MRO in caso di "non copertura" griderà il comando "**COVER**"; se il tiratore non modificherà la propria posizione rientrando in copertura con il successivo richiamo "**COVER**" gli sarà applicata una penalità (5 secondi) per ogni sagoma colpita in tale condizione.
- **Da finestre:** si è sempre in copertura.
- **In movimento:** si possono ingaggiare tutti i bersagli senza copertura ma con priorità tattica, dal più vicino al più lontano, (penalità 5 secondi per sagoma colpita con diversa sequenza di tiro).
- **Ferri sentinella:** se previsti dovranno essere abbattuti obbligatoriamente per primi, nel caso il tiratore dovesse procedere con l'esercizio senza abatterli, sarà squalificato "per comportamento antisportivo" "violazione della sicurezza"; se il concorrente dovesse esaurire tutti i colpi sparando ai ferri sentinella, l'esercizio sarà comunque considerato valido.

- **Bersagli metallici:** se colpiti, che rimangano comunque in piedi saranno considerati non abbattuti fatta eccezione per quelli che assumeranno una posizione tale da rendere praticamente impossibile colpirli ulteriormente; in tal caso l'MRO griderà **"ABBATTUTO"**.

7. PUNTEGGIO

Il punteggio è calcolato in secondi. Per ogni prova, viene conteggiato il tempo impiegato dal via (il 'beep' del pro-timer) fino all'ultimo colpo sparato; al tempo saranno sommati 0 - 1 - 3 (secondi) in base al punto di impatto del proiettile con le zone disegnate sulla sagoma (Alfa, Charlie e Delta). La classifica sarà quindi redatta in ordine crescente sommando i risultati di tutte le prove.

Nel caso di colpi tangenti alle linee che delimitano le zone del bersaglio sarà assegnato il punteggio (in secondi) più basso ovvero meno penalizzante per il tiratore. Nel caso di colpi in numero superiore al previsto, per mancato ripristino (max 2 sagome, in caso contrario l'esercizio verrà ripetuto) saranno considerati validi i migliori (più favorevoli al tiratore).

Ogni colpo tangente al bersaglio e non tangente alla linea esterna del Delta **(5 secondi)**.

Ogni colpo previsto ma assente nella sagoma **"miss" (5 secondi)**.

Ogni ferro non abbattuto **"miss" (5 secondi)**.

Ogni colpo nella sagoma definita amica **"no shoot" (10 secondi)**.

Ogni colpo sparato in più, ove previsto un numero massimo **(10 secondi)**.

Per un caricatore caduto a terra e non raccolto prima di sparare di nuovo **(10 secondi)**

Per il mancato ingaggio di ogni sagoma **(5 secondi)** + la/le **"miss"**.

L'MRO segnalerà agli spettatori **"caricatori a terra"** e **"mancati ingaggi"** alzando una mano.

Ogni bersaglio è considerato penetrabile, il proiettile che attraversa un bersaglio minaccioso e non, determina un punteggio sia negativo che positivo.

8. SAGOME

Le sagome cartacee sono di vario tipo, quelle metalliche di varie forme che devono sempre essere ingaggiate entro i limiti di sicurezza definiti dal briefing.

Nel briefing che precede ogni prova sarà spiegata forma, colorazione, aree di validità e numero minimo di colpi con cui ingaggiare ogni sagoma.

Nelle **sagome da tiro operativo** i secondi di penalità corrispondono ai numeri stampigliati sulle varie zone della sagoma: solo se comunicato nel briefing potrà essere assegnato un bonus di - 1 secondo per ogni colpo nel box contrassegnato con una "X".

Nelle **sagome da tiro dinamico** le zone contrassegnate con le lettere A, C e D corrisponderanno rispettivamente a 0, 1 e 3.

Le **sagome amiche "no shoot"** (da NON colpire) avranno particolari colorazioni chiare, croci o grandi X o barre, potranno anche essere coperte parzialmente o totalmente con indumenti.

Sagoma bersaglio parzialmente colorata in nero (hard cover) è considerata priva di valore nella zona colorata e se colpita lì corrisponderà a **"miss"**.

Se il tiratore tocca la sagoma con l'arma mentre spara sarà squalificato per violazione alla sicurezza.

9. SQUALIFICA

La squalifica è decretata dall'MMD e dall'MRO nel caso che il tiratore abbia un comportamento antisportivo, ovvero venga colto nel compiere azioni che vadano a compromettere il risultato di altri o alterare il proprio (ad esempio: oltre 15 colpi nel caricatore; uso di attrezzatura non prevista dal regolamento o dal singolo briefing; sagome volontariamente non ripristinate o ripristinate prima della verifica; simulazione di colpo in canna).

La squalifica può avvenire anche per violazione delle regole di sicurezza nei seguenti casi:

- **Errato maneggio delle armi**, nel caso in cui l'eventuale partenza di un colpo possa mettere a rischio l'incolumità del tiratore stesso, se al richiamo da parte dell'MMD o MRO, il tiratore non modifichi in sicurezza il proprio atteggiamento.
- Se prima di aver terminato tutta la propria gara **viene trovato a bere bevande alcoliche** di qualsiasi genere.
- L'MMD in qualsiasi momento può interrompere la partecipazione all'evento per qualsiasi **ragione che implichi l'inosservanza delle leggi e delle norme di sicurezza** che regolano l'uso ed il maneggio delle armi o per qualsiasi ragione che faccia decadere le **condizioni psicofisiche**.
- Se l'esercizio prevede la **partenza senza colpo in canna e la regola non viene rispettata**.
- Se **tocca la sagoma** con l'arma **mentre si spara**.

Non è ammesso alcun tipo di ricorso.

10. GIUDICI DI GARA

- **MMD (Military Match Director)** **cintura blu a tracolla**, è responsabile del regolare svolgimento della manifestazione e della gestione della gara; decide in caso di contestazioni a sanzioni comminate dall'MRO al tiratore (eccettuato il ricorso scritto alla DG).

- **SMO (Support Military Officer)** **cintura rossa a tracolla**, supporta l'MMD e i MRO per la durata della manifestazioni, è incaricato della segreteria, della gestione dei turni di tiro, delle classifiche, dell'approvvigionamento di quanto necessario sulle missioni, della supervisione e gestione della sicurezza al di fuori della missione (maneggi di armi al di fuori delle aree consentite).

- **MRO (Military Range Officer)**, **cintura gialla a tracolla**, è il responsabile della missione a cui è assegnato, controlla abbigliamento e attrezzatura del concorrente, è responsabile della sicurezza e del regolare svolgimento della prova. Ogni concorrente dovrà rispettare e seguire tutti i suoi ordini dall'inizio al termine della prova; a lui spetta segnalare con alzata di mano durante lo svolgimento, eventuali procedure da assegnare a fine prova, dopo averlo comunicato al tiratore. Se il tiratore non condivide le decisioni dell'MRO, può non firmare il proprio statino e chiedere l'intervento dell' MMD al quale spetta la decisione finale sentiti separatamente l'MRO e il tiratore. Il tiratore che non condivida la decisione dell'MMD potrà far ricorso scritto alla DG, accompagnata dalla cifra di 50 euro, che verrà restituita nel caso di accoglimento del ricorso.

11. DIREZIONE DI GARA (DG)

E' presente nelle gare di livello nazionale ed internazionale con oltre 50 iscritti. I componenti delle DG sono 7: l'MMD, il responsabile della Sez. UNUCI organizzatrice, i 3 MRO di maggiore esperienza e 2 tiratori (+1 riserva nel caso presenti ricorso uno dei due tiratori) di comprovata esperienza. Se la gara si svolge su più giorni, ogni giorno verranno nominati nuovi tiratori, in modo che la commissione sia convocabile nel più breve tempo possibile. **Le decisioni della DG sono prese a maggioranza e sono inappellabili.**

La DG si riserva il diritto, a seguito di particolari eventi o imprevisti occorsi, di decidere l'eventuale annullamento di una o più missioni, che possano di fatto compromettere un corretto risultato finale.

12. ACCESSO ALLE MISSIONI

Durante tutta la manifestazione, solo MMD, SMO e MRO potranno avere libero accesso alle missioni, i tiratori e chi collabora al ripristino delle missioni potranno accedere solo su autorizzazione dell'MRO.

Nel caso siano presenti prove surprise, non modificabili, gli eventuali MMD, SMO e i MRO in gara dovranno effettuare la loro prova prima di prendere posizione o accedere a simili stage. Essi avranno, come i tiratori, l'accesso negato alle missioni fino a quando non avranno effettuato anche loro la prova; l'eventuale violazione comporterà la loro esclusione dalla classifica generale per comportamento antisportivo.

13. PREMIAZIONI

I tiratori verranno suddivisi in due categorie, Militari e Sportivi. Nel caso siano previste gare di squadre, queste potranno essere miste ovvero costituite da tiratori sia militari sia amatori. Ogni squadra potrà essere composta dai 3 ai 4 tiratori. Per la classifica finale verranno presi i 3 risultati migliori. L'organizzazione deciderà, per ogni manifestazione, il numero massimo di tiratori da premiare. Saranno comunque sempre premiati con medaglia o coppa i primi 3 classificati della categoria militare, della categoria amatori e se prevista una classifica di squadra, le prime tre squadre.