



Regolamento di Gara per le competizioni di tiro
LONG RANGE
riservate ai fucili
SHARPS E MONOCOLPO
&
LONG RANGE PRECISION RIFLE
&
PLAINSMAN

SECONDA EDIZIONE
Ottobre 2008

Copyright 2008

OLD WEST SHOOTING SOCIETY-SASS ITALIA ©

Tel : +39-338-2003917

Fax: 030-3737100

www.owss.it

e-mail:

oldwestshootingsociety@virgilio.it

info@owss.it

- **Regolamento di Gara per le competizioni di tiro riservate ai fucili “SHARPS” e ai fucili monocolpo a cartuccia metallica**
- **Regolamento di Gara per le competizioni denominate LONG RANGE PRECISION RIFLE e “PLAINSMAN” riservate alle armi corte e lunghe ad avancarica**

Il presente Regolamento ha lo scopo di determinare le linee guida per lo svolgimento delle gare riservate ai fucili monocolpo “Sharps” e ai fucili a caricamento singolo – “single shot” - a cartuccia metallica originali o repliche, nonché alle gare denominate “Long Range” Precision Rifle e “Plainsman”, riservate alle armi ad avancarica, prefiggendosi i seguenti obiettivi:

- a) La ricerca della massima precisione di tiro attraverso il perfezionamento delle armi e delle loro munizioni e/o cariche;
- b) Lo sviluppo, la divulgazione e la diffusione della disciplina del tiro con le armi ammesse, nello “SPIRITO DEL GIOCO” che anima le competizioni di tiro dell’OLD WEST SHOOTING SOCIETY-SASS Italia
- c) La promozione di tale disciplina di tiro, presso le Sezioni del T.S.N. o campi di tiro regolarmente autorizzati che possono ospitare tale tipo di manifestazioni, per l’organizzazione di Gare Ufficiali, anche a carattere internazionale.
- d) La data di tali eventi verrà di volta in volta resa nota attraverso comunicati stampa e l’inserimento dell’evento nel sito dell’associazione Old West Shooting Society – SASS Italia WWW.OWSS.IT

1 - REGOLAMENTO

1.1 - POLIGONI

Le Gare avranno luogo in Poligoni dell'Unione Italiana Tiro a Segno (U.I.T.S.) o in campi di tiro, regolarmente autorizzati, che abbiano strutture adeguate per tale tipo di competizione (con linee di tiro a 25, 50, 100 e 200 metri).

A) GARE DI LONG RANGE RISERVATE AI FUCILI SHARPS O MONOCOLPO SINGLE SHOT A CARTUCCIA METALLICA

1.2 - BANCONE DI TIRO, SUPPORTI ED ATTREZZATURA

Il tiro avverrà con il fucile appoggiato su di un apposito supporto (rest) a sua volta posizionato su di un tavolo o bancone dalla struttura rigida, costruito in modo tale da permettere ad un tiratore di media conformazione di avere una seduta stabile e confortevole e con possibilità di modificare l'altezza del supporto sul quale il tiratore stesso è seduto.

- Il tiratore non può usare giacca, pantaloni, guanti e cinghia da Tiro di tipo ISSF;
- E' concesso l'uso degli occhiali da tiro anche con iride;
- Permessi l'uso del cannocchiale a lato per il controllo dei colpi.

L'arma può essere appoggiata solo su di un supporto (rest), o su sacchetti, contenenti materiale granulare inerte non metallico, sabbia o segatura, che verranno forniti dalla sezione ospitante il match, che dovrà sostenere l'arma solo nella parte anteriore (astina). Non è consentito l'appoggio del calcio sul bancone, su rest o sacchetti posteriori.

E' vietato bloccare l'arma sul rest. Sollevando l'arma verso l'alto, questa deve risultare libera di muoversi verticalmente e totalmente svincolata dall'appoggio.

2 - LE ARMI

2.1 – ARMI AMMESSE

Per le competizioni dovranno essere impiegati esclusivamente fucili o carabine, originali o repliche del fucile monocolpo “Sharps”, nei calibri 45/70 e superiori e fucili a caricamento singolo – single shot (rolling block – trap door – breech block ed altri simili), di calibro non inferiore al .45, in regola con le normative italiane vigenti in materia di armi, detenzione e trasporto, suddivise nelle seguenti categorie:

- **Categoria Original Sharps** (originali o repliche in cal. .45/70, .45/90, .45/110 e .45/120) con cartuccia caricata a **POLVERE NERA (BP)**;
 - **Categoria Sharps** (originali o repliche in cal. .45/70, .45/90, .45/110 e .45/120) e con cartuccia caricata a polvere infume (PSF);
 - **Categoria Open BP** (fucili monocolpo, originali o repliche, diversi dallo Sharps, di cal. .45 o superiore) con cartuccia caricata a **POLVERE NERA (BP)**;
 - **Categoria Open** (fucili monocolpo, originali o repliche, diversi dallo Sharps, di cal. .45 o superiore) con cartuccia caricata a polvere infume (PSF).
- **Le armi potranno essere munite di mirini a tunnel e diottrici da tiro (tipo “creedmore” o simili).**
- **Non sono consentiti mirini a fibre ottiche né ottiche di puntamento.**

2.2 - MUNIZIONAMENTO

E' utilizzabile ogni tipo di munizione, commerciale o ricaricata, purchè rispettanti le seguenti caratteristiche a seconda della categoria in cui vengono utilizzate.

2.2.1 Munizioni usabili nelle categorie **“Original Sharp” e “Open BP”**: munizioni di fabbrica o ricaricate unicamente con **polvere nero (BP)** con palla in piombo o in lega ternaria, anche ramata e/o munite di “gas-check”.

2.2.2 Munizioni usabili nelle categorie **“Sharps” e “Open”**: munizioni di fabbrica o ricaricate, con palle in piombo o lega ternaria,

ramate o con gas-check, ovvero parzialmente o totalmente incamiciate (jacketed o semi-jacketed).

2.3 - BERSAGLI

I bersagli utilizzati nelle competizioni dovranno corrispondere alle caratteristiche ed alle dimensioni del bersaglio internazionale UIT di pistola libera a 50 metri, meglio se quello in cartoncino usato anche nelle gare ufficiali di tiro ad avancarica

2.4 - DISTANZA DI TIRO

I bersagli di gara devono essere posizionati alla distanza di 100 e 200 metri, a seconda della tipologia del match.

3 - REGOLAMENTO DI GARA

3.1-TIRATORE

Il Tiratore, senza distinzione di sesso, deve avere un'età minima di 16 anni. Il Tiratore, oltre ad essere iscritto all'**Old West Shooting Society**, deve essere anche tesserato presso una qualsiasi Sezione del Tiro a Segno Nazionale.

3.2 - DIREZIONE DI GARA

La Direzione di Gara è composta come segue:

- **Giuria di Gara**, composta da **Presidente di Giuria** (designato dal Presidente della Sezione Ospitante la manifestazione), **Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento**, **Direttore Ufficio Classifiche**, **Componente Esterno non Tiratore**.
- **Direttore di Gara**, che sovrintende alla compilazione e diramazione del Programma di Gara, alla raccolta delle iscrizioni ed assegnazione dei turni di tiro, ai Servizi di Poligono, all'approntamento bersagli e materiali inerenti la gara, all'eventuale organizzazione logistica, all'esecuzione "per quanto di competenza" delle decisioni della Giuria di Gara, al ricevimento dei reclami per il loro inoltro alla Giuria di Gara, ad ogni altra esigenza organizzativa della gara.

- **Direttore Controllo Armi ed Equipaggiamento**, che sovrintende al controllo delle armi ed accessori, al controllo degli equipaggiamenti ed accessori.
- **Direttore Ufficio Classifiche**, che sovrintende alla valutazione dei punteggi di gara, la compilazione delle schede di tiro, alla compilazione ed esposizione delle classifiche
- **Direttore di Tiro**, che sovrintende al controllo di sicurezza ed organizzazione delle operazioni sulla linea di tiro, al posizionamento dei tiratori sui banconi assegnati, l'ispezione delle armi, dell'equipaggiamento e della posizione di tiro dei tiratori sul bancone, al pronunciamento dei Comandi di Gara, all'assistenza ai tiratori sulla linea di tiro, alla comunicazione provvisoria delle penalità derivanti dalla violazione del presente regolamento.

3.3 - REGOLE DI SICUREZZA

- a) Il trasporto dell'arma da e verso l'interno dei locali della Sezione di Tiro deve avvenire in custodia chiusa.
- b) All'interno dello stand di tiro l'arma, se rimossa dalla custodia, dovrà essere movimentata con otturatore o il sistema di chiusura aperta (definita Condizione di Sicurezza).
- c) In attesa della gara l'arma potrà essere appoggiata nelle apposite rastrelliere, con il sistema di chiusura aperto o con l'eventuale bandierina blocca-otturatore inserita.
- d) L'otturatore potrà essere chiuso o la bandierina blocca-otturatore rimossa solo a seguito dell'apposito comando del Direttore di Tiro pochi istanti prima dell'inizio della gara.
- e) Durante la gara, per motivi di sicurezza o di altro genere, il Direttore di Tiro potrà ordinare l'apertura dei sistemi di chiusura e l'inserimento delle eventuali bandierine blocca-otturatore in qualsiasi momento.
- f) Al termine della gara l'arma non potrà essere rimossa dal rest se non dopo aver aperto il sistema di chiusura o avervi inserito la bandierina blocca-otturatore.
- g) 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 sul rest

con il sistema di chiusura aperto o con l'eventuale bandierina blocca-otturatore inserita.

- h) Le armi e l'attrezzatura non possono essere rimosse dal bancone prima del termine della gara, salvo autorizzazione del Direttore di Tiro.

3.4 - CONTROLLO ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Preliminarmente alla gara sarà effettuato dall'apposito Ufficio il "controllo armi ed equipaggiamento".

L'arma, controllata ed ammessa alla gara, sarà munita di apposito contrassegno adesivo, di differente colorazione per ciascuna Categoria.

In caso di non conformità rilevata dalla Direzione di Gara, il tiratore ha possibilità di sostituire o adeguare l'arma fino a 15 minuti prima dell'inizio del proprio turno di tiro.

Il tiratore potrà inoltrare reclamo scritto immediato avverso alla non ammissione dell'arma e/o dell'equipaggiamento e resterà in attesa della pronta decisione della Direzione di Gara. Questa potrà ammettere il tiratore "sub-judice" al fine di non intralciare o rallentare l'inizio della gara. La Direzione di Gara dovrà comunque dare responso entro 1 ora dal termine della prestazione.

La Direzione di gara e la Giuria di Gara hanno la facoltà di controllare armi ed equipaggiamenti in qualsiasi momento della gara.

3.5 - ASSEGNAZIONE DEI BANCONI DI TIRO

Il Direttore di Gara procederà all'assegnazione dei banconi di tiro mediante sorteggio per ogni turno di gara.

Il tiratore che a prenotazione effettuata non sarà presente sulla linea di tiro all'orario di inizio gara, perderà la possibilità di gareggiare in quanto non è prevista la sostituzione di un turno con un altro.

La Direzione di Gara, per casi di riconosciuta forza maggiore, avrà la facoltà di far recuperare il turno o consentirne la sostituzione a fronte di disponibilità nei turni successivi.

3.6 - POSIZIONE DI TIRO SUL BANCONE

La corretta posizione di tiro, prevede che la volata della canna sporga oltre il limite anteriore del bancone e che l'azione dell'arma sia interamente dietro la linea di tiro.

3.7 - EQUIPAGGIAMENTO E ASSETTO DI TIRO SUL BANCONE

Il Direttore di tiro, prima di annunciare il "fuoco", 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 di verificare armi ed equipaggiamenti e quanto altro in ogni momento della Gara

3.8 - COMANDI DI GARA

La successione dei comandi di gara, da parte del **Direttore di Tiro**, sarà la seguente:

- a) "TIRATORI PRENDERE POSIZIONE": i tiratori sono autorizzati a sistemare attrezzatura ed arma sul banco di tiro assegnato ed avranno 10 minuti di tempo per prepararsi.
- b) "TIRATORI 5 MINUTI AL FUOCO": il suddetto comando sarà impartito solo quando tutti i bersagli saranno posizionati e visibili ad ogni tiratore.
- c) "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.
- d) "RIMUOVERE LE EVENTUALI BANDIERINE BLOCCA OTTURATORE": i tiratori sono autorizzati a rimuovere la bandierina blocca-otturatore dall'arma appoggiata al rest.
- e) "CARICATE"
- f) "FUOCO": inizio della gara o ripresa della competizione dopo un'interruzione. Il tiratore che spara prima del comando "Caricate" può essere squalificato.
- g) "TIRATORI 10 MINUTI AL CESSATE IL FUOCO": il suddetto comando notifica l'avvicinarsi della fine del tempo di gara

- h) “TIRATORI 5 MINUTI AL CESSATE IL FUOCO”: il suddetto comando notifica l’avvicinarsi della fine del tempo di gara.
- i) “TIRATORI CESSATE IL FUOCO”: il suddetto comando notifica la fine del tempo a disposizione per i tiri del Turno di Gara e la rimessa in Condizione di Sicurezza delle armi.
- j) “LASCIARE APERTI I SISTEMI DI CHIUSURA O INSERIRE LE EVENTUALI BANDIERINE BLOCCA OTTURATORE” a questo comando gli otturatori vanno lasciati aperti e vanno inserite le eventuali bandierine blocca-otturatore.
- k) “TIRATORI ABBANDONARE LE POSTAZIONI”: autorizza ad abbandonare le postazioni di tiro.

3.9 - COMANDI DI EMERGENZA

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

3.10 - DURATA DELLA GARA

La gara ha una durata effettiva di **20 minuti**, decorrenti dal comando "FUOCO" impartito dal Direttore di Tiro, durante i quali dovranno essere effettuati sia i tiri di prova sia quelli di gara.

Eventuali interruzioni forzate, che dovessero sopraggiungere per eventi non prevedibili, saranno tenute in considerazione dal Direttore di Tiro e saranno fatte recuperare fino a concorrenza di 30 minuti di gara effettiva. In caso di interruzione forzata superiore ai 10 minuti saranno concessi 5 minuti di tiri di prova.

Sarà invece facoltà del Direttore di Gara, su proposta del Direttore di Tiro, procedere alla temporanea sospensione della gara per sopraggiunte condizioni atmosferiche che rendano impraticabile il campo di tiro (temporali improvvisi etc.). In ogni caso l'interruzione non potrà prolungarsi per oltre 30 minuti.

In caso di impraticabilità del campo di gara di maggiore durata, il Direttore di Gara dovrà emanare apposito comunicato, riconvocando

i tiratori ad un preciso orario ed i tiratori del turno interrotto hanno facoltà di richiedere un nuovo bersaglio ed annullare il precedente.

3.11 – COLPI DI GARA E TIRI DI PROVA

La gara si articola su n. **10** (dieci) colpi di gara, e da n. **5** (cinque) colpi di prova da effettuarsi tutti sullo stesso bersaglio. Ai fini della classifica verranno conteggiati i **10** (dieci) colpi migliori riscontrabili sul bersaglio.

3.12 - BANDIERE SEGNAVENTO

E' fatto obbligo alla Direzione di Gara di attrezzare il campo di gara con bandiere segnamento, nella quantità e nella forma previste dal regolamento UITSS . Una volta allestito il campo di gara, questo dovrà rimanere invariato fino al completamento di tutti i turni di tiro previsti per la competizione.

3.13 - CAMBIO DELL'ARMA E DELLE MUNIZIONI

E' ammesso il cambio delle munizioni in ogni momento della gara. E' ammesso il cambio di arma in ogni momento della gara nel solo caso di comprovata e non riparabile rottura dell'arma punzonata per la gara. In questo caso il tiratore dovrà fare richiesta di cambio arma al Direttore di Tiro, motivando e comprovando la richiesta. Il Direttore di Tiro autorizzerà il cambio di arma con arma supposta della stessa categoria, riservandosi di decidere la convalida della sostituzione a fine gara, dopo aver espletato la procedura di ispezione della nuova arma e verificato la non riparabilità sul campo dell'arma sostituita.

3.14 - FUOCO INCROCIATO ATTIVO

Il concorrente che involontariamente effettui un tiro incrociato colpendo un bersaglio non suo, dovrà comunicarne notizia immediata al Direttore di Tiro. Quest'ultimo si comporterà come segue:

- 1) Procederà alla sospensione momentanea della gara, prendendo nota dell'orario esatto della interruzione, al fine del conseguente recupero.
- 2) Successivamente, procederà all'ispezione del bersaglio colpito:

- nell'ipotesi si riscontri un impatto sul bersaglio che non sia del tiratore di quella linea, prenderà nota del punteggio del colpo in questione in modo che, in sede di controllo bersagli, sia attribuito il regolare punteggio al tiratore di quella linea;
- nell'ipotesi che il tiro incrociato abbia colpito un bersaglio che non presenta altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiarerà non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro dovrà, dopo aver valutato i fatti:
 - prendere nota del numero della linea colpita e del punteggio ottenuto con il colpo;
 - autorizzare il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando il regolare numero di colpi;
 - dare disposizione al responsabile del Tiro incrociato di sparare sul proprio bersaglio il corretto numero di colpi ancora mancanti per completare la gara;
 - dichiarare la ripresa del fuoco per tutti.
 - In sede di controllo bersagli, il punteggio rilevato sul bersaglio e relativo al tiro incrociato dovrà essere comunque assegnato al tiratore responsabile dell'irregolarità.

NOTA: Il fuoco incrociato costituisce in ogni caso una turbativa alla gara.

In aggiunta alle conseguenze organizzative di cui sopra, sono previste le seguenti penalità:

- 1° tiro incrociato dichiarato = - 5 punti sul punteggio finale conseguito.
- 2° tiro incrociato dichiarato = - 10 punti sul punteggio finale conseguito.
- 3° tiro incrociato dichiarato = squalifica.

N.B.: La squalifica si adatterà anche in caso di primo tiro incrociato nell'ipotesi che non sia dichiarato dal concorrente, ma il Direttore di Tiro possa identificare l'autore dell'irregolarità per visione diretta od altri elementi oggettivi.

3.15 - FUOCO INCROCIATO "PASSIVO"

Il concorrente che ritenga di aver subito fuoco incrociato denuncerà immediatamente il fatto al Direttore di Tiro che procederà preliminarmente:

- alla sospensione del "fuoco";
- alla verifica del bersaglio che, secondo il tiratore che reclama, è stato oggetto di fuoco incrociato;
- ad interpellare tutti i concorrenti perché effettuino le opportune verifiche.

Quindi, se un concorrente si attribuirà l'irregolarità, il Direttore di Tiro procederà come descritto al punto 3.14.

Se nessun concorrente si attribuirà l'irregolarità, potrà procedere a verifiche in ogni direzione.

Se riterrà di aver individuato l'autore del tiro incrociato, sulla base di elementi oggettivi, dovrà squalificarlo.

Se invece, non gli sarà possibile attribuire a nessun tiratore la responsabilità dell'accaduto, dovrà dichiarare la ripresa del fuoco.

Sarà facoltà del Direttore di Tiro, in base alle circostanze accertate, autorizzare il concorrente che ha dichiarato fuoco incrociato passivo ad effettuare il regolare numero di colpi sul proprio bersaglio che si presume colpito da fuoco incrociato.

Conseguentemente, in sede di controllo bersagli, su apposita segnalazione del Direttore di Tiro, al tiratore che ha reclamato sarà assegnato il punteggio maggiore tra quelli che compaiono sul bersaglio in questione.

N.B.: Qualora in sede di controllo bersagli vengano rilevati 16 colpi su di un bersaglio e non sia mai stato dichiarato il fuoco incrociato, al bersaglio in questione ai fini del conteggio, verranno tolti, oltre ai 5 colpi peggiori, anche il colpo con il punteggio più alto.

3.16 - VALUTAZIONE DEI COLPI

Tutti i fori dei colpi sono conteggiati secondo il valore della zona concentrica del bersaglio che viene colpita.

Ogni foro sul singolo bersaglio in zona non corrispondente a punteggio sarà considerato ZERO.

La zona colpita è quella che presenta la propria linea esterna di demarcazione interessata dal foro di impatto, sia nell'ipotesi che il foro abbia intaccato la linea di demarcazione sia nell'ipotesi che il foro sia tangente alla linea di demarcazione della zona concentrica stessa (metodo a "tangenza").

3.17 - DETERMINAZIONE E VALUTAZIONE DELLE MOUCHES

La mouche è rappresentata dal minuscolo cerchio riportato al centro della zona del 10 ed avente un diametro di 25 millimetri.

La mouche verrà assegnata nel caso che il colpo abbia intaccato la linea di demarcazione sia che il foro sia tangente alla linea di demarcazione concentrica stessa.

3.18 - CASI DI PARITA' DI PUNTEGGIO

Nell'ipotesi che due o più concorrenti abbiano totalizzato lo stesso punteggio si procederà ad attribuire loro le posizioni relative di classifica in base al numero di mouches realizzato con l'ovvio criterio che ad un numero maggiore di mouches corrisponde una posizione migliore in classifica.

In caso di ulteriore parità sarà assegnata una posizione migliore in classifica al concorrente il cui colpo peggiore abbia la minore distanza dal centro; in caso di ulteriore parità, si considereranno con gli stessi criteri i secondi colpi peggiori, e così via.

3.19 - ESPOSIZIONE BERSAGLI

I bersagli di gara verranno temporaneamente esposti (in sequenza dopo ogni sessione di tiro e la relativa valutazione dei colpi) in apposita bacheca che la Sezione di T.S.N. ospitante predisporrà.

3.20 - RECLAMI

Avverso le decisioni della Giuria di Gara è ammessa facoltà di reclamo scritto o verbale entro 20 minuti dal verificarsi dell'evento contestato e previo versamento di deposito cauzionale di € 25,00, restituibili in caso di favorevole accoglimento.

La Giuria di Gara riunita decide a maggioranza e con ragionevole prontezza dopo l'inoltro del reclamo. **In caso di non accoglimento del reclamo il deposito cauzionale non sarà restituito.**

3.21 - SANZIONI

Ove non già puntualmente specificato, qualunque violazione al presente regolamento, con particolare riferimento alle indicazioni inerenti le caratteristiche delle armi, delle munizioni, delle attrezzature e del loro uso in gara, nonché a quelle inerenti le Regole di Sicurezza e la disciplina comportamentale in gara, sarà punita, ad insindacabile giudizio della Direzione di Gara, con una sanzione che, come minimo, comporterà la decurtazione di 10 punti dal punteggio di gara o, nei casi più gravi, la squalifica dall'intera manifestazione.

4. - TIPOLOGIE DI GARA

4.1 - Long Range Sharps 100 MATCH - Gara sulla distanza di 100 metri – 15 colpi, dieci (10) validi per l'assegnazione del punteggio;

4.2 – Long Range Sharps 200 MATCH - Gara sulla distanza di 200 metri – 15 colpi, dieci (10) validi per l'assegnazione del punteggio.

Ogni gara è un evento a se stante con classifica e premiazione relativa alla singola gara.

4.5 – CINQUE A 200 - FIVE TWO-HUNDRED

Per promuovere una competizione molto seguita negli Stati Uniti, in Australia, Nuova Zelanda e in Inghilterra, viene inserita nel circuito delle gare anche il: FIVE TWO-HUNDRED MATCH

4.6 - FIVE TWO-HUNDRED MATCH

Lo spirito del gioco in questo “match” e quello di usare fucili o carabine “single shot”, originali o repliche, **in uso nel periodo storico fino al 1896**, aventi mire metalliche ovvero ottiche di puntamento, **con cartucce caricate esclusivamente a POLVERE NERA (BP)**, divise nelle seguenti classi:

- **Open Sight Under .40** - Fucili - carabine “single shot” di calibro non superiore al .40 (incluso), con mire metalliche senza restrizioni;
- **Open Sight Over .40** - Fucili - carabine “single shot” di calibro superiore al .40 (escluso), con mire metalliche senza restrizioni;
- **Scope Class Under .40** - Fucili - carabine “single shot” di calibro non superiore al .40 (incluso), munite di ottica di puntamento, purchè rispecchiante quella dell’epoca e non provvista di regolazione a click;
- **Scope Class Over .40** - Fucili - carabine “single shot” di calibro superiore al .40 (escluso), munite di ottica, purchè rispecchiante quella dell’epoca e non provvista di regolazione a click.

4.6.1 Le cartucce usabili in questo match devono essere caricate **esclusivamente con POLVERE NERA (BP)** e con palle in piombo o in lega (piombo - antimonio – stagno). **Sono espressamente vietate** in questo match palle anche parzialmente **camiciate** (jacketed o semi jacketed) o munite di “**gas checks**”.

4.6.2 Le mire metalliche non possono avere fibre ottiche.

4.6.3 Non possono essere usati in questo match fucili o carabine tipo bolt-action, con pacchetti caricatore o serbatoio.

4.7 – DURATA E TIPOLOGIA DI GARA

La gara ha una durata effettiva di **10 (dieci)** minuti, decorrenti dal comando "FUOCO" impartito dal Direttore di Tiro.

Il tiratore effettua i **cinque (5)** colpi sul bersaglio posto a 200 metri.

Ai fini della classifica vince la **rosata più stretta**, misurata tra centro e centro dei due colpi più distanti tra loro.

4.8 – BERSAGLIO

Il bersaglio individuato per questo tipologia di match dovrà avere un cerchio centrale nero (bull's eye) di diametro pari a 200 mm. (8 pollici), meglio se riportato su di un cartoncino.

4.9 - CIRCUITO DI GARE

Il circuito di questo match prevede cinque gare e possono essere disputate nelle sedi ove verranno tenute le gare di “long range”.

- Costo gara € **10,00**;

B) GARE DENOMINATE LONG RANGE PRECISION RIFLE

5. ARMI AMMESSE

Per le competizioni dovranno essere impiegati esclusivamente fucili o carabine, originali o repliche delle seguenti categorie:

- Fucili o carabine a leva o a pompa, a percussione centrale aventi calibro da revolver (.38/.357 Mag., .44740, 44 Mag. .45 LC, ecc.);
- Fucili o carabine a leva o a pompa, a percussione centrale, aventi calibri specifici da fucile o carabina (**30/30 – 38/55, 444 Marlin, ecc.**)
- **Le armi dovranno avere le mire metalliche (tacca di mira e mirino) di tipo originale. E’ consentito il tunnel di protezione del mirino, che dovrà essere comunque del tipo a lama;**
- **Non sono consentite mirini a fibra ottica o diottrici di tiro.**

5.1 - MUNIZIONAMENTO

E’ utilizzabile ogni tipo di munizione, commerciale o ricaricata, purchè rispettanti le caratteristiche di sicurezza.

- Nelle cartucce ricaricate possono essere usate palle fuse in lega ternaria, anche ramate o con gas-check o palle jacketed o semi jacketed.

5.2 - BERSAGLI

I bersagli utilizzati nelle competizioni dovranno corrispondere alle caratteristiche ed alle dimensioni del bersaglio internazionale UIT di pistola libera a 50 metri, meglio se quello in cartoncino usato anche nelle gare ufficiali di tiro ad avancarica

5.3 - DISTANZA DI TIRO

I bersagli di gara devono essere posizionati alla distanza di **50** metri per le armi con calibro da pistola e a **100** metri per le armi con calibri specifici per carabina o fucile.

5.4 – COLPI DI GARA E TIRI DI PROVA

La gara si articolerà su **15** colpi da effettuarsi tutti sullo stesso bersaglio. Ai fini della classifica si valuteranno i **10** (dieci) colpi migliori riscontrabili sul bersaglio.

5.5 - DURATA DELLA GARA

La gara ha una durata effettiva di **20 minuti**, decorrenti dal comando "FUOCO" impartito dal Direttore di Tiro, durante i quali dovranno essere effettuati sia i tiri di prova sia quelli di gara.

5.6 – POSIZIONI DI TIRO – BANCONE, SUPPORTI ED ATTREZZATURA

La posizione di tiro a **50** metri per la categoria carabine con calibro da pistola sarà quella **libera in piedi ma senza alcun appoggio**, mentre per la distanza di **100** metri, relativa alle carabine con calibri da fucile (es.30/30, 38/55, 444 Marlin, ecc.) avverrà con il fucile appoggiato su di un apposito supporto (rest) a sua volta posizionato su di un tavolo o bancone dalla struttura rigida, costruito in modo tale da permettere ad un tiratore di media conformazione di avere una seduta stabile e confortevole e con possibilità di modificare l'altezza del supporto sul quale il tiratore stesso è seduto.

- **Il tiratore non può usare giacca, pantaloni, guanti e cinghia da tiro di tipo ISSF;**
- E' concesso l'uso degli occhiali da tiro anche con iride;
- Permessso l'uso del cannocchiale a lato per il controllo dei colpi.

L'arma può essere appoggiata solo su di un supporto (rest), o su sacchetti, contenenti materiale granulare inerte non metallico, sabbia o segatura, che verranno forniti dalla sezione ospitante il match, che dovrà sostenere l'arma solo nella parte anteriore (astina). Non è consentito l'appoggio del calcio sul bancone, su rest o sacchetti posteriori.

E' vietato bloccare l'arma sul rest. Sollevando l'arma verso l'alto, questa deve risultare libera di muoversi verticalmente e totalmente svincolata dall'appoggio.

5.7 - CIRCUITO DI GARE

Tali gare possono essere disputate nelle sedi ove verranno tenute le gare di "long range" Sharps.

- Costo di ogni singola gara € **10,00**;

C) GARE DENOMINATE "PLAINSMAN" E RISERVATE ALLE ARMI CORTE E LUNGHE AD AVANCARICA

6. ARMI AMMESSE

Per le competizioni dovranno essere impiegati esclusivamente:

- Armi monocolpo, originali o repliche, a percussione ad avancarica, di calibro .36 o superiore, da usarsi nello stile "Duelist";
- Revolver, originali o repliche, a percussione ad avancarica di calibro .36 o superiore, da usarsi nello stile "Duelist";
- Fucili, carabine e moschetti, originali o repliche, a percussione ad avancarica, di calibro .36 o superiore.

6.1 - CARICAMENTI

Nei caricamenti delle armi è assolutamente obbligatorio l'uso della polvere nera. E' consentito l'uso di ogni tipologia di palla in piombo o leghe ternarie (round ball o minnie), purchè in uso nella specifica arma.

I tiratori per motivi di sicurezza dovranno obbligatoriamente preparare anticipatamente le cariche relative alla gara in singoli contenitori o provette. **Non è consentito l'uso diretto di fiaschette contenenti la polvere nera per il carico delle armi.**

6.2 - BERSAGLI

I bersagli utilizzati nelle competizioni dovranno corrispondere alle caratteristiche ed alle dimensioni del bersaglio internazionale UIT di pistola libera a 50 metri, meglio se quello in cartoncino usato anche nelle gare ufficiali di tiro ad avancarica

6.3 - DISTANZA DI TIRO

I bersagli di gara devono essere posizionati alla distanza di **25, 50 o 100** metri, a seconda della tipologia del match.

6.4 - COLPI DI GARA.

Per i match con le pistole monocolpo ed i revolver ad avancarica (da disputarsi sulla distanza di **25** metri, posizione di tiro in piedi ad una mano), la gara si articolerà su **13** colpi da effettuarsi tutti sullo stesso bersaglio. Ai fini della classifica si valuteranno i **10** (dieci) colpi migliori riscontrabili sul bersaglio.

Per i match con i fucili, carabine e moschetti ad avancarica (da disputarsi sulle distanze di **50 metri (posizione di tiro in piedi senza appoggio)** o **100** metri (posizione di tiro con appoggio sul rest o bancone), la gara si disputerà su **13** colpi da effettuarsi tutti sullo stesso bersaglio. Ai fini della classifica verranno conteggiati i **10** (dieci) colpi migliori riscontrabili sul bersaglio.

6.5 - DURATA DELLA GARA

La gara ha una durata effettiva di **30 minuti**, decorrenti dal comando "FUOCO" impartito dal Direttore di Tiro, durante i quali dovranno essere effettuati sia i tiri di prova sia quelli di gara.

6.6 - BANCONE DI TIRO, SUPPORTI ED ATTREZZATURA

Per le gare a **100** metri con i fucili, carabine e moschetti ad avancarica, il tiro avverrà con il fucile appoggiato su di un apposito supporto (rest) a sua volta posizionato su di un tavolo o bancone dalla struttura rigida, costruito in modo tale da permettere ad un tiratore di media conformazione di avere una seduta stabile e confortevole e con possibilità di modificare l'altezza del supporto sul quale il tiratore stesso è seduto.

- Il tiratore non può usare giacca, pantaloni, guanti e cinghia da tiro di tipo ISSF;
- E' concesso l'uso degli occhiali da tiro anche con iride;
- Permessi l'uso del cannocchiale a lato per il controllo dei colpi.

L'arma può essere appoggiata solo su di un supporto (rest), o su sacchetti, contenenti materiale granulare inerte non metallico, sabbia o segatura, che verranno forniti dalla sezione ospitante il match, che dovrà sostenere l'arma solo nella parte anteriore (astina). Non è consentito l'appoggio del calcio sul bancone, su rest o sacchetti posteriori.

E' vietato bloccare l'arma sul rest. Sollevando l'arma verso l'alto, questa deve risultare libera di muoversi verticalmente e totalmente svincolata dall'appoggio.

6.7 - CIRCUITO DI GARE

Tali gare possono essere disputate nelle sedi ove verranno tenute le gare di "long range" Sharps, qualora vi siano strutture in grado di ospitare sia gli eventi di revolver ad avancarica che di fucile o di carabina ad avancarica.

- Costo di ogni singola gara € **10,00**;

**PER LE PROCEDURE DI GARA E I COMANDI DI
POLIGONO FARE RIFERIMENTO ALLA REGOLA 3
“REGOLAMENTO DI GARA” E SEGUENTI**

RISPETTIAMO LA NATURA

L'esercizio del tiro legato alle attività dell'Old West Shooting Society con le gare di tiro può essere condotto nel pieno rispetto della natura e delle sue risorse ambientali.

Il comportamento ecocompatibile di tutti gli associati aiuterà a far crescere la nostra attività ludico-sportiva.

Pertanto:

- getta negli appositi contenitori le scatole di plastica delle cartucce e ogni altro rifiuto non utilizzabile proveniente dalle tue attività di tiro;
- getta negli appositi raccoglitori per la carta i bersagli usati;
- raccogli da terra i bossoli e ogni altro materiale di risulta dalle attività di sparo;
- partecipa alla raccolta del piombo quando viene recuperato nel campo di tiro dove svolgi la tua attività;
- non disperdere nell'ambiente i rifiuti del pranzo consumato sui campi di tiro.



OLD WEST SHOOTING SOCIETY

SASS Italia ©

Tel : +39-338-2003917

Fax: 030-3737100

www.owss.it

e-mail:

oldwestshootingsociety@virgilio.it

info@owss.it