Società Lombardo-Veneta del Tiro ad Avancarica

NORME
GENERALI SUL TIRO STORICO
Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023
REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

ARMI ORIGINALI

Qualsiasi intervento o alterazione apportato ad un'arma originale che la spogli nel suo valore storico o che modifichi il suo valore di testimonianza di tecniche costruttive dell'epoca, provoca la squalifica dell'arma stessa ai fini del Tiro Storico.

In particolar modo sono vietati:

1. il barrel bedding comunque eseguito
2. la ritubatura della canna
3. l'alleggerimento delle molle dell'acciarino mediante: limatura, snervamento, rinvenimento o qualunque altra tecnica
4. l'alleggerimento del peso di scatto mediante limatura o qualsiasi altra operazione che comporti asportazione, anche minima, di materiale dalla noce o cambiamento del suo profilo o di quello della leva di scatto
5. la sostituzione integrale della canna o dell'acciarino
6. l'installazione di diottre, pomi o altri accessori su singole armi che ne fossero originariamente sprovviste. Se l'arma era originariamente dotata di tali accessori, successivamente persi, ne è consentita la sostituzione secondo le regole del restauro

ARMI MILITARI

Fucili, carabine e pistole di ordinanza di ogni modello e calibro costruiti secondo i modelli di ordinanza, non modificati, dotati delle mire militari di ordinanza e in condizioni di impiego militare.

Scatti:
Il controllo si effettua mettendo l'arma in sicura ed applicando al grilletto la trazione di un peso di Kg.4.
Il peso di scatto è libero ma la monta di sparo delle armi deve essere in grado di sostenere un peso di Kg 0,5 applicato al cane armato, con l'eventuale sensibilizzatore inserito, tenendo la bocca dell'arma rivolta al suolo.

ARMI LIBERE

Fucili, carabine e pistole di produzione civile o militare di ogni modello e calibro dotate di sistema di mire dell'epoca, non telescopici od ottici. Diottre e mirini ad anello, anche se di nuova costruzione, sono permessi se di tipo compatibile con il periodo e la zona di produzione dell'arma

REPLICHE

Sono ammesse solo repliche che siano riproduzioni fedeli di specifiche armi originali esistenti e di cui sia dimostrata l'esistenza.

1. devono corrispondere alle originarie caratteristiche del modello ed avere approssimativamente le stesse tolleranze di lavorazione in uso all'epoca
2. il passo di rigatura ed il numero delle righe devono essere gli stessi dell'originale mentre la profondità di rigatura può essere diversa
3. gli organi di mira devono avere esattamente lo stesso profilo, le stesse misure ela stessa collocazione degli originali
4. Scatti:
   Il controllo si effettua mettendo l'arma in sicura ed applicando al grilletto la trazione di un peso di Kg.4.
   Il peso di scatto è libero ma la monta di sparo delle armi deve essere in grado di sostenere un peso di Kg 0,5 applicato al cane armato, con l'eventuale sensibilizzatore inserito, tenendo la bocca dell'arma rivolta al suolo.

MUNIZIONI E CARICAMENTO

È ammesso solo 'uso di polvere nera di fabbricazione industriale. E' vietato l'uso di qualsiasi sostanza materiale o prodotto che non fosse già utilizzato per il caricamento delle armi all' epoca di costruzione dell'arma originale.

A. ARMI DI ORDINANZA

Devono sempre essere caricate secondo le procedure previste per il modello dell'arma usata nel suo paese di origine (cartucce di carta) e servendosi della bacchetta originale o di una sua replica fedele

B. ARMI LIBERE

Devono essere caricate secondo le prodedure normalmente usate alla loro epoca

In entrambi i casi, quando la procedura originale prevede l'uso della fiaschetta, questa può essere usata per riempire un piccolo contenitore monodose che sarà a sua volta usato per trasferire la carica nella canna

CARTUCCE

Devono essere realizzate sul modello originale adottato per l'arma nel suo paese di origine

PROIETTILI

Devono essere i più simili a quelli originali e devono comunque funzionare sullo stesso principio originale (miniè, compressione, stelo, ecc.,)

RESTAURI

Ogni e qualunque restauro deve essere eseguito usando le tecniche e i materiali già conosciuti ed usati all'epoca e nella zona di produzione dell'arma. E' ammesso l'uso di parti minori di repliche a condizione che abbiano esattamente lo stesso disegno dell'originale

ABBIGLIAMENTO

E' vietato indossare capi espressamente studiati per il tiro; sono ammessi tuttavia gli occhiali da tiro perchè considerati protesi per ripristinare l'efficienza visiva

AVVERTENZE PER I TIRATORI DEL CRITERIUM E GARE SLV
Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023
REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Si ricorda che ogni tiratore è responsabile di eventuali danni a sè o ad altri, derivanti dall'inosservanza delle norme di sicurezza vigenti presso il poligono in cui si svolge la manifestazione ed alle norme UITS e CNDA.
In particolare:

- è obbligatorio l'uso di cuffie ed occhiali
- usare polvere nera nella fialetta monodose
- il contenitore del “polverino” per il bacinetto della pietra focaia deve essere tenuto in tasca o in un luogo sicuro
- in ogni caso operare in massima sicurezza pena l’allontanamento e la squalifica in gara
- collaborare con il Direttore di tiro per:
    - attaccare i bersagli in caso di assenza degli addetti alle fosse
    - tappare i fori
    - fare il conta colpi
    - controllare i bersagli
    - leggere e riportare i punteggi sulla scheda che deve essere consegnata al Direttore di tiro prima dell’inizio della gara

Si raccomanda di leggere attentamente il regolamento della specialità alla quale si desidera partecipare con particolare attenzione al Caricamento ed al Munizionamento.

NORME GENERALI PER IL CRITERIUM DI TIRO STORICO ENRICO TETTAMANTI
Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023
REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

- È ammesso partecipare alla stessa categoria con armi diverse (non obbligatoriamente modelli diversi) a disponibilità di tempo, tenendo valido il miglior risultato ottenuto.
- Per quanto riguarda gli organi di mira bisogna fare riferimento al Regolamento Internazionale M.L.A.I.C 1982 rev.0
- I turni di gara verranno assegnati in base all'orario di arrivo in Poligono e quindi di iscrizione.
- Visto che i regolamenti di gara non sempre vengono rispettati, verrà effettuato il controllo di ogni particolare per il perfetto funzionamento dell'evento; tale controllo è assegnato al Socio Dario Toso.
- Vi consigliamo di leggere attentamente le "Norme generali sul Tiro Storico" che riportano dettagliatamente tutte le regole da osservare.
- È assolutamente vietato tenere sul banco vasetti o barattoli pieni di polvere nera ed attingere con i misurini direttamente da essi per caricare l'arma.
- La polvere nera deve essere tassativamente tenuta negli appositi contenitori monodose; chi non osservasse questa norma verrà immediatamente allontanato dalle linee di tiro e squalificato.
- Tutte le lamentele verranno prese in seria considerazione e, dopo essere state attentamente esaminate, se giudicate esatte, verranno applicate le relative sanzioni al tiratore inadempiente. Se le stesse lamentele risultassero infondate, le sanzioni che avrebbero dovuto colpire il tiratore scorretto verranno invece inflitte al tiratore denunciante.
- Vale la regola del colpo tangente per tutte le specialità.
- Le armi sono suddivise in militari e civili di seguito troverete l'elenco delle categorie di appartenenza:

Armi Civili:

- Sharpshooter Trophy A
- Sharpshooter Trophy B
- Carabina a pietra focaia
- Creedmore
- Bench Rest armi lunghe 100 Mt
- Bench Rest 50 Mt
- Pistola a pietra focaia
- Pistola a percussione
- Revolver

Armi Militari

- Bersagliere 50 Mt (in sostituzione della categoria Manara)
- Novara
- Jena
- Bersagliere 100 Mt
- Sharpshooter Trophy C

Specialità divise per Poligoni

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023
REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

ELIMINATA PREMIAZIONE COMBINATA GARE

Poligono di Milano (25 – 50 Mt)
Sharpshooter Trophy A
Sharpshooter Trophy B
Sharpshooter Trophy C
Bersagliere 50 Mt*
Novara
Jena
Bench rest 50 Mt*
Pistola a pietra focaia
Pistola a percussione
Revolver

Poligono di Pavia (100 – 200 Mt)
Bersagliere 100 Mt*
Bench rest armi lunghe o corte 100 Mt*
Creedmore
Carabina a pietra focaia

SHARPSHOOTER TROPHY CATEGORIA “A” 50 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Eliminata la prova di ingaggio

Poligono: Milano

Armi:

Tiro di poligono con armi libere, di qualunque tipo e calibro, originali o repliche, con mire aperte o chiuse, diottra, con o senza stecker.

Posizione di tiro:

Seduti sui banchetti con arma solo in appoggio anteriore su blocco di legno dalla parte piana.

Distanza di tiro:

50 metri

Bersaglio:

rettangolare con 3 visuali trasversali

Caricamento:

Colpo in bianco senza palla: consentito

Imbuto: tipo lungo

Semolino: consentito

Pulizia canna: consentita

Palla: ammesso qualunque tipo di palla con carta, pezzuola, nuda ingrassata.

Bacchetta: qualsiasi tipo di bacchetta.

Starter: consentito

Punteggio e tempo:

9 colpi in 30 minuti, 3 colpi in ogni visuale.

Se i colpi nel bersaglio sono più di 9 la gara viene annullata automaticamente.

Se si rinvengono oltre 3 colpi su uno stessa visuale si eliminano i migliori e si conteggiano i peggiori. Basta toccare la riga di circonferenza per ottenere il punteggio migliore.

La mouche vale 12 punti e perchè sia valida deve essere interna o tangente al cerchietto più piccolo.

Classifica:

Unica per originali e repliche

SHARPSHOOTER TROPHY CATEGORIA “B” 50 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Eliminata la prova di ingaggio

Poligono: Milano

Armi:

Tiro di poligono con armi a pietra focaia, di qualunque tipo e calibro, originali o repliche, con mire libere, senza diottra, con o senza stecker.

Posizione di tiro:

Seduti sui banchetti con arma solo in appoggio anteriore su blocco di legno dalla parte piana.

Distanza di tiro:

50 metri

Bersaglio:

rettangolare con 3 visuali trasversali

Caricamento:

Colpo in bianco senza palla: consentito

Imbuto: tipo lungo

Semolino: consentito

Pulizia canna: consentita

Palla: sferica con carta, pezzuola, nuda ingrassata.

Bacchetta: qualsiasi tipo di bacchetta.

Starter: consentito

Punteggio e tempo:

9 colpi in 30 minuti, 3 colpi in ogni visuale.

Se i colpi nel bersaglio sono più di 9 la gara viene annullata automaticamente.

Se si rinvengono oltre 3 colpi su uno stessa visuale si eliminano i migliori e si conteggiano i peggiori. Basta toccare la riga di circonferenza per ottenere il punteggio migliore.

La mouche vale 12 punti e perchè sia valida deve essere interna o tangente al cerchietto più piccolo.

Classifica:

Unica per originali e repliche

SHARPSHOOTER TROPHY CATEGORIA “C” 50 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Eliminata la prova di ingaggio

Poligono: Milano

Armi:

Tiro militare di poligono con fucili e carabine militari**,** tutti i calibri, originali o repliche, senza diottra e con e senza stecker.

Scatti:

Il controllo si effettua mettendo l'arma in sicura ed applicando al grilletto la trazione di un peso di Kg.4.
Il peso di scatto è libero ma la monta di sparo delle armi deve essere in grado di sostenere un peso di Kg 0,5 applicato al cane armato, con l'eventuale sensibilizzatore inserito, tenendo la bocca dell'arma rivolta al suolo.

Posizione di tiro:

Seduti sui banchetti con arma solo in appoggio anteriore su blocco di legno dalla parte piana.

Distanza di tiro:

50 metri

Bersaglio:

rettangolare con 3 visuali trasversali

Caricamento:

Colpo in bianco senza palla: consentito

Imbuto: tipo corto

Semolino: non consentito

Pulizia canna: non consentita

Palla: per i calibri 50, 54, 58 palla di forma ogivale non Wad Cutter, incartata o nuda ingrassata, per i calibri superiori, se previsto, possibile utilizzo di palla sferica con pezzuola.

Bacchetta: qualsiasi tipo di bacchetta.

Starter: consentito

Punteggio e tempo:

9 colpi in 30 minuti, 3 colpi in ogni visuale.

Se i colpi nel bersaglio sono più di 9 la gara viene annullata automaticamente.

Se si rinvengono oltre 3 colpi su una stessa visuale si eliminano i migliori e si conteggiano i peggiori. Basta toccare la riga di circonferenza per ottenere il punteggio migliore.

La mouche vale 12 punti e perchè sia valida deve essere interna o tangente al cerchietto più piccolo.

Classifica:

Unica per originali e repliche

BERSAGLIERE 50 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Milano

Gara di tiro militare da campagna con armi lunghe militari con attacco per la baionetta, tutti i calibri, originali o repliche.

Scatti:

Il controllo si effettua mettendo l'arma in sicura ed applicando al grilletto la trazione di un peso di Kg.4.
Il peso di scatto è libero ma la monta di sparo delle armi deve essere in grado di sostenere un peso di Kg 0,5 applicato al cane armato, con l'eventuale sensibilizzatore inserito, tenendo la bocca dell'arma rivolta al suolo.

Posizione di tiro:

In piedi, vietato il gomito appoggiato al tronco

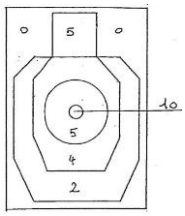
Giacca da tiro:

Vietata

Distanza:

50 metri

Bersaglio:



Caricamento:

Colpo in bianco senza palla: non consentito

Imbuto: tipo corto

Semolino: non consentito

Pulizia canna: non consentita

Palla: palle simili alle originali in uso all'epoca, si può evitare la cartuccia ma si deve incartare la palla se previsto dalla arma usata, palla nuda per le armi americane, **per gli Enfield e Jagerstutzen.**

Bacchetta: originale dell'arma, possibile utilizzo del salva bocca.

Starter: consentito.

Stecker: consentito**.**

Punteggio e tempo:

10 colpi tutti validi in 30 minuti

Punteggio come da valori indicati sul prospetto e sul bersaglio, vale la regola del colpo tangente.

Classifica:

Unica per originali e repliche

NOVARA 50 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023
REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Milano

Armi:

Fucili militari, a percussione a canna liscia, originale o replica, Calibro minimo 50

Scatti:

Il controllo si effettua mettendo l'arma in sicura ed applicando al grilletto la trazione di un peso di Kg.4.
Il peso di scatto è libero ma la monta di sparo delle armi deve essere in grado di sostenere un peso di Kg 0,5 applicato al cane armato, tenendo la bocca dell'arma rivolta al suolo.

Posizione di tiro:

In piedi, vietato il gomito appoggiato al tronco

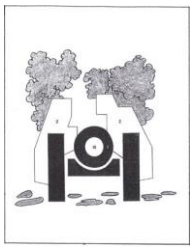
Giacca da tiro:

Vietata

Distanza di tiro:

50 metri

Bersaglio:



Caricamento:

Colpo in bianco senza palla: non consentito

Imbuto: tipo corto

Semolino: non consentito

Pulizia canna: non consentita

Palla: Cartuccia o palla incartata.

Bacchetta: originale dell’arma, possibile utilizzo del salva bocca.

Starter: non consentito

Punteggio e tempo:

13 colpi tutti validi in 30 minuti

10 Punti per colpi nella bocca del cannone

5 punti per colpi nel corpo del cannone

2 punti per colpi nelle sagome rosse

2 punti per colpi nelle ruote e nell'affusto del cannone

Vale il punteggio superiore anche se tangente

Classifica:

Unica per originali e repliche

JENA 50 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023
REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Milano

Armi:

Fucili militari, a pietra focaia a canna liscia, originale o replica, Calibro minimo 50

Scatti:

Il controllo si effettua mettendo l'arma in sicura ed applicando al grilletto la trazione di un peso di Kg.4.
Il peso di scatto è libero ma la monta di sparo delle armi deve essere in grado di sostenere un peso di Kg 0,5 applicato al cane armato, tenendo la bocca dell'arma rivolta al suolo.

Posizione di tiro:

In piedi, vietato il gomito appoggiato al tronco

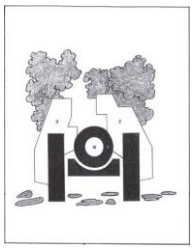
Giacca da tiro:

Vietata

Distanza di tiro:

50 metri

Bersaglio:



Caricamento:

Colpo in bianco senza palla: non consentito

Imbuto: tipo corto

Semolino: non consentito

Pulizia canna: non consentita

Palla: Cartuccia o palla incartata.

Bacchetta: originale dell’arma, possibile utilizzo del salva bocca.

Starter: non consentito

Punteggio e tempo:

13 colpi tutti validi in 30 minuti

10 Punti per colpi nella bocca del cannone

5 punti per colpi nel corpo del cannone

2 punti per colpi nelle sagome rosse

2 punti per colpi nelle ruote e nell'affusto del cannone

Vale il punteggio superiore anche se tangente

Classifica:

Unica per originali e repliche

BENCH REST - 50 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023
REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Milano

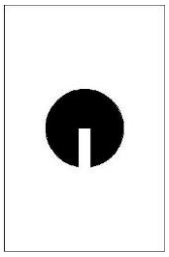
Categorie:
Arma lunga, all'interno di ogni categoria concorreranno armi di diverse tipologie come avanti specificato

Armi:
Si può partecipare con qualsiasi tipo di fucile o carabina purché avancarica**,** con qualsiasi tipo di mira d'epoca, con esclusione dei cannocchiali.

Distanze, posizioni di tiro e bersaglio:
50 metri, posizione da Bench Rest moderno con appoggio anteriore e cuscino posteriore

Regole di gara
Ogni tiratore avrà a disposizione 30 minuti, in tale tempo dovrà sparare **8 colpi** di gara; è ammesso un numero illimitato di colpi in bianco.

Bersaglio:



Caricamento e munizionamento
Il caricamento e munizionamento sono liberi con le seguenti limitazioni:

- è ammesso solo l'uso di polvere nera
- si osservano le norme MLAIC per la sicurezza
- No palle WAD CUTTER

Punteggi e classifica
La visuale del bersaglio serve solo come riferimento di mira e non per il punteggio.
Questo verrà stabilito non sulla base del punto in cui saranno situati i colpi, ma sulla loro dispersione.
Ai fini del punteggio si considerano solo i 5 colpi più vicini tra loro, il punteggio sarà dato dalla distanza tra i centri dei due colpi più lontani, tra i cinque considerati, meno l'handicap spettante all'arma.
Vince chi ha il punteggio minore.

Repliche
Sono ammessi alla gara sia gli **O che le R** , tuttavia, in considerazione che le repliche sono dotate di canne nuove di fabbrica, le stesse avranno una penalizzazione di 2 cm.

Categorie delle armi e loro Bonus
Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

Cat	Tipologia dell'arma	Handicap	
Super	Carabine specifiche per Bench Rest o tipologia "Match Rifle"	mm	0
A	Carabine a percussione a canna rigata di qualunque calibro civili da Tiro o di topologia "Military Match", con o senza stecker e munite di diottra	mm	0
B	Armi civili o militari a percussione con canna rigata di qualsiasi calibro, con o senza stecker, munite di mire metalliche aperte	min	20
C	Armi a miccia a canna rigata dotate di stecker e diottra o tubo di mira	mm	30
D	Carabine a pietra focaia a canna rigata, "con o senza stecker, dotate di diottra e/o tunnel coprimirino	mm	30
E	Carabine a pietra focaia come sopra ma dotate di mire metalliche aperte	mm	40
F	Armi a miccia a canna liscia con mire metalliche aperte e prive di stecker	mm	60
G	Armi militari a percussione, ad anima. liscia di qualunque calibro	mm	70
H	Armi militari a pietra focaia ad anima liscia di qualunque calibro	mm	80

PISTOLA A PIETRA FOCAIA 25 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Milano

Armi:

A canna liscia, originali o repliche

Posizione di tiro:

Accademica - in piedi

Giacca da tiro:

Vietata

Distanza:

25 metri

Bersaglio:

Caricamento:

Libero ed in sicurezza fra un colpo e l'altro

Tempo:

30 minuti

Punteggio:

13 colpi - tutti validi

Per i colpi tangenti vale il punteggio superiore

Classifica:

Unica fra originali e repliche

PISTOLA A PERCUSSIONE 25 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Milano

Armi:

A canna rigata, originali o repliche

Posizione di tiro:

Accademica - in piedi

Giacca da tiro:

Vietata

Distanza:

25 metri

Bersaglio:

Caricamento:

Libero ed in sicurezza fra un colpo e l'altro

Tempo:

30 minuti

Punteggio:

13 colpi - tutti validi

Per i colpi tangenti vale il punteggio superiore

Classifica:

Unica fra originali e repliche

REVOLVER 25 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Milano

Armi:

Remington - Colt - Roger & Spencer - ecc

Posizione di tiro:

In piedi

Giacca da tiro:

Vietata

Impugnatura:

Anche a due mani

Se a due mani armare il cane con il pollice della mano debole

Distanza:

25 metri

Bersaglio:

Per pistola libera - cm55 x cm55

Caricamento:

5 Colpi per volta nel tamburo

3 serie di 5 colpi

Modalità:

Al comando "tiratori pronti" braccio armato abbassato di 45 gradi

Al comando "puntate" braccio alzato

Al comando "fuoco" 5 colpi in successione in 1 minuto

Punteggio:

15 colpi - tutti validi

Classifica:

Unica fra originali e repliche

PISTOLA A 50 Metri-Nuova Specialità

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023
REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Milano

Armi:

qualsiasi tipo di arma corta ad avancarica, originali o repliche

Posizione di tiro:

Accademica - in piedi

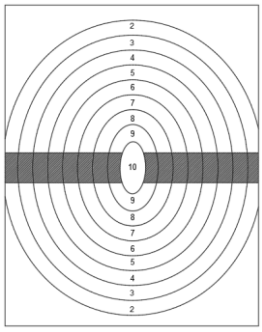
Giacca da tiro:
Vietata

Distanza:

50 metri

Bersaglio:

Storico



Caricamento:

Libero ed in sicurezza fra un colpo e l'altro

Tempo:

30 minuti

Punteggio:

13 colpi - tutti validi

Per i colpi tangenti vale il punteggio superiore

Classifica:

Unica fra originali e repliche

BERSAGLIERE 100 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Pavia

Gara di tiro militare da campagna con armi lunghe militari con attacco per la baionetta, tutti i calibri, originali o repliche.

Scatti:

Il controllo si effettua mettendo l'arma in sicura ed applicando al grilletto la trazione di un peso di Kg.4.
Il peso di scatto è libero ma la monta di sparo delle armi deve essere in grado di sostenere un peso di Kg 0,5 applicato al cane armato, con l'eventuale sensibilizzatore inserito, tenendo la bocca dell'arma rivolta al suolo.

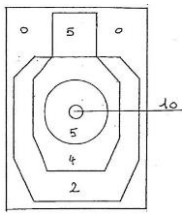
Posizione di tiro:

Seduti sui banchetti con arma solo in appoggio anteriore su blocco di legno dalla parte piana + tappetino.

Distanza:

100 metri

Bersaglio:



Caricamento:

Colpo in bianco senza palla: non consentito

Imbuto: tipo corto

Semolino: non consentito

Pulizia canna: non consentita

Palla: palle simili alle originali in uso all'epoca, si può evitare la cartuccia ma si deve incartare la palla se previsto dalla arma usata (Enfiel – Lorenz – ecc), palla nuda per le armi americane.

Bacchetta: originale dell'arma, possibile utilizzo del salva bocca.

Starter: consentito.

Stecker: consentito**.**

Punteggio e tempo:

10 colpi tutti validi in 30 minuti

Punteggio come da valori indicati sul prospetto e sul bersaglio, vale la regola del colpo tangente.

Classifica:

Unica per originali e repliche

BENCH REST ARMI LUNGHE 100 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Pavia

Categorie:

due, arma lunga e arma corta. All'interno di ogni categoria concorreranno armi di diverse tipologie come avanti specificato

Armi:

Alla categoria **armi lunghe** si può partecipare con qiualsiasi tipo di fucile o carabina purchè avancarica**,** con qualsiasi tipo di mira d'epoca, con esclusione dei cannocchiali.

Distanze, posizioni di tiro e bersagli

Arma Lunga:

100 metri, posizione da Bench Rest moderno con appoggio anteriore e cuscino posteriore

Bersaglio Miquelet

Regole di gara

Ogni tiratore avrà a disposizione 30 minuti, in tale tempo dovrà sparare **8 colpi** di gara; è ammesso un numero illimitato di colpi in bianco.

Caricamento e munizionamento

Il caricamento e munizionamento sono liberi con le seguenti limitazioni:

- è ammesso solo l'uso di polvere nera
- si osservano le norme MLAIC per la sicurezza

Punteggi e classifica

La visuale del bersaglio serve solo come riferimento di mira e non per il punteggio.

Questo verrà stabilito non sulla base del punto in cui saranno situati i colpi, ma sulla loro dispersione.

Ai fini del punteggio si considerano solo i 5 colpi più vicini tra loro, il punteggio sarà dato dalla distanza tra i centri dei due colpi più lontani, tra i cinque considerati, meno l'handicap spettante all'arma.

Vince chi ha il punteggio minore.

Repliche

Sono ammessi alla gara sia gli **O che le R** , tuttavia, in considerazione che le repliche sono dotate di canne nuove di fabbrica, le stesse avranno una penalizzazione circa 2 cm.

Categorie delle armi e loro Bonus
Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

Armi Lunghe

Cat	Tipologia dell'arma	Handicap	
Super	Carabine specifiche per Bench Rest o tipologia "Match Rifle"	rnm	0
A	Carabine a percussione a canna rigata di qualunque calibro civili da Tiro o di topologia "Military Match", con o senza stecker e munite di diottra	mm	20
B	Armi civili o militari a percussione con canna rigata di qualsiasi calibro, con o senza stecker, munite di mire metalliche aperte	min	40
C	Armi a miccia a canna rigata dotate di stecker e diottra o tubo di mira	mm	50
D	Carabine a pietra focaia a canna rigata, "con o senza stecker, dotate di diottra e/o tunnel coprimirino	mm	50
E	Carabine a pietra focaia come sopra ma dotate di mire metalliche aperte	mm	60
F	Armi a miccia a canna liscia con mire metalliche aperte e prive di stecker	mm	200
G	Armi militari a percussione, ad anima. liscia di qualunque calibro	mm	250
H	Armi militari a pietra focaia ad anima liscia di qualunque calibro	mm	400

CREEDMORE 200 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Pavia

Armi:

Armi lunghe da tiro a percussione, originali o repliche, di qualsiasi tipo con esclusione di quelle dotate di mire ottiche o telescopiche.

Posizione di tiro:

In appoggio da banco da Bench-Rest con rest anteriore e cuscino posteriore.

Distanza di tiro:

200 metri

Bersaglio:

Miquelet

Caricamento:

Colpo in bianco senza palla: consentito

Imbuto: tipo lungo

Semolino: consentito

Pulizia canna: consentita

Palla: ammesso qualunque tipo di palla con carta, pezzuola, nuda ingrassata.

Bacchetta: qualsiasi tipo di bacchetta.

Starter: consentito

Punteggio e tempo:

13 colpi in 30 minuti, si conteggiano i migliori 10.

Vale la regola del colpo tangente.

Classifica:

Unica per originali e repliche.

CARABINE A PIETRA FOCAIA 100 Metri

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Pavia

Armi:

Tiro di poligono con armi a pietra focaia, di qualunque tipo e calibro, originali o repliche, con mire libere, senza diottra, con o senza stecker.

Posizione di tiro:

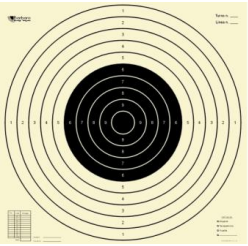
Seduti sui banchetti con arma solo in appoggio anteriore su blocco di legno dalla parte piana.

Distanza di tiro:

100 metri

Bersaglio:

Miquelet



Caricamento:

Colpo in bianco senza palla: consentito

Imbuto: tipo lungo

Semolino: consentito

Pulizia canna: consentita

Palla: sferica con carta, pezzuola, nuda ingrassata.

Bacchetta: qualsiasi tipo di bacchetta.

Starter: consentito

Punteggio e tempo:

13 colpi in 30 minuti, si conteggiano i migliori 10

Classifica:

Unica per originali e repliche

GARA CACCIATORI

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Milano

Armi:
da caccia a mire aperte - canne lisce o rigate, qualunque calibro

Distanza di tiro:
50 metri

Posizione di tiro:
seduti con appoggio

Bersaglio:
3 bersagli con figure di animali: volpe, coniglio, marmotta

Modalità:
1 colpo per bersaglio in 3 postazioni diverse

Punteggio:
Aree valide, la più interna = bersaglio morto: 2 punti

la più esterna= bersaglio ferito: 1 punto

Tempo:
6 minuti totali per i primi tre bersagli

Punteggio:
i tiratori con lo stesso punteggio, disputano lo spareggio

Spareggio
In piedi e senza appoggio, si spara un solo colpo nel bersaglio con la silouette del tacchino

FESTSCHEIBE

Revisione 10 in vigore da Gennaio 2023

REVISIONE MARCATA IN GIALLO IN GRASSETTO E SOTTOLINEATA

Poligono: Milano

Non si tratta di una vera e propria gara, quanto di una tradizione molto viva nel mondo dei tiratorii germanici.

Il bersaglio è costituito da un disco di legno di 30/40 cm di diametro sul quale è dipinto un paesaggio, una scena, animali selvatici, ecc., a volte è presente un piccolo bersaglio a cerchi concentrici di colori alternati.

I concorrenti, di solito 5 o 6, sparano un colpo ciascuno e quello che si avvicina di più al centro vince il bersaglio.

Si raccomanda l'uso di armi di piccolo calibro per non rovinare troppo il bersaglio.