

01/01/2016

# REGOLAMENTO

CAMPIONATO C-10



POLIGONO AIR-FIRE RIBERA  
A.S.D. AIR-FIRE& SOFTAIR



## REGOLAMENTO c-10 2016

Il campionato provinciale **c-10** del **poligono Air-Fire** di Ribera è stato pensato data la passione e la sportività che con molto entusiasmo e professionalità è stata dimostrata negli anni 2014/15 da tutti i partecipanti al campionato, al fine di premiare anche per il 2016 **il tiratore** che si aggiudicherà il titolo di campione provinciale del **poligono Air-Fire 2016**. Titolo che il vincitore otterrà per aver conquistato il miglior punteggio dato dalla somma dei punteggi ottenuti in ogni singola gara del campionato che inizia a gennaio e si conclude a dicembre 2016.

Il regolamento prevede lo scarto dei tre punteggi più bassi su dodici gare ufficiali. L'assenza del tiratore ad una o più gare ufficiali ne determina una diminuzione del punteggio e perde la possibilità di scartare i punteggi più bassi rovinando la media dei propri punteggi; pertanto sarà premiata la costanza.

Per poter rientrare nella classifica dei primi dieci tiratori dell'anno o nelle premiazioni di categoria femminile e juniores il tiratore deve avere almeno 9 gare ufficiali di campionato c-10 2016.

I premiati del campionato saranno:

- I primi 10 in classifica con le migliori 9 gare
- Colui che riesce a fare il record poligono 2016
- Il miglior partecipante della categoria juniores
- La migliore partecipante della categoria femminile

# REGOLAMENTO C-10

## 1. Armi

Possono essere impiegate armi ad aria compressa in calibro 4,5 a colpo singolo, sono previste solo le armi di categoria SPRINGER (molla) con potenza pari o inferiore a 7.5 J di libera vendita.

## 2. Caratteristica dell'arma

La calciatura è consentita anche di forma anatomica a pistolae con il foro per il pollice; si può aggiungere alla calciatura originale un sistema di appoggio (palmrest) che non superi i 90 mm dalla **cassa** realizzabile in qualsiasi materiale e di conseguenza si può aumentare il peso dell'arma. Il calciolo può essere originale o tipo bisley con possibilità di scorrimento verticale ma non può essere ruotato né verso destra né verso sinistra, può essere diritto o leggermente curvato purché non sia a mezza luna (o a forma di C; non è permesso utilizzare lo sperone né superiore né inferiore. Il peso dello scatto deve essere regolato in funzione alla sicurezza dell'arma in modo che non succedano situazioni di colpi accidentali (pena la squalifica della gara in questione).

Possono essere utilizzati organi di mira di ogni marca e modello purché non abbiano lenti o diottrie e che siano molto simili agli originali. Non si possono utilizzare più di 2 punti di collimazione (mirino e deriva). Non si possono utilizzare né laser né tunnel.

## 3. Concorrenti

Alle gare possono partecipare tutti, gli uomini rientrano nelle categorie esperti o esordienti, le donne nella categoria femminile, i più piccoli nella categoria juniores .

Se il concorrente è un minorenne dovrà essere accompagnato in gara da un genitore o da chi ne esercita la patria potestà e ne è responsabile.

(IL MINORE IN GARA SE NECESSITA DI AIUTO SARA' AIUTATO SOLAMENTE DAI GIUDICI DI GARA).

L'età minima per partecipare alle gare è di anni 10;

I concorrenti dai 10 a 14 anni rientreranno nella categoria Juniores.

## 4. Verifica arma

Il presidente potrà verificare se lo riterrà necessari i joule dell'arma di ogni partecipante. Tali verifiche potranno avere luogo prima o dopo la gara.

Per la verifica dei joule verrà usato un pallino unico” l' H&N Finale Match Rifle” in calibro 4,50 da 0,53 grammi, in dotazione dal poligono. La velocità corrispondente a 7,5 j. con questo pallino è di 168,2 m/s., mentre la velocità consentita in gara sarà di 168 m/s. pari a 7,479 j. A tale velocità sarà aggiunta una tolleranza di misurazione del 2,5% che porterà la velocità ammessa a 172,2 m/s.

La verifica si effettuerà su un massimo di 3 tiri, il primo che rientra nel limite ammesso dalla seguente tabella che prevede il 2.5 % di tolleranza sulla velocità comporta il superamento della prova. Nel caso in cui si accerti la non regolarità dell'arma prima dell'inizio della gara viene concessa la possibilità di intervento sull'arma stessa, purché ciò avvenga entro la partenza della gara. Negli altri casi la irregolarità comporterà l'annullamento del punteggio.

## **5. Munizioni**

Possono essere impiegate ogni genere di munizioni deformabili, composte da piombo o leghe in materiale tenero nel rispetto delle normative vigenti.(SI CONSIGLIA DI UTILIZZARE PALLINI A TESTA PIATTA)

## **6. Direttore di Gara**

Il presidente potrà nominare prima di ogni singola sessione di tiro uno o più assistenti (Marshall). Questi saranno di aiuto per il corretto svolgimento della sessione, potranno essere consultati per ogni chiarimento o spiegazione dai tiratori in gara.

## **7. Bersagli di gara**

La tipicità in questa gara sarà l'utilizzo di bersagli fissi ad una distanza di 10 metri.

## **8. Percorso di gara**

Il bersaglio di prova e i 6 round di gara saranno eseguiti nella linea di tiro assegnata durante l'iscrizione.

## **9. Colpi e Bersagli**

Nel caso in cui si colpisce per errore un bersaglio appartenente ad un'altra linea di tiro il colpo è considerato valido con punto nullo. Si ha diritto a quattro tiri per ogni linea di tiro composta da un bersaglio posizionato a 10 a metri.

Nel caso in cui in un bersaglio dove devono essere presenti solo quattro colpi si trovano colpi in più si conteggeranno solo i 4 punti più bassi e quindi verrà scartato il punto più alto.

## **10. Tempi di tiro**

Il tempo massimo a disposizione è di 5 minuti per linea di tiro da 4 colpi e 3 minuti per il bersaglio di prova.

## **11. Punteggio**

Si può raggiungere il punteggio massimo di 240 punti nella serie completa.

La scheda di punteggio deve essere compilata dal presidente.

## **12. Modalità di tiro**

E' consentito ogni tipo di abbigliamento purché non sia rigido;

E' consentito l'uso del guanto;

Un tiro è considerato effettuato anche se è accidentale;

Non sono ammessi colpi di prova oltre i 3 minuti concessi per la prova;

Il tiratore può assumere solo la posizione in imbracciata (in piedi);

La carabina può poggiare solo ed esclusivamente sul tiratore;

Possono essere concesse varianti per concorrenti disabili.

Sono vietati appoggi di qualsiasi genere.

## **13. Penalità**

Per il mancato rispetto delle norme di sicurezza e delle norme di gara è prevista la squalifica dalla gara stessa.

## **14. Abbandono del percorso**

Un concorrente può abbandonare il percorso di gara solo dopo aver ottenuto l'autorizzazione del direttore di gara.

In caso di abbandono volontario della gara verrà conteggiato il punteggio raggiunto sino al momento dell'abbandono.

Il concorrente non può abbandonare la linea di tiro con l'arma carica.

Si raccomanda l'uso di un linguaggio consono e non scurrile, di astenersi da atteggiamenti volgari che possano disturbare il pubblico o i concorrenti.

# Regolamento di gara C-10

1. Ogni singola gara si compone di 24 tiri totali suddivisi in 6 round da 4 tiri ciascuno per un massimo di 40 punti a bersaglio e 240 punti nella serie completa dei 6 round.
2. Nell'ipotesi in cui si verificasse la presenza di più di 4 colpi verrà scartato il punteggio più alto del bersaglio in questione, se la presenza di più di 4 colpi si verificasse in 3 bersagli il tiratore verrà squalificato dalla gara in questione.
3. Si ha diritto a 3 minuti di prova in un unico bersaglio prima di iniziare la gara.
4. L'assegnazione della linea di tiro è in base al numero assegnato durante l'iscrizione.
5. In caso di pareggio vince chi nell'ultimo round ha il punteggio più alto, in tal caso controllerà l'ultimo round.
  - ♦5.1 se l'ultimo round risultasse anch'esso uguale si terrà conto del round precedente e così via;
  - ♦5.2 se i round sono in parità assoluta si farà uno spareggio di 4 tiri in unico bersaglio se entrambi i concorrenti sono presenti alla premiazione;
  - ♦5.3 nel caso in cui uno dei due mancasse il premio viene ritirato dal tiratore ancora presente con gara vinta per assenza dell'avversario;
  - ♦5.4 se entrambi i concorrenti non sono presenti alla premiazione in classifica verranno inseriti in ordine alfabetico (cognome);
  - ♦5.5 se c'è il podio o un premio da assegnare passerà in vantaggio chi nella gara successiva farà un punteggio migliore.
6. Piombino difettoso: il tiratore può tirare fuori dal bersaglio solo dopo aver fatto segno al giudice di gara di aver inserito nell'arma un piombino difettoso. I colpi messi a disposizione per ogni round sono 4, i colpi accidentali sono considerati colpi validi.

## Regolamento di gara c-10

7. Problemi con l'arma: in gara può succedere un qualsiasi problema con l'arma in quel contesto il tiratore può portare un arma di riserva sempre conforme alle caratteristiche richieste. Non è possibile allontanarsi dalla postazione durante la gara per cercare di sistemare la propria arma, si può continuare la sessione con qualsiasi arma conforme alle caratteristiche richieste.
8. In gara è possibile utilizzare abbigliamento sportivo specifico, cuffie o tappi ma anche cuffie con musica purché il volume non disturbi il tiratore a fianco che in caso di disturbo deve segnalare il problema al giudice senza disturbare gli altri tiratori.
9. Non è possibile utilizzare durante la gara ottiche, binocoli, monocoli, telecamere, telefoni o altri strumenti per controllare il proprio bersaglio.
10. Durante i 3 minuti di prova è possibile utilizzare ottiche, binocoli, monocoli, telecamere e telefoni ma non sono messi a disposizione dal poligono, ogni tiratore può attrezzarsi come vuole per controllare il proprio bersaglio.
11. Terminati i 3 minuti nella postazione devono esserci solo i piombini e la carabina.
12. Non si possono tenere penne in postazione, ogni tiratore ha diritto di controllare ogni singolo bersaglio al termine del round per un tempo massimo di 10 secondi non toccando il proprio bersaglio.

## Regolamento di gara c-10

13. A fine gara si può controllare o contestare un punteggio con il giudice o con la commissione che lo ha stabilito chiedendo di rivedere il bersaglio; se la commissione fatta da 3 giudici, scelti dal presidente, conferma il risultato non verrà cambiato il punteggio; il tiratore può chiedere la contestazione ma durante la valutazione deve allontanarsi, il presidente prenderà il bersaglio in considerazione accertandosi dell'eventuale errore.
14. Alla gara come pubblico può assistere oltre alla commissione un massimo di 5 persone, che non siano concorrenti della medesima gara purché rispettino in silenzio gli altri tiratori;
- ◆14.1 se questi decidono di entrare come spettatori dovranno rispettare le regole comportamentali di gara;
  - ◆14.2 se non si rispettano le regole lo spettatore verrà fatto accomodare nello spazio adiacente al poligono.
15. L'ammonizione e la sottrazione dei 5 punti:  
Il giudice di gara può ammonire un concorrente che sta gareggiando per comportamento scorretto o disturbo, i richiami verranno fatti in silenzio per non disturbare gli altri concorrenti esibendo un cartoncino giallo; se il concorrente ripete il comportamento scorretto o crea disturbo agli altri partecipanti verrà ammonito per la seconda volta rischiando di incorrere nel terzo richiamo con cartoncino rosso e la sottrazione di 5 punti nella graduatoria finale 2016 con lo scarto di tre gare già considerato.



# Premiazione gara

1. Saranno premiati i concorrenti che in gara si sono classificati al 1°-2°-3° posto nella categoria ESPERTI per aver totalizzato più punti sommando tutti i ventiquattro colpi suddivisi in sei round.
2. La categoria ESORDIENTI nasce al fine di creare un altro podio di tre vincitori, il criterio per decidere da quale punteggio andare a premiare è il seguente: escludendo dalla classifica le categorie juniores e femminile e il punteggio più alto con il punteggio più basso si andrà a fare una media tra il secondo classificato con il penultimo ottenendo la media che definirà da quale punteggio andare a premiare, se il punteggio ottenuto dalla media ad es. è <180 andrà premiato come 1° classificato chi ha ottenuto tale punteggio e scorrendo nella graduatoria si otterranno gli altri 2 vincitori; precisando che rientreranno in una classifica separata da quella ottenuta per la categoria esperti , ma rientreranno in un'unica classifica per il campionato.
3. Saranno premiati i concorrenti che in gara si sono classificati al 1°-2°-3° posto per aver totalizzato più punti nella categoria JUNIORES sommando tutti i ventiquattro colpi divisi in sei round.
4. Saranno premiate le concorrenti che in gara si sono classificate al 1°-2°-3° posto per aver totalizzato più punti nella categoria FEMMINILE sommando tutti i ventiquattro colpi divisi in sei round.

# Premiazione gara

5. La premiazione per il miglior cartoncino in gara campionato nasce dall'idea di riuscire a premiare un altro partecipante oltre a chi già si è aggiudicato il podio (solitamente il miglior cartoncino al 99% appartiene al 1° vincitore di gara ma non ha senso dare due premi, visto che l'idea del miglior cartoncino a solo fine di premiare un altro partecipante) quindi il criterio di premiazione esclude i vincitori podio di entrambe le categorie (esperti e esordienti).
- ♦5.1 se il punteggio di miglior cartoncino è per esempio 40/40 e in gara si presenta più di un cartoncino con lo stesso punteggio si andrà a premiare chi in tutta la serie dei sei round ha raggiunto il punteggio più alto;
  - ♦5.2 in caso di parità assoluta si controllerà se il tiratore ha più di un punteggio uguale come miglior cartoncino;
  - ♦5.3 se non si verifica questa situazione si controllerà l'ultimo round;
  - ♦5.4 se l'ultimo round risultasse anch'esso uguale si terrà conto del round precedente e così via;
  - ♦5.5 se i round sono in parità assoluta si farà uno spareggio di 4 colpi in unico bersaglio se entrambi i concorrenti sono presenti alla premiazione;
  - ♦5.6 in caso uno dei due mancasse il premio viene ritirato dal tiratore ancora presente con gara vinta per assenza dell'avversario;
  - ♦5.7 se entrambi i concorrenti non sono presenti alla premiazione si passerà alla premiazione del miglior cartoncino con punteggio ascendente.

# PREMIAZIONE CAMPIONATO 2016

1. A fine anno si premieranno i primi dieci della classifica generale calcolando le migliori 9 gare campionato c-10.

- ♦1.1 in caso di parità vince chi nel campionato ha raggiunto più podi;
- ♦1.2 se il numero di podi risultasse uguale si controllerà chi è riuscito a fare più primi posti in gara campionato;
- ♦1.3 se i primi posti risultano uguali si controlleranno i secondi posti;
- ♦1.4 se anche i secondi posti risultassero uguali si controllano i terzi;
- ♦1.5 se anche i terzi posti risultassero uguali si terrà uno spareggio eseguito nell'ultima gara "la gara dei campioni" e chi riesce a fare più punti passa avanti nello spareggio aggiudicandosi il posto in vantaggio con il concorrente con cui si disputava lo spareggio passando in classifica **campioni poligono Air-Fire 2016**.

2. Il record poligono

A fine anno si premierà il tiratore che ha raggiunto il punteggio più alto in una delle dodici gare campionato c-10.

- ♦2.1 in caso di parità vince chi nel campionato ha raggiunto più podi;
- ♦2.2 se il numero di podi risultasse uguale si controllerà chi è riuscito a fare più primi posti in gara campionato;
- ♦2.3 se i primi posti risultano uguali si controlleranno i secondi posti;
- ♦2.4 se anche i secondi posti risultassero uguali si controllano i terzi;
- ♦2.5 se anche i terzi posti risultassero uguali si terrà uno spareggio eseguito nell'ultima gara "la gara dei campioni" e chi riesce a fare più punti nella sessione passa avanti nello spareggio aggiudicandosi il posto in vantaggio con il concorrente con cui si disputava lo spareggio per il **record poligono 2016**.

# PREMIAZIONE CAMPIONATO 2016

3. A fine anno si premierà il migliore della categoria juniores calcolando le migliori nove gare campionato c-10.
- ♦3.1 in caso di parità vince chi nel campionato ha raggiunto più podi;
  - ♦3.2 se il numero di podi risultasse uguale si controllerà chi è riuscito a fare più primi posti in gara campionato;
  - ♦3.3 se i primi posti risultano uguali si controlleranno i secondi posti;
  - ♦3.4 se anche i secondi posti risultassero uguali si controllano i terzi;
  - ♦3.5 se anche i terzi posti risultassero uguali si terrà uno spareggio eseguito nell'ultima gara "la gara dei campioni" e chi riesce a fare più punti nella sessione passa avanti nello spareggio aggiudicandosi il posto in vantaggio con il concorrente con cui si disputava lo spareggio passando in classifica
- 1° juniores poligono Air-Fire 2016.**

4. A fine anno si premierà la migliore della categoria femminile calcolando le migliori nove gare campionato c-10.
- ♦4.1 in caso di parità vince chi nel campionato ha raggiunto più podi;
  - ♦4.2 se il numero di podi risultasse uguale si controllerà chi è riuscito a fare più primi posti in gara campionato;
  - ♦4.3 se i primi posti risultano uguali si controlleranno i secondi posti;
  - ♦4.4 se anche i secondi posti risultassero uguali si controllano i terzi;
  - ♦4.5 se anche i terzi posti risultassero uguali si terrà uno spareggio eseguito nell'ultima gara "la gara dei campioni" e chi riesce a fare più punti nella sessione passa avanti nello spareggio aggiudicandosi il posto in vantaggio con il concorrente con cui si disputava lo spareggio passando in classifica
- 1° classificata categoria femminile poligono Air-Fire 2016.**

# GARA DEI CAMPIONI

- 1) Alla gara dei campioni avranno diritto a partecipare i concorrenti che si sono classificati tra i primi 10 nella classifica generale considerando le 12 gare ufficiali del campionato c-10.
- 2) Alla gara dei campioni avranno diritto a partecipare i concorrenti che si sono classificati tra i primi 10 nella classifica con i 3 scarti considerando le migliori 9 gare ufficiali del campionato c-10.
- 3) Nella gara dei campioni avranno diritto a partecipare i concorrenti che sono riusciti ad ottenere almeno un podio nella categoria "ESPERTI" (1° classificato, 2° classificato, 3° classificato o miglior cartoncino) con almeno 5 gare di campionato.
- 4) Nella gara dei campioni si avrà diritto a 3 minuti di prova in un unico bersaglio a 10 metri.
- 5) La gara dei campioni si svolgerà con 10 bersagli di gara in cui verrà tirato solo un colpo a bersaglio per un punteggio massimo di 100/100 punti.

Nella gara dei campioni verrà premiato solo il 1° classificato come campione dei campioni del 2016.