

REGOLAMENTO
T.O.M.U.F.



TIRO OPERATIVO MILITARE
UNUCI FIRENZE

Delegazione Toscana

Ver. 11.0 – 01.08.2011

OBIETTIVO

Le gare di TIRO MILITARE organizzate da UNUCI e dalle altre associazioni d'arma 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 gare come nelle esercitazioni con armi da fuoco è fondamentale lo scrupoloso rispetto di tutte le regole di sicurezza previste nei poligoni istituzionali e in quelli privati; questo regolamento nasce per dare linee di 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 principi enunciati sopra.

INDICE

1. CATEGORIE

2. ACCESSORI ED ABBIGLIAMENTO

3. PISTOLA

4. FUCILE A POMPA

5. ALTRE ARMI

6. MECCANISMI D'INGAGGIO

7. PUNTEGGIO

8. SAGOME

9. SQUALIFICA

10. GIUDICI DI GARA

11. DIREZIONE DI GARA

12. ACCESSO ALLE MISSIONE

13. TIRATORI

14. PREMIAZIONI

1. CATEGORIE

MILITARI: personale in servizio Paesi NATO e Svizzera; chi presta servizio armato (Polizia Municipale, Guardie Giurate, ecc.), iscritti UNUCI ed Associazioni d'Arma.

CIVILI: iscritti alle varie Federazioni di Tiro Italiane 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 e attrezzatura (fondina, porta caricatori e cinturoni) tecnica IPSC: è gradita l'uso della divisa da campo del corpo di appartenenza

CIVILI non è consentito l'uso di fondine ascellari, cosciali e porta caricatori magnetici.

3. PISTOLA

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

I caricatori potranno 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.

4. FUCILE A POMPA

L'organizzazione metterà sempre a disposizione, gratuitamente, un'arma per la gara ma 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, necessari di colpi particolari, saranno a cura e carico del concorrente.

5. ALTRE ARMI

Qualora per lo svolgimento della gara sia previsto l'uso di altre armi, sia lunghe che 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 ovvero 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).

Il ponticello del grilletto non dovrà mai oltrepassare la copertura o la finestra (penalità 5 secondi).

I ferri sentinella – se previsti dovranno essere abbattuti obbligatoriamente per primi, nel caso il tiratore dovesse procedere con l'esercizio, sarà squalificato “per violazione della sicurezza”; se il concorrente dovesse esaurire tutti i colpi sparando ai ferri sentinella, l'esercizio sarà comunque considerato valido.

I bersagli metallici colpiti che rimangono 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. 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 3 (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).

Per un caricatore caduto a terra e non raccolto prima di sparare di nuovo (20 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 colpo sparato in più, ove previsto un numero massimo (20 secondi).

8. SAGOME

Le sagome cartacee sono di vario tipo quelle metalliche di varie forme.

Nel briefing che precede ogni prova sarà spiegata forma, colorazione, aree di validità e numero dei colpi minimo con cui ingaggiare ogni sagoma. Nelle sagome da tiro operativo i secondi di penalità corrispondono ad i 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 da 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 con una parte colorata in nero (hard cover) è considerata nella zona colorata priva di valore 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 dell'MMD e dell'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, l'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 nel caso in cui:

- 1) Durante la prova a fuoco, il colpo partito risulta 'fiacco', il tiratore si ferma o viene fermato dal MMD o MRO per presunta palla in canna, se con esito positivo scatta la squalifica; se con esito negativo il tiratore potrà ripetere l'esercizio
- 2) 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.
- 3) Se prima di aver terminato tutta la propria gara viene trovato a bere bevande alcoliche di qualsiasi genere.
- 4) Se l'esercizio preveda la partenza senza colpo in canna e la regola non viene rispettata.
- 5) Si tocca la sagoma con l'arma mentre si spara.

Non è ammesso nessun tipo di ricorso.

10. GIUDICI DI GARA

- **MMD (Military Match Director)** **cintura blu a tracollo**, 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 tracollo**, supportano l'MMD e i MRO per la durata della manifestazioni, è incaricato della segreteria, della gestione dei turni di tiri, 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 tracollo**, 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 condivide 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) presente alle gare di livello nazionale ed internazionale con oltre 50 iscritti, I componenti della DG sono 7: l'MMD, il responsabile della Sez. UNUCI organizzatrice, i 3 MRO di maggiore esperienza e 2 tiratori (+1 riserva nel caso sia 1 dei 2 tiratori colui che presenta ricorso) 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.

12. ACCESSO ALLE MISSIONI

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

Nel caso siano presenti prove surprise, non modificabili, prima di prendere posizione o accedere a simili missioni, MMD, SMO e i MRO dovranno effettuare la loro prova di gara. Gli MMD, SMO e MRO che prenderanno parte alla manifestazione, avranno, come i tiratori, l'accesso negato alle missioni fino a quando non effettueranno anche loro la prova, tale violazione comporterà la loro esclusione dalla classifica generale per comportamento antisportivo.

13. TIRATORI

Al momento dell'iscrizione, viene consegnato al tiratore un braccialetto da indossare al polso della mano debole, **giallo** per la categoria militare, **verde** per la categoria civile. Il braccialetto potrà essere tolto solo al termine della gara del tiratore. Sul braccialetto è scritto il numero di gara del tiratore e la sequenza in cui dovrà effettuare le missioni. Solo chi è munito di braccialetto potrà avere accesso alle missioni. Il braccialetto permetterà agli MRO una rapida individuazione del tipo di categoria a cui appartiene il tiratore, per la verifica dell'attrezzatura. L'MRO, nel caso il braccialetto sia stato strappato, a chi si presenta alla propria missione, potrà richiedere una verifica all'MMD o agli SMO.

14. PREMIAZIONI

I tiratori verranno suddivise in due categorie, Militari e Civili. Nel caso siano previste le squadre, queste potranno essere miste ovvero costituite da tiratori sia militari che civili. Ogni squadra è composta dai 3 ai 4 tiratori. Per la classifica finale vengono presi i 3 risultati migliori. Sarà cura dell'organizzazione decidere, per ogni manifestazione, il numero dei tiratori massimo da premiare. Saranno sempre premiati con medaglia o coppa i primi 3 classificati della categoria militare, della categoria civile e se prevista le prime tre squadre.