



TROFEO PEGASO 2026/27

**Gara di tiro a 25 metri in calibro 22 e in aria compressa in
calibro 4,5 e 5,5**

Il trofeo si svolge su 5 gare di qualificazione oltre a una finale secondo il seguente calendario:

GARE DI QUALIFICAZIONE:

- 15 NOVEMBRE 2026 TSN PISTOIA
- 29 NOVEMBRE 2026 TSN PONTEDERA
- 13 DICEMBRE 2026 TSN LIVORNO
- 10 GENNAIO 2027 TSN PISA
- 24 GENNAIO 2027 TSN FUCECCHIO

FINALE:

07 FEBBRAIO 2027 TSN PISTOIA



Indice

1. SPORTIVITÀ	Pag.3
2. BANCONE (Bench)	Pag.3
3. SUPPORTI (Rest)	Pag.3
4. MUNIZIONAMENTO	Pag.5
5. BANDIERINE SEGNAVENTO	Pag.5
6. BERSAGLI	Pag.6
6.1 Mod. 10/14 bis	Pag.6
6.2 Mod. TP2	Pag.6
6.3 Mod. TP1	Pag.6
6.4 Mod. 10/21 bis	Pag.6
7. CARATTERISTICHE DELLE ARMI	Pag.7
7.1 OPEN	Pag.7
7.2 PEGASO LIGHT OPEN	Pag.7
7.3 SUPERSTANDARD	Pag.7
7.4 DIOTTRA AIR	Pag.7
7.5 SPRINGER MIRE METALLICHE	Pag.9
7.6 PEGASO SPRINGER	Pag.9
7.7 UNLIMITED A	Pag.9
7.8 HEAVY VARMINT AIR	Pag.10
8. VERIFICA DELLA CONFORMITA' DELLE ARMI	Pag.10
9. SVOLGIMENTO DELLA GARA	Pag.11
9.1 Tiro incrociato attivo	Pag.12
9.2 Tiro incrociato passivo	Pag.12
10. DETERMINAZIONE DEL PUNTEGGIO E DELLE MOUCHES	Pag.13
11. RECLAMI	Pag.13
12. TROFEO PEGASO INDIVIDUALE	Pag.13
13. FASE FINALE TROFEO PEGASO INDIVIDUALE	Pag.14
14. ISCRIZIONI	Pag.14
15. RECORDSHOOTER TROFEO PEGASO	Pag.14
16. CAMPIONATO PEGASO DEI POLIGONI E FINALE	Pag.15
17. SEDI DI GARA	Pag.15



REGOLAMENTO

1. SPORTIVITA'

Le sezioni del Tiro a Segno Nazionale della Toscana che organizzano il trofeo si ispirano ai valori di sportività ed amicizia. Tutti i tiratori che vi partecipano sono tenuti ad un comportamento corretto e rispettoso verso gli altri partecipanti e verso gli organizzatori, e sono tenuti a rispettare le norme di sicurezza vigenti nei poligoni. I tiratori partecipanti dovranno essere in regola con l'iscrizione a una sezione di TSN. Possono partecipare alle gare carabine in calibro .22 LR e ad aria compressa in calibro 4,5 o 5,5, suddivise nelle seguenti categorie:

CARABINE CALIBRO 22 LR:

- OPEN
- PEGASO LIGHT OPEN
- SUPERSTANDARD

CARABINE ARIA COMPRESSA:

- DIOTTRA AIR
- SPRINGER MIRE METALLICHE
- PEGASO SPRINGER
- UNLIMITED A
- HEAVY VARMINIT AIR

REGOLAMENTO TECNICO

La sezione seguente descrive le regole tecniche da osservare per il regolare svolgimento del Trofeo.

2. BANCONE (Bench)

Tavolo dalla struttura rigida, costruito in modo tale da permettere una seduta stabile e confortevole ad un tiratore di media corporatura e con possibilità di modificare l'altezza del supporto sul quale il tiratore stesso è seduto. Anche per i tiratori mancini, il bancone deve poter consentire le medesime condizioni di tiro di un tiratore destro. Durante una gara i partecipanti o i team non possono occupare ufficialmente un tavolo se non prendono parte al turno di gara. Gli spettatori e i tiratori in attesa del loro turno non possono oltrepassare la linea che delimita l'area di gara. La Sezione di T.S.N. ospitante predisporrà dei banchi efficienti.

3. SUPPORTI (Rest)

I supporti di appoggio dell'arma (rest) hanno forme, dimensioni e caratteristiche differenti a seconda della categoria. Per le categorie OPEN, LIGHT OPEN, SUPERSTANDARD, DIOTTRA AIR, SPINGER MIRE METALLICHE, PEGASO SPRINGER, E UNLIMITED A è previsto il solo rest anteriore costituito da un appoggio (sacchetto) in pelle o panno (tessuto o non tessuto) destinato ad accogliere la parte anteriore della calciatura dell'arma. Questo deve essere riempito con materiale granulare inerte non metallico e risultare deformabile al tatto. Sulla superficie del sacchetto possono essere presenti punti di cucitura ma questi non possono contenere o fissare corpi estranei d'irrigidimento come stecche, tondini o elementi simili finalizzati ad irrigidire la superficie. La parte anteriore del fucile non deve entrare in contatto con il rest, tranne che con il



cuscino contenente il materiale inerte. Per queste categorie il rest deve avere solo la regolazione verticale. Di seguito alcuni esempi di tipologia di rest utilizzabili:



Il rest anteriore per la categoria HEAVY VARMINT AIR, oltre alle caratteristiche precedentemente descritte, può avere anche la regolazione orizzontale e può essere munito anche di un freno posto anteriormente, destinato a determinare lo spostamento dell'arma rispetto al bersaglio. Di seguito alcuni esempi di tipologia di rest anteriori utilizzabili:



Il cuscino posteriore, il cui uso è obbligatorio nella categoria HEAVY VARMINT AIR, non può avere alcun dispositivo di regolazione, deve essere realizzato totalmente in pelle o panno (tessuto o non tessuto) e costituire un idoneo appoggio destinato ad accogliere la parte posteriore della calzatura dell'arma. Deve essere riempito con materiale granulare inerte non metallico e risultare deformabile al tatto. La superficie dell'appoggio in pelle o panno può portare punti di cucitura ma sotto di essa non devono essere inglobati o fissati corpi estranei di irrigidimento come stecche, tondini o elementi simili. La superficie dell'appoggio in pelle o panno deve essere spessa al massimo 3 mm o 0,12 inch in tutta la sua superficie, ad eccezione della base che può essere più spessa per dare stabilità alla borsa. I rest anteriori e posteriori non possono essere collegati o fissati fra loro, al bancone o all'arma. Essi devono essere direttamente appoggiati sul piano del bancone, con le seguenti deroghe: sono ammessi spessori distanziali sotto il rest posteriore, purché privi di punte, adesivi o dispositivi di regolazione; sono ammesse punte coniche quali piedi di appoggio sul bancone del rest anteriore, purché la loro penetrazione non richieda sforzo per poi estrarle (effetto chiodo); è ammesso collocare sotto il piede posteriore del rest anteriore una moneta, cuscinetto o dispositivo simile atto a facilitare la rotazione di tale piede per la regolazione verticale. E' vietato bloccare l'arma sul rest. Facendo scorrere l'arma in senso orizzontale, questa deve risultare libera di muoversi e totalmente svincolata dagli appoggi del rest. E' vietato bloccare l'arma sul cuscino posteriore. Non è consentito interporre alcun elemento fra

appoggio del rest e calcio (o fra rest e foglio adesivo del calcio, se applicato), eccezion fatta per talco o polveri similari e silicone liquido o fluidi similari. Di seguito alcuni esempi di tipologia di rest posteriori utilizzabili:



Di seguito alcuni esempi di rest posteriori non utilizzabili:



Non è consentito fare in modo che la parte posteriore della calzatura produca un effetto di incastro sul rest posteriore andando a bloccare la carabina nel suo scorrimento.

4. MUNIZIONAMENTO

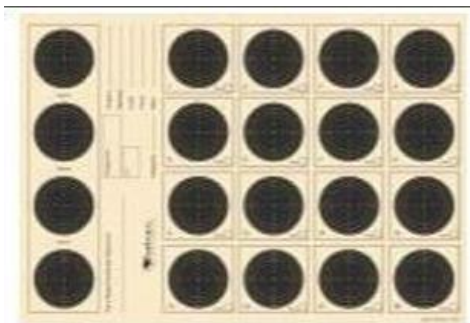
È utilizzabile ogni tipo di munizione calibro 22 Long Rifle, purché strettamente commerciale e con palla in piombo non "incamiciata". Le munizioni per fucili ad aria compressa devono esser costituite da una pallottola di piombo nel calibro 4,5 mm o 5,5 mm. I tiratori che utilizzano munizioni caricate a mano e/o munizioni prodotte con proiettili rivestiti o munizioni non disponibili nei punti vendita autorizzati saranno squalificati.

5. BANDIERINE SEGNAVENTO

Le sezioni TSN organizzatrici devono predisporre le bandierine segnamento collocandole lungo le linee di tiro, almeno 1 ogni 3 linee, senza che queste possano arrecare danno ai tiratori. E' possibile spostare bandierine segnamento o abbassarle dopo aver completato ogni turno, a seconda della natura del poligono in cui la gara ha luogo. Se una bandierina è sistemata lungo la traiettoria visiva del tiratore, il Direttore di gara disporrà la bandierina sul terreno. Ciò deve esser effettuato prima dell'inizio della gara. Non è consentito l'utilizzo di strumenti elettronici per la misurazione dell'intensità del vento (anemometri), pena l'esclusione dalla gara.

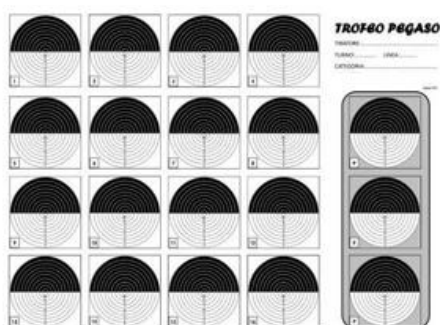


6. BERSAGLI



6.1 Mod. 10/14 bis – Cat. DIOTTRA AIR

Prevede l'esecuzione di 16 colpi validi (uno per visuale) e tiri liberi nelle 4 visuali di prova



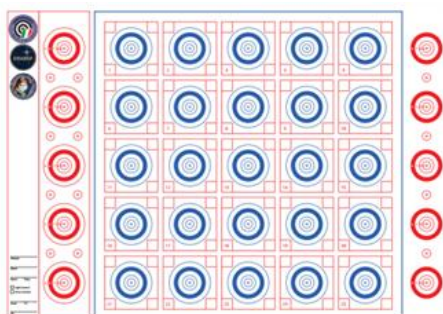
6.2 Mod. TP2 – Cat. SPRINGER MIRE METALLICHE

Prevede l'esecuzione di 16 colpi validi (uno per visuale) e tiri liberi nelle 3 visuali



6.3 Mod. TP1 - Categoria PEGASO SPRINGER

Prevede l'esecuzione di 16 colpi validi (uno per Visuale) e tiri liberi nelle 3 visuali di prova



6.4 Mod. 10/21 bis - Categorie OPEN, PEGASO LIGHT OPEN, SUPERSTANDARD, UNLIMITED A e HEAVY VARMINT AIR.

Prevede l'esecuzione di 25 colpi validi (uno per visuale) e tiri liberi nelle 10 visuali di prova laterali. Nel caso di indisponibilità di questo tipo di bersaglio il TSN organizzatore della gara potrà utilizzare il mod. 10/22 bis prodotto da Barbaro Bersagli o quello analogo prodotto da Fiorino Bersagli.



7. CARATTERISTICHE DELLE ARMI

7.1 OPEN

Carabine calibro 22;

Sistema di puntamento: cannocchiale con ingrandimenti liberi;

Peso e dimensioni: vedi tabella riassuntiva cap. 8 a pag.10;

È consentita l'applicazione di qualsiasi modifica sull'arma (consentita dalle leggi in tema di armi da fuoco), escluso l'utilizzo di grilletti elettronici;

Sono consentiti pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione;

L'azione può essere monocolpo;

È consentita l'accuratizzazione della giunzione calciatura-azione mediante glass e pillar bedding realizzato con boccole coassiali alle viti;

Bersaglio mod.10/21 bis n° 25 colpi validi (1 colpo per visuale), tiri di prova liberi nelle visuali laterali.

7.2 PEGASO LIGHT OPEN

Carabine calibro 22;

Sistema di puntamento: cannocchiale con ingrandimenti max 24X, le ottiche con ingrandimenti variabili verranno bloccate mediante nastro adesivo;

Peso e dimensioni: vedi tabella riassuntiva cap. 8 a pag.10;

Sono vietate le calciature metalliche e gli speroni di qualsiasi tipo;

Sono ammesse sia carabine monocolpo che dotate di caricatore;

Bersaglio mod.10/21 bis n° 25 colpi validi (1 colpo per visuale), tiri di prova liberi nelle visuali laterali.

7.3 SUPERSTANDARD

Carabine calibro 22;

Sistema di puntamento: cannocchiale con ingrandimenti max 6,5X, le ottiche con ingrandimenti variabili verranno bloccate mediante nastro adesivo;

Sono vietate le calciature metalliche e gli speroni di qualsiasi tipo;

Sono ammesse esclusivamente carabine dotate di caricatore, è ammesso il falso caricatore;

Peso e dimensioni: vedi tabella riassuntiva cap. 8 a pag.10;

Bersaglio mod.10/21 bis n° 25 colpi validi (1 colpo per visuale), tiri di prova liberi nelle visuali laterali.

7.4 DIOTTRA AIR

Carabine aria compressa;

Sistema di puntamento: Diottra;

Peso, dimensioni e potenza massima: vedi tabella riassuntiva cap. 8 a pag.10;

Non è consentito l'utilizzo del grilletto elettronico;

L'astina deve mantenere forma e dimensioni, sia essa di tipo "Match" che "Caccia". Le astine piatte non sono ammesse se non di serie, e dovranno essere rimosse se smontabili. Il sistema di puntamento potrà essere installato attraverso peculiari interfacce di adattamento all'arma, laddove questa ne risulti sprovvista. Il sistema di mira potrà essere integrato da iridi regolabili, tunnel regolabili, filtri colorati per iridi e/o per tunnel.

Bersaglio mod.10/14 bis n° 16 colpi validi (1 colpo per visuale), tiri di prova liberi nelle visuali laterali.



NON è consentito l'uso di lenti correttive o con fattore di ingrandimento inserite direttamente all'interno della diottra o del tunnel, mentre è consentito l'uso di occhiali da tiro e di lenti correttive esterne ancorate al corpo della diottra stessa (Vedi foto)



Non è possibile aggiungere nessun altro meccanismo solidale con l'arma, quali cunei adattatori o bipodi; La parte posteriore dell'arma NON può essere appoggiata direttamente sul bancone, ma deve essere visibilmente sostenuta dalla mano o dal braccio del tiratore, senza interposizione di materiali di alcun genere che non appartengano all'abbigliamento ordinario del tiratore (di seguito alcune immagini d'esempio);

E' Vietato impugnare l'arma, con la mano debole, pena l'eliminazione dalla gara.

POSIZIONE CORRETTA





POSIZIONE VIETATA



Deve essere comunque verificata la condizione che, con l'arma appoggiata all'estremo anteriore della calciatura sul rest anteriore e posteriormente su una specifica dima di spessore di 30mm, presenti la linea di mira più alta rispetto alla parte superiore del bersaglio, ovvero traguardando nel sistema di puntamento non venga inquadrato il bersaglio. Dopo la verifica con la dima non sarà più consentito regolare l'altezza del rest per tutta la durata del turno di tiro.

7.5 SPRINGER MIRE METALLICHE

Carabine aria compressa;

Sistema di sparo: molla/pistone comprese quelle progettate per il tiro accademico nella specialità C10;

Sistema di puntamento: mire metalliche (tacca di mira e mirino) o diottra con mirino a palo;

Peso, dimensioni e potenza massima: vedi tabella riassuntiva cap. 8 a pag.10;

Sono consentite operazioni di tuning e di modifica della calciatura; Non è consentito l'utilizzo del grilletto elettronico;

7.6 PEGASO SPRINGER

Carabine aria compressa;

Sistema di sparo: molla/pistone incluse quelle progettate per il tiro accademico nella specialità C10;

Sistema di puntamento: cannocchiale con ingrandimenti max 6,5X, le ottiche con ingrandimenti variabili verranno bloccate mediante nastro adesivo;

Peso, dimensioni e potenza massima: vedi tabella riassuntiva cap. 8 a pag.10;

Sono consentite operazioni di tuning e di modifica della calciatura;

Non è consentito l'utilizzo del grilletto elettronico;

7.7 UNLIMITED A

Carabine aria compressa;

Sistema di puntamento: cannocchiale con ingrandimenti liberi;

Peso, dimensioni e potenza massima: vedi tabella riassuntiva cap. 8 a pag.10;

La canna/azione può esser assemblata ed avere il grilletto rielaborato (o sostituito);

L'azione può essere monocolpo;

È consentita l'accuratizzazione della giunzione calciatura-azione mediante glass e pillar bedding realizzato con boccole coassiali alle viti;



La parte anteriore del calcio, quella che viene a contatto col cuscino del rest può essere esclusivamente di forma convessa;

Non è consentita l'applicazione di adesivi sul calcio nelle parti di contatto col cuscino anteriore;

Non sono consentiti dispositivi per il controllo delle vibrazioni (pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione, fissaggio della canna, etc);

Non sono consentiti sistemi di ritorno in batteria dell'arma; Non è consentito l'uso di grilletti elettronici;

7.8 HEAVY VARMINT AIR

Carabine aria compressa;

Sistema di puntamento: cannocchiale con ingrandimenti liberi;

Peso, dimensioni e potenza massima: vedi tabella riassuntiva cap. cap. 8 a pag.10;

La canna/azione può esser assemblata ed avere il grilletto rielaborato (o sostituito);

L'azione può essere monocolpo;

È consentita l'accuratizzazione della giunzione calciatura-azione mediante glass e pillar bedding realizzato con boccole coassiali alle viti;

Sono consentiti dispositivi per il controllo delle vibrazioni (pesi sulla canna, compensatori armonici o stabilizzatori di vibrazione, fissaggio della canna, etc);

Non sono consentiti sistemi di ritorno in batteria dell'arma;

8. VERIFICA DELLA CONFORMITA' DELLE ARMI

Prima dell'inizio della gara le armi devono essere sottoposte a verifica del peso, della larghezza dell'appoggio anteriore e, per la categoria Air Rifle, anche dell'energia cinetica alla volata. L'energia cinetica alla volata si determina con l'ausilio di un cronografo (cronoscopio) in grado di rilevare la velocità di uscita del proiettile in prossimità della volata. Allo scopo si usano 2 distinte tipologie di pallini, in base alle armi da verificare: Armi con potenza dichiarata fino 8,13 joule: pallino RWS R10 Match 4,50 - 0,53 g. Armi con potenza dichiarata 16 joule: pallino JSB Heavy 4,52 - 0.67 g.

Il tiratore ha la facoltà di richiedere il controllo della potenza con il proprio pallino che intende utilizzare in gara. In questo caso, alla scatola dei pallini utilizzati per il test, verrà applicato un bollino di marcatura per il riconoscimento durante la gara. Si ricorda che questo potrebbe comportare la verifica durante il turno di gara, da parte dei Commissari, dell'effettivo utilizzo del munizionamento segnalato. Qualora si verificasse che il munizionamento effettivamente utilizzato per effettuare il turno di gara non fosse lo stesso utilizzato in occasione della misurazione dell'energia cinetica, scatterà la squalifica del tiratore. Nel caso in cui ci siano armi con calibro diverso dal 4,5 (5,0-5,5) si procederà alla verifica adoperando i pallini che il tiratore userà in gara. Per il calcolo dell'energia cinetica in joule si applica la formula

$$\text{Energia(Joule)} = \frac{M \text{ (massa del pellet in grani)} \times \text{Velocità (V)}^2}{2000}$$

dove: M è il peso del pallino espresso in grammi, V è la velocità in metri al secondo rilevata dal cronografo. Di seguito riportiamo una tabella riassuntiva delle limitazioni di peso e/o potenza per le singole categorie. Una volta verificata l'idoneità dell'arma viene rilasciato l'apposito bollino da apporre sull'arma nella posizione indicata dal tiratore. In caso di armi con sistema di regolazione della velocità accessibile dall'esterno, viene posto un sigillo (nastro adesivo o altro) che renda inaccessibile il sistema di regolazione. Tale sigillo è soggetto a verifica durante e a fine gara da



parte dei Commissari. La direzione di gara predisporrà una zona idonea al controllo della potenza delle armi. Di seguito si riporta una tabella riassuntiva pesi, dimensioni e potenza:

Categoria	Calibro	Peso (Kg)	Toller. (gr.)	Peso Totale (Kg)	Larg. Astina (mm)	Energia (Joule)	Toller. Energia (Joule)	Energia Max (Joule)
OPEN	22 lr	8,00	28	8,028	76,2	-	-	-
LIGHT OPEN	22 lr	5,5	25	5,252	76,2	-	-	-
SUPER STANDARD	22lr	-	-	-	-	-	-	-
DIOTTRA AIR	4,5/5,5	6,804	28	6,832	76,2	7,5 PCP/PCA 16 SPRINGER	0,63 PCP/PCA 0,27 SPRINGER	8,13 PCP/PCA 16,27 SPRINGER
SPRINGER MIRE METALLICHE	4,5/5,5	-	-	-	76,2	16	0,27	16,27
PEGASO SPRINGER	4,5/5,5	-	-	-	76,2	16	0,27	16,27
UNLIMITED A	4,5/5,5	-	-	-	-	7,5 PCP/PCA 16 SPRINGER	0,63 PCP/PCA 0,27 SPRINGER	8,13 PCP/PCA 16,27 SPRINGER
HEAVY VARMINT AIR	4,5/5,5	6,804	28	6,832	76,2	27	0,12	27,12

Per tutte le categorie si assume una tolleranza della larghezza massima di 1 mm

9. SVOLGIMENTO DELLA GARA

La durata complessiva del turno di tiro è di 20 minuti. Il tiratore potrà accedere alla linea di tiro solo dopo l'autorizzazione del Direttore di Tiro. I partecipanti al turno successivo dovranno attendere che tutti i tiratori del turno precedente lascino libera la linea prima di accedere. Il Direttore di Tiro procederà al controllo visivo dell'arma, procedendo al bloccaggio delle ottiche, ove necessario e al ritiro della scheda di tiro completamente compilata dal tiratore. L'inizio del turno di gara sarà dato dal Direttore di Tiro con il comando "FUOCO".

Il Direttore segnalerà ai tiratori i 5 minuti finali del turno. Nel caso che un tiratore termini anzitempo il turno di tiro:

dovrà rimanere seduto presso la propria linea di tiro, evitando di arrecare disturbo agli altri tiratori, rimanendo in silenzio presso la propria postazione;

non potrà alzarsi dalla seduta;

non potrà procedere alla pulizia dell'arma;

non potrà rimuovere eventuali accessori installati prima dell'inizio della gara (ad esempio il cannocchiale per il controllo del bersaglio);

potrà chiedere al Direttore di Tiro, alzando la mano, l'autorizzazione a lasciare le linee di tiro avendo provveduto precedentemente a mettere in sicurezza l'arma togliendo l'otturatore (ove possibile) e/o inserendo la safety flag (bandierina o filo).

In questo caso non potrà più accedere alle linee di tiro fino al termine del turno



Nel caso di problemi rilevati da un tiratore, questi dovrà rivolgersi direttamente al Direttore di Tiro che valuterà il caso di volta in volta, seguendo le seguenti linee guida:

9.1 Tiro 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:

- procederà alla sospensione momentanea della gara, prendendo nota dell'orario esatto dell'interruzione, al fine di valutare il conseguente recupero,
- procederà all'ispezione del bersaglio colpito: nell'ipotesi si riscontri un doppio o plurimo impatto su una stessa visuale, prenderà nota del numero della visuale in questione in modo che, in sede di controllo bersagli, sia attribuito il punteggio più alto a chi ha subito l'irregolarità. Il tiratore che ha effettuato un tiro incrociato involontariamente non subirà alcuna penalità, se i colpi del tiro incrociato sono maggiori di due il tiratore sarà penalizzato di 10 punti.

Nell'ipotesi in cui il tiro incrociato abbia colpito una visuale che non presenti altri impatti (ed il tiratore che ha subito l'irregolarità dichiara non suo l'impatto in questione), il Direttore di Tiro potrà, dopo aver valutato i fatti:

- prendere nota del numero della visuale colpita;
- autorizzare il concorrente danneggiato a proseguire la gara sparando anche sulla visuale colpita;
- dare disposizione al responsabile del Tiro incrociato di non sparare sulla visuale del proprio bersaglio corrispondente per numero a quella erroneamente colpita sul bersaglio del tiratore danneggiato;
- dichiarare la ripresa del fuoco per tutti;

In sede di controllo bersagli, il punto più alto che sarà riscontrato sulla visuale colpita due volte sarà assegnato al concorrente che ha subito il tiro incrociato ed il più basso al tiratore responsabile dell'irregolarità.

9.2 Tiro 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 e ad individuare la visuale che, secondo il tiratore che reclama, sia stata 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 precedente paragrafo "Fuoco incrociato attivo".

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 attribuirgli una penalità di 10 punti. 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 proprio tiro sulla visuale che si presume colpita 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 sulla visuale in questione. Il Direttore di Tiro, nel caso ritenesse errata la segnalazione del concorrente



che ha dichiarato fuoco incrociato, potrà assegnargli ambedue i colpi del bersaglio, scartando il punteggio migliore e assegnandogli anche 2 punti di penalità.

10. DETERMINAZIONE DEL PUNTEGGIO E DELLE MOUCHES

Tutti i fori dei colpi saranno conteggiati secondo il valore della zona concentrica del bersaglio che viene colpita secondo il criterio della tangenza. Ogni colpo anche minimamente dubbio verrà calibrato, per rispetto e trasparenza verso tutti i tiratori partecipanti alla gara. Per tutte le categorie sia a fuoco che ad aria compressa, verrà utilizzato il calibro 22 (.224). Nel bersaglio della categoria DIOTTRA AIR (Mod. 10/14 bis) i tiri di prova saranno solo quelli del riquadro apposito (sul lato sx dei bersagli), per il bersaglio (Mod. 10/21 bis) potranno essere utilizzati sia quelli di sinistra, racchiusi in un riquadro apposito, sia quelli sulla destra dei bersagli di gara. Saranno considerati tiri di prova tutti quelli all'interno del riquadro apposito e tutti quelli contenuti nella fascia a destra dei bersagli di gara che non vadano a toccare le linee demarcatrici dei bersagli di gara. Per il bersaglio (Mod. TP1) i tiri di prova saranno solo quelli del riquadro apposito (sul lato dx dei bersagli). Ogni ulteriore foro sul bersaglio, in zona non corrispondente a punteggio sarà considerato ZERO. Per ogni colpo in più rispetto a quelli di gara saranno assegnati 2 punti di penalità. Se al PRIMO TIRO verrà inavvertitamente colpita una zona esterna al riquadro di prova e sarà immediatamente dichiarato, il direttore di tiro provvederà ad annotare il colpo e durante il conteggio non ne verrà tenuto conto. Nell'ipotesi di più fori in una stessa visuale, sarà conteggiato il foro corrispondente al punteggio inferiore ed assegnata una penalità di 2 punti per ogni colpo in eccedenza.

A parità di punteggio verrà considerato il numero di mouches. In caso di parità sarà considerato se il punteggio è stato realizzato nel turno di gara o nel 1° rientro o nel 2° rientro o nel 3° rientro considerando migliore quello ottenuto prima. In caso di parità verrà considerato il punteggio del secondo miglior bersaglio ottenuto dei rientri. In caso di parità sarà considerato se il secondo miglior punteggio è stato realizzato nel turno di gara o nel 1° rientro o nel 2° rientro o nel 3° rientro considerando migliore quello ottenuto prima. Nell'ipotesi che persista la parità si procederà a confrontare (nei bersagli migliori) il punteggio dell'ultima serie convenzionale (visuali dal n. 21 al n. 25), poi della penultima serie (visuali dal n. 16 al n.20) e così via, (senza tenere di conto delle eventuali mouche a meno che non siano due bersagli a punteggio pieno) fintanto che non si rileverà la prima disparità di punteggio per riga che determinerà la relativa posizione in classifica a favore del punteggio di riga più alto. Nella categoria DIOTTRA RIMFIRE E DIOTTRA AIR saranno considerate mouche tutti quei colpi che saranno tangenti alla linea della mouches. Per tutte le altre categorie la mouche verrà assegnata nel caso che il colpo abbia asportato completamente l'anello della mouche, o che comunque la flangia del calibro lo copra completamente.

11. RECLAMI

immediatamente al verificarsi dell'evento controverso, accompagnato da una cauzione di €. 20,00 che saranno restituiti in caso di accoglimento del reclamo, dovranno comunque, essere presentati entro la conclusione della gara. I colpi calibrati non sono contestabili. il punteggio attribuito è stabilito dall'ufficio classifiche, a suo insindacabile giudizio. L'ufficio classifiche si può avvalere del giudizio anche di personale esterno, qualora lo ritenesse necessario. I bersagli saranno esposti dopo ogni sessione di tiro immediatamente e dopo il controllo del punteggio.

12. TROFEO PEGASO INDIVIDUALE

Il TROFEO PEGASO INDIVIDUALE si compone di 5 gare diverse presso vari TSN. Ogni singola gara avrà una propria classifica e saranno premiati i primi tre tiratori classificati in ogni singola categoria, a condizione che ci siano almeno 5 tiratori iscritti. I risultati di ogni gara concorreranno a



formare una classifica generale del trofeo. La classifica ottenuta sommando i migliori 3 risultati ottenuti da ogni singolo tiratore nelle 5 prove previste, determinerà la qualificazione alla fase finale del trofeo.

13. FASE FINALE TROFEO PEGASO INDIVIDUALE

Alla fase finale del TROFEO PEGASO INDIVIDUALE partecipano i seguenti tiratori:

- 10 tiratori per la categoria OPEN, sulla somma dei tre migliori risultati ottenuti durante le gare di qualificazione;
- 10 tiratori per la categoria LIGHT OPEN, sulla somma dei tre migliori risultati ottenuti durante le gare di qualificazione;
- 10 tiratori per la categoria SUPER STANDARD, sulla somma dei tre migliori risultati ottenuti durante le gare di qualificazione;
- 6 tiratori per la categoria DIOTTRA AIR, sulla somma dei tre migliori risultati ottenuti durante le gare di qualificazione;
- 6 tiratori per la categoria SPRINGER MIRE METALLICHE, sulla somma dei tre migliori risultati ottenuti durante le gare di qualificazione;
- 6 tiratori per la categoria PEGASO SPRINGER, sulla somma dei tre migliori risultati ottenuti durante le gare di qualificazione;
- 6 tiratori per la categoria UNLIMITED A, sulla somma dei tre migliori risultati ottenuti durante le gare di qualificazione;
- 10 tiratori per la categoria HEAVY VARMIN AIR, sulla somma dei tre migliori risultati ottenuti durante le gare di qualificazione;

Il numero dei qualificati alla finale può essere modificato dal comitato organizzatore qualora il numero dei partecipanti alle singole categorie dovessero essere in numero superiore a quelli previsti sulla base dei partecipanti dell'anno precedente. La finale si disputerà su due bersagli consecutivi per ogni singola categoria. Le postazioni di tiro verranno assegnate in maniera casuale e rimarranno le stesse per l'esecuzione di entrambe i bersagli. Verranno premiati i primi tre classificati per ogni singola categoria. Il costo di iscrizione alla finale è di € 15,00.

14. ISCRIZIONI

Il bando di ogni singola gara verrà redatto e divulgato dal poligono organizzatore indicando la data esatta di svolgimento. Le iscrizioni dovranno essere inviate all'indirizzo indicato sul bando di gara che sarà pubblicato almeno 30 (trenta) giorni prima della gara. Sul bando verrà indicata la data di apertura delle iscrizioni. Tutte le iscrizioni inviate prima della data indicata sul bando non saranno prese in considerazione. Si precisa che in fase di iscrizione a mezzo mail sarà accettato massimo gara + 1 rientro per ogni categoria, per i primi 15 (quindici) giorni. Dal 16° giorno si può richiedere i successivi rientri fino a 3 (tre) max consentito. Nel caso di ingiustificata mancata presentazione del tiratore, questi sarà penalizzato nel punteggio di classifica generale di 10 punti e le quote di iscrizione verranno richieste al poligono di appartenenza. Eventuali iscrizioni o rientri fino al massimo consentito potranno essere accettati anche sul campo di gara in base ai posti disponibili. Costo iscrizione € 15.00 Rientro € 5.00 cadauno. Si ricorda che le iscrizioni hanno la priorità su eventuali rientri.

15. RECORDSHOOTER TROFEO PEGASO

Sarà tenuta una classifica del record effettuato durante le gare per ogni singola categoria. A fine stagione verrà premiato il tiratore titolare del record di categoria annuale;



NON saranno assegnati record EX-EQUO, in caso che due o più tiratori ottengano lo stesso punteggio sarà ritenuto valido solo quello realizzato per PRIMO, ovvero nella sede in cui si è svolta prima la gara. Nel caso di record ex-equo ottenuto nella sede di gara non sarà motivo di vantaggio il turno di tiro utilizzato. In questo caso sarà utilizzato il principio del first missing e nel caso di ulteriore parità sarà valutato il massimo punteggio ottenuto dal tiratore nelle precedenti prove del trofeo. Nell'albo d'oro rimarrà il punteggio massimo indipendentemente dall'anno in cui è stato realizzato. Nel caso in cui un punteggio record fosse realizzato durante la finale tale punteggio sarà considerato nei record dell'anno successivo.

16. CAMPIONATO PEGASO DEI POLIGONI E FINALE

Per ogni categoria saranno presi in considerazione fino ad un massimo di tre risultati di tiratori facenti parte dello stesso poligono, indipendentemente dal nominativo del tiratore in ognuna delle gare in programma. Ai fini dell'assegnazione del trofeo saranno considerati i migliori 4 punteggi ottenuti sulle gare in calendario (esclusa la finale), con la fine delle gare di classificazione verrà stabilito il poligono vincitore per categoria. La distribuzione dei Premi del Campionato Pegaso dei Poligoni, delle singole categorie e relativo Record avverrà in occasione della cerimonia di premiazione indetta e organizzata per la classifica individuale.

17. SEDI DI GARA

Il comitato organizzatore, a suo insindacabile giudizio, valuterà le singole sedi di gara e le inserirà in un calendario. Tutte le caratteristiche di ogni singola sede di gara (a puro titolo esemplificativo, ma non esaustivo: numero delle linee disponibili, persone disponibili per l'organizzazione, misure del poligono, compatibilità con le date di svolgimento, cronologia della proposta di partecipazione, ecc.) concorreranno alla formazione del giudizio, creando così una graduatoria dei poligoni ammessi allo svolgimento del trofeo.