

Manuale per principianti del tiratore sportivo¹

Prefazione

Siate i benvenuti in questo sport che siamo convinti vi darà molto piacere e molte soddisfazioni.

Il Tiro Sportivo, sia che lo praticiate come divertimento sia come competizione, necessita da parte vostra il rispetto delle regole di sicurezza e la conoscenza di alcune nozioni tecniche di base.

Questo manuale vi guiderà nei vostri primi passi nella pratica del tiro sportivo. Successivamente troverete le regole di sicurezza da rispettare in qualsiasi circostanza, un lessico per familiarizzarvi con termini tecnici utilizzati correntemente, i principi elementari della tecnica, le diverse discipline, il materiale che potete utilizzare. In ogni circostanza non dimenticate mai di essere un tiratore sportivo e, di conseguenza, dovete sempre ricordare l'etica che si ricollega a questo titolo.

Buon tiro e buoni risultati!

SOMMARIO

SICUREZZA 2

LESSICO 3

ALCUNI PRINCIPI ELEMENTARI SULLA TECNICA

• La posizione 5

• La mira 6

• La partenza del colpo 7

• Restare in mira 7

• L'annuncio 8

• La regolazione 8

• Gli errori di mira 8

IL MATERIALE

• La scelta dell'arma 9

• Altri materiali 9

LE DISCIPLINE DEL TIRO SPORTIVO

• Carabina 10

• Pistola 11

• Bersaglio mobile 12

• Tiro al piattello 13

• Carabina 300 m 14

• Balestra 15

• Armi antiche 16

• Bench Rest 16

• Sagome metalliche 16

• Scuole di tiro 17

¹ Manuale tratto dal documento della federazione francese di tiro ed adattato dalla commissione istruzione della FTST.

SICUREZZA

La sicurezza ci concerne tutti, tiratori, giudici, dirigenti e spettatori. Dobbiamo applicarla nel rispetto dell'utilizzo dei regolamenti propri ad ogni stand e ad ogni disciplina. Trovate qui di seguito ciò che si può e non si può fare. Questa lista, evidentemente, non è completa.

1. L'ARMA

Non affidarsi mai alle sole sicurezze meccaniche delle armi. Un'arma deve **SEMPRE** essere considerata carica e di conseguenza non deve **MAI** essere diretta verso sé stessi o altri. Come ci si assicura che un'arma è scarica (indicazioni generali):

- togliere il caricatore, svuotare il magazzino, la camera delle cartucce o il tamburo dalle sue munizioni,
- aprire il meccanismo (culatta o tamburo basculante),
- controllare visivamente e fisicamente l'assenza di munizioni.

2. IL TRASPORTO DELL'ARMA

Tra il domicilio e lo stand: l'arma viene trasportata scarica in modo che sia impossibile un suo immediato utilizzo; nel limite del possibile va trasportata in un'apposita custodia/fodera. Per la tratta casa-stand di tiro sulla via più breve, non è necessario disporre di una licenza di "porto d'armi". Le munizioni sono trasportate a parte.

3. L'ARRIVO AL POLIGONO DI TIRO.....

A dipendenza della disciplina praticata esistono direttive chiare e precise in merito: normalmente, nel tiro a 300m il fucile va tolto dalla custodia appena PRIMA di entrare al poligono. La culatta va aperta, il magazzino è tolto dal fucile e quest'ultimo è assicurato.

Un'arma non deve mai essere manipolata brutalmente. Prima di utilizzare un'arma, assicurarsi che sia in buono stato.

4. DURANTE IL TIRO.....

La canna dell'arma, **IN TUTTI I CASI**, deve essere diretta verso il bersaglio o la butte.

Prima che un tiratore, giudice o responsabile si sposti in avanti alla predella di tiro, alle armi deve essere inserita la sicura.

Mentre un tiratore, giudice o responsabile è alla predella di tiro è vietato:

- toccare l'arma,
- caricare i magazzini senza autorizzazione

Durante i tiri è obbligatorio portare un sistema di protezione dell'udito. È raccomandato o obbligatorio per certe discipline, portare delle protezioni oculari (occhiali di protezione) durante il tiro.

5. IN CASO D'ARRESTO DEL TIRO

Durante una pausa di corta durata al posto di tiro, il tiratore deve mantenere il controllo della sua arma e deve rispettare le regole di sicurezza.

In caso di malfunzionamento, di controllo o di riparazione all'arma, questa deve essere assicurata e scaricata.

6. A DOMICILIO.....

L'arma deve avere la sicura inserita. Le armi e le munizioni devono essere custodite in luoghi non accessibili a terzi.

Le operazioni di riparazione e di manutenzione devono essere eseguite in un locale adatto.

LESSICO

ANIMA: Interno della canna. È rigata longitudinalmente secondo un percorso appropriato per dare al proiettile un effetto di rotazione al fine di stabilizzarne e regolarizzarne la traiettoria.

INNESCO: Capsula incastonata nel fondello della cartuccia a percussione che contiene la materia infiammabile al colpo del percussore per accendere la polvere. In una percussione anulare la materia infiammabile è posta nel bordo della cartuccia.

ANNUNCIO: Indicare dove si situa l'impatto sul bersaglio in funzione dell'analisi del tiro al momento della partenza del colpo (posizione degli organi di mira per rapporto alla visuale, qualità della partenza del colpo,...).

ARMA A RIPETIZIONE: Arma che, dopo ogni colpo, si ricarica manualmente introducendo una cartuccia nella canna prelevata dal magazzino e trasportata con l'aiuto di un meccanismo.

ARMA AD UN COLPO: Arma senza magazzino che viene caricata prima di ogni colpo introducendo manualmente la cartuccia nella camera delle cartucce o in una locazione prevista a questo scopo all'entrata della canna.

ARMA AUTOMATICA: Dopo ogni colpo sparato si ricarica automaticamente e può, con una sola pressione sul grilletto, sparare a **raffica** più di un colpo. Quest'arma è **vietata per il tiro sportivo**.

ARMA SEMI-AUTOMATICA: Tutte le armi che, dopo ogni colpo sparato, si ricaricano automaticamente e che non possono, con una sola pressione sul grilletto, sparare più di un solo colpo.

BOCCA: Orifizio della canna dal quale escono i proiettili.

BOSSOLO: Parte della cartuccia, generalmente in ottone, che contiene la polvere.

CALCIOLO: Parte posteriore fissa o mobile del calcio delle carabine e fucili. È regolabile e permette al tiratore di adattarsi alle diverse posizioni di tiro (in piedi, in ginocchio o a terra) e permette una buona posizione per rapporto all'altezza del proprio bersaglio.

CALIBRO: Può essere espresso in mm, in pollici (armi rigate da spalla o da pugno). Esempio: un calibro .22 L.R. (in realtà 0,22 pollici o 22/100 di pollice) corrisponde ad un calibro di 5,6 mm (esattamente 5,58 mm), un .45 a 11,43 mm, ecc.

Un fucile calibro 12: 12 è il numero di pallottole sferiche che sarebbe possibile fondere da una libbra (inglese o francese) di piombo. Una pallottola così avrebbe 19 mm di diametro. Questo modo di indicare il calibro è utilizzato normalmente nei fucili da caccia bassa.

CAMERA: Alveolo del tamburo dei revolver che contiene la cartuccia. Parte della canna della pistola o della carabina dove s'inserisce la cartuccia proveniente dal caricatore o dal magazzino.

CANE: È visibile in modo chiaro sui revolver e sovente comprende il percussore. È ugualmente apparente su certe pistole (es.: Colt .45) o carabine (es.: Winchester). Una volta sbloccato lo scatto, e liberato il cane, questo provoca direttamente la partenza del colpo (cane a percussione) o indirettamente picchiando sul percussore.

CANNA: Parte dell'arma che guida il proiettile. La sua qualità conferisce all'arma la maggior parte della sua precisione.

CANNOCCHIALE: Apparecchio ottico che permette di vedere gli impatti sul bersaglio. È importante che sia luminoso al fine di vedere bene senza stancare l'occhio. Più la superficie della lente frontale è ampia e più il cannocchiale è luminoso. La luminosità è un miglior criterio della qualità che non l'ingrandimento.

CANNOCCHIALE DI MIRA: Accessorio che può essere montato sull'arma.

CARICATORE: Contenitore amovibile o non amovibile contenente le cartucce.

CASSA: Parte inferiore della calciatura sul davanti del ponticello.

CARTUCCIA: Insieme che comprende il bossolo, l'innesco, la polvere e il proiettile.

CINGHIA: Accessorio utilizzato nel tiro con la carabina in certe discipline. Consolida efficacemente il triangolo arma / braccio / avambraccio del tiratore e aiuta a stabilizzare la carabina.

CORREGGERE: Spostare la tacca di mira per regolare il tiro. Le viti della tacca di mira fanno dei "click". Bisogna spostare la tacca di mira nel senso che vogliamo spostare il tiro.

CULATTA: Pezzo mobile dell'arma che contiene il percussore e l'estrattore. Nel suo movimento di arretramento generato dalla spinta dei gas o dalla manipolazione del tiratore, la culatta estrae la cartuccia o il bossolo vuoto e riarma il cane. Nel suo movimento in avanti preleva un nuovo proiettile dal caricatore o dal magazzino e l'introduce nella camera.

ESTRATTORE: Spillo che aggancia la culatta o il cuscinetto dell'involucro e permette di estrarlo dalla camera.

FUSTO: Parte superiore del calcio delle carabine e delle impugnature dei revolver o delle pistole.

GITTATA: Distanza massima possibile del volo d'un proiettile.

GRILLETTO: Pezzo sul quale l'indice esercita una pressione che provoca lo sganciamento dello scatto.

HANDSTOPP: Accessorio utilizzato nel tiro con la carabina. Fissato sul telaio, evita alla mano del tiratore di cambiare di posizione e collega

la cinghia all'arma.

IMBRACCIARE: Azione che consiste, per un tiratore al fucile, nel piazzare il calcio contro la spalla o il braccio, per cominciare la presa di posizione e l'azione di mirare-tirare.

IMPATTO: Buco effettuato dal proiettile sul bersaglio.

IMPUGNATURA: Parte dell'arma, da pugno o da spalla, che permette la sua manipolazione. Il tiratore può adattarla alla sua morfologia, sempre rispettando i regolamenti vigenti.

INTELAIATURA: Parte lavorata che supporta la canna e l'insieme dei pezzi che costituiscono l'arma.

IRIS: Sistema che si fissa sulla tacca di mira. Permette di regolare il diametro dell'apertura e di posizionare dei filtri colorati.

LINEA DI MIRA: Linea dritta che passa dal centro della tacca di mira al mirino.

LINEA DI TIRO: Linea teorica che parte dall'occhio del tiratore e arriva al bersaglio passando dagli organi di mira.

MIRINO: È il secondo elemento della mira. Situato all'estremità della canna, sopra la bocca, e spesso fisso. Talvolta, sulle vecchie armi è mobile. In questo caso, per ottenere lo stesso risultato che si ottiene con la tacca di mira, si sposta nel senso inverso di quest'ultima. È spesso removibile per poter modificare la sua taglia e forma.

È sempre a lame per le pistole e i revolver di competizione (mira aperta), e 99 volte su 100 a forma di anello e sotto il tunnel protetto - mirino (mira chiusa) per le carabine.

PALLOTTOLA: È il proiettile, generalmente di piombo morbido per le pistole e fucili di piccolo calibro. Può essere rivestito d'ottone o di metallo duro nelle cartucce d'ordinanza. Il suo peso è più sovente espresso in grani.

1 grano = 0,0648 grammi.

1 grammo = 15,432 grani.

PARTENZA DEL COLPO: Azione del dito sul grilletto che provoca la partenza del colpo.

PERCUSSORE: Pezzo che colpisce il fondello del bossolo per far partire il colpo. Sui revolver è quasi sempre attaccato al cane, mentre sulle pistole e sulle carabine è integrato nella culatta.

PISTOLA: Tutte le armi da pugno che non siano revolver.

PONTICELLO: Arcata che protegge il grilletto da un aggancio impulsivo, da uno choc, da uno spostamento, ecc.

PREDELLA DI TIRO: Posto organizzato di fronte ai bersagli che comprende l'insieme delle postazioni di tiro.

PRESA: Modo di tenere l'arma. La presa dev'essere riprodotta in modo identico ad ogni tiro, per evitare delle divergenze importanti sul bersaglio.

PUNTO MEDIO: Centro di un gruppo d'impatti. Ci si riferisce al punto medio per poter regolare il proprio tiro spostando la tacca di mira.

REVOLVER: Arma da pugno comprendente un magazzino cilindrico rotativo (tamburo). Questo gira secondo un'asse parallelo alla canna. Il tamburo rimane nell'arma per rifornirla di munizioni. Può essere basculante o fisso.

RICARICA DELLE MUNIZIONI: Ricomposizione di una munizione a partire dagli elementi base che la compongono: cartuccia, innesco, polvere, pallottola. In certe discipline la ricarica è consigliata al fine d'ottenere la miglior accoppiata arma - munizione.

"RIM": Parte sporgente del bossolo delle cartucce; cartucce prive di questa sporgenza sono dette "rimless".

ROSATA: Insieme del raggruppamento di colpi sul bersaglio.

SCATTO: Pezzo interno del meccanismo del grilletto che tiene il cane armato e che sgancia al momento dell'azione del dito sul grilletto.

TACCA DI MIRA: Dei due strumenti di mira dell'arma, è il più vicino all'occhio. È regolabile in altezza e lateralmente per permettere di aggiustare il tiro.

TAMBURO: Magazzino cilindrico dei revolver (rivoltelle) che gira su un asse parallelo alla canna per, successivamente, piazzare le cartucce in posizione di percussione.

TRAIETTORIA: Curva descritta da un proiettile nel suo spostamento nello spazio.

VISUALE: Parte nera centrale di certi bersagli.

WAD-CUTTER: Tipo di proiettile interamente in piombo a testa piatta che intaglia nella carta o nel cartone dei bersagli un impatto perfetto come se fosse stato fatto con un trapano. Proiettile tipico nel tiro sportivo con pistole/revolver di grosso calibro (.32 o .38).

QUALCHE PRINCIPIO ELEMENTARE DELLA TECNICA

Che siate attirati dal tiro sportivo per hobby o per competizione, vi invitiamo ad esercitare questo sport in tutta sicurezza, applicando qualche principio tecnico elementare.

La vostra scelta potrà cadere su delle armi da pugno o da spalla, secondo la vostra sensibilità. Per questo motivo, e attraverso l'esempio del tiro di precisione a 10 metri, vi proponiamo i primi consigli tecnici che vi permetteranno d'imparare una buona posizione.

Per tirare e colpire il bersaglio con precisione ad ogni colpo, conviene coordinare i seguenti elementi tecnici, che compongono la sequenza di tiro:

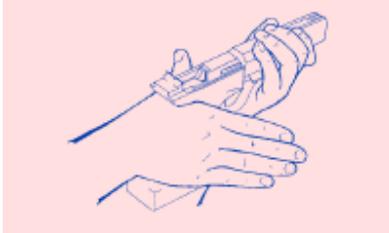
- LA POSIZIONE
- LA MIRA
- LA PARTENZA DEL COLPO
- LA TENUTA DELL'ARMA
- L'ANNUNCIO

È a partire da questi elementi in questa sequenza che vi spiegheremo brevemente la tecnica di base.

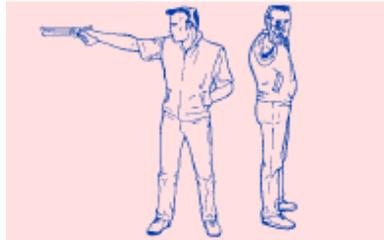
1. LA POSIZIONE

Vi presenteremo tramite schemi commentati, le basi della posizione in piedi alla pistola e alla carabina. A dipendenza della propria morfologia, certi tiratori dovranno adattare la propria posizione, rispettando però i principi di semplicità, d'equilibrio e di ripetitività. A livello di respirazione, ognuno capirà che se il tiratore "respira facendo muovere l'arma" mentre spara avrà un effetto negativo sul risultato. In ogni modo, istintivamente, la respirazione si bloccherà quando farete dei gesti precisi.

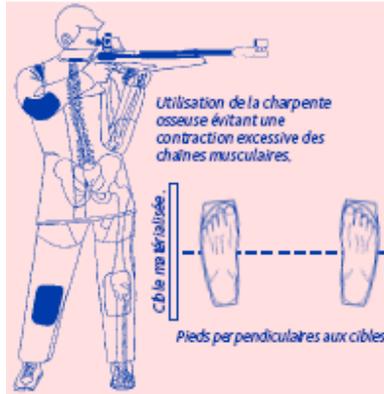
Tiratori alla pistola: come impugnare



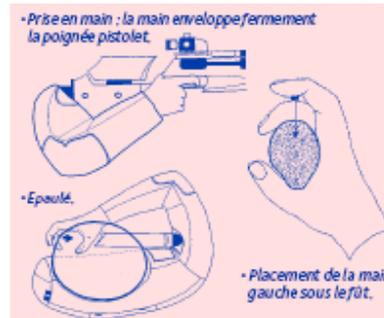
Tiratori alla pistola: La posizione



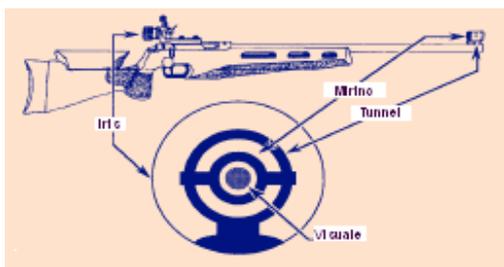
Tiratori alla carabina: posizione in piedi



Tiratori alla carabina: come imbracciare



2. LA MIRA



I sistemi dell'arma che permettono la mira sono: la tacca di mira situata sul retro della canna e il mirino che è piazzato sull'estremità avanti della canna.

La tacca di mira consiste in una placchetta regolabile in altezza e in larghezza, è equipaggiata o da una tacca di mira (pistola), o da un visore oculare detto normalmente "dioptra" (carabina).

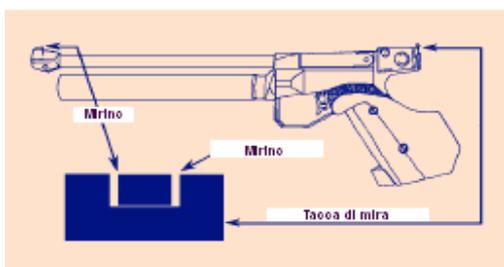
Il mirino è a lama, della forma della tacca di mira (pistola) o circolare o a buco ed è situato in un tunnel (carabina). La mira con la tacca a lama è detta aperta, quella con il visore oculare è detta chiusa.

Chiamiamo:

LINEA DI MIRA: Linea dritta che passa dal centro della tacca di mira al mirino.

LINEA DI TIRO: Linea teorica che parte dall'occhio del tiratore e arriva al bersaglio passando dagli organi di mira.

VISUALE: Parte nera centrale di certi bersagli.



linea del bersaglio, cioè, allineare la visuale nera, gli strumenti di mira e l'occhio, con lo scopo d'orientare l'arma in modo che il proiettile arrivi al centro del bersaglio.

L'OCCHIO DOMINANTE

A livello visivo, un occhio domina l'altro: è l'occhio dominante. Ecco due metodi per poterlo riconoscere:

- guardate il bersaglio con i due occhi aperti, attraverso un buco fatto in un cartone e, successivamente, chiudete prima un occhio e poi l'altro. L'occhio dominante è quello che vi permette di continuare a vedere il bersaglio attraverso il buco del cartone.
- con i due occhi aperti, puntate un dito su un bersaglio e, successivamente, chiudete prima un occhio e poi l'altro. L'occhio dominante è quello che lascia vedere il dito puntato sul bersaglio.

Può capitare che un destro abbia come occhio dominante quello sinistro ed un mancino abbia il destro. Alla domanda di sapere se bisogna dare una priorità all'occhio dominante a detrimento del laterale del tiratore, la risposta è no! Generalmente, cioè fuori dalla patologia, un destro mirerà con l'occhio destro mentre un mancino mirerà con quello sinistro.

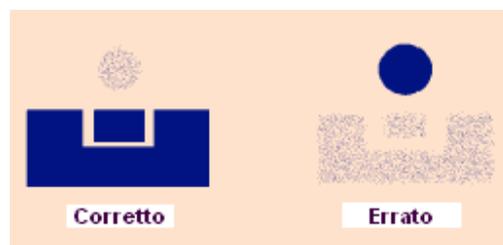
Si raccomanda di sparare con i due occhi aperti. Se questo è difficoltoso, è consigliato d'utilizzare una patella translucida davanti all'occhio che non mira, in modo che i due occhi possano comunque restare aperti, senza stancarsi, ricevendo circa la stessa quantità di luce e avendo una buona visuale periferica.

L'ACCOMODAZIONE

L'occhio umano possiede molte facoltà ma non sa guardare simultaneamente da vicino e da lontano con la stessa nitidezza. Per convincersene, basta puntare il dito sul bersaglio e guardare con chiarezza, prima il dito e poi il bersaglio e in seguito provare a guardare tutti e due nello stesso momento. È impossibile! Visto che per mirare bisogna allineare diversi elementi posti a distanze diverse, il tiratore dovrà fare una scelta. Si sforzerà sempre di vedere il mirino nel modo più nitido possibile. Bisogna notare, che per i tiratori alla carabina, questo problema è meno importante che non per il tiro alla pistola.

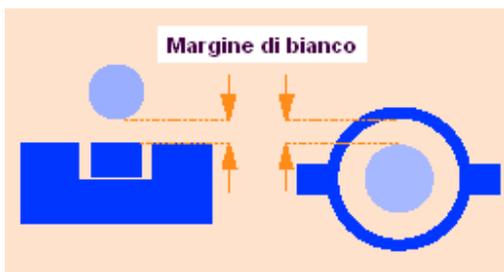
È imperativo ammettere la nozione secondo la quale possiamo colpire con precisione il bersaglio, anche se ha i contorni sfuocati, concentrandosi però di avere gli strumenti di mira allineati.

In effetti, una leggera divergenza, per rapporto alla visuale dell'insieme degli strumenti di mira ben allineati, si tradurrà con una leggera divergenza sul bersaglio. Al contrario, un allineamento impreciso degli strumenti di mira, si tradurrà con una grossa divergenza sul bersaglio. È dunque necessario vedere chiaramente tutti gli strumenti di mira al fine di allinearli il meglio possibile.



IL MARGINE BIANCO

A priori, con la pistola, sarebbe logico mirare al centro della visuale nera per raggiungere il 10 oppure, per la carabina, d'utilizzare un mirino che da esattamente l'immagine della visuale nera. Ma in questo caso, gli strumenti di mira (che sono neri) si "fonderebbero" con il nero del bersaglio.



Alla pistola è dunque preferibile regolare la propria arma in modo da colpire più in alto del punto di mira e di vedere perfettamente staccati gli strumenti di mira sullo sfondo bianco del bersaglio (in gergo si dice "mirare a zona"). Per la carabina, bisogna scegliere un mirino che lascia vedere un buon margine di bianco in giro alla visuale nera ("superficie di riferimento bianca").

La superficie di riferimento bianca è un riferimento del punto di mira; in questa zona farete delle lievi oscillazioni dovute al controllo della vostra stabilità. Queste oscillazioni diminuiranno con l'allenamento.

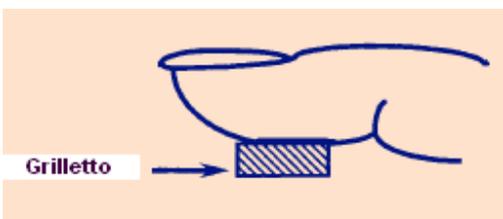
3. LA PARTENZA DEL COLPO.....

La partenza del colpo designa l'azione del dito sul grilletto che farà partire il proiettile.

È una fase determinante della sequenza di tiro: una buona partenza lascia l'arma stabile o non amplifica i movimenti nel caso dovesse muoversi leggermente. Nel caso contrario, parliamo di «strappare».

Questo difetto, viene fatto spesso allo stadio iniziale, limitando i miglioramenti del tiratore. Senza una buona partenza non possiamo sparare bene.

POSIZIONE DEL DITO SUL GRILLETTO



La pressione esercitata dall'indice sul grilletto, viene operata a seconda delle sensazioni a livello della superficie d'appoggio del dito. La parte più sensibile dell'indice è il polpastrello (l'ultima falange). È questa parte che deve essere a contatto con il grilletto.

La posizione dell'indice può variare leggermente a dipendenza del tipo di arma utilizzata e soprattutto dal peso dello scatto.

DIFFERENTI TIPI DI REGOLAZIONE DEI GRILLETTI:

Il tiratore si trova confrontato, a dipendenza della disciplina praticata, dell'arma del quale dispone o dalla regolazione che applica, a differenti tipi di regolazione dello scatto.

DISTINGUIAMO PRINCIPALMENTE:

- **lo scatto diretto:** la corsa del grilletto è praticamente nulla tra la sua posizione originaria e la partenza del colpo (è spesso il caso nei revolver).
- **lo scatto in un tempo:** la corsa del grilletto non offre nessun riferimento tra la posizione originaria e la partenza del colpo. È risentita come una "scivolata" uniforme.
- **lo scatto in due tempi (punto d'arresto):** la corsa del grilletto, in principio si effettua con una debole pressione (pre-corsa) fino al punto d'arresto. Da questo punto, la pressione necessaria alla partenza del colpo sarà più importante.

CARATTERISTICHE DI UNA BUONA PARTENZA DEL COLPO:

La partenza deve essere involontaria, progressiva, controllata e continua. La partenza del colpo è uno degli scalini che bisogna percorrere per far partire il colpo. Lavorando in sequenza, il colpo parte da solo al momento giusto.

Bisogna intraprendere un'azione di pressione sul grilletto per far partire il colpo, questa è progressiva e continua perché la partenza reagirebbe male ad uno «strappo» che rischierebbe di generare una pressione che passi il limite prima dello sganciamento del grilletto e parallelamente uno spostamento dell'arma.

Controllata perché bisogna essere capaci in ogni momento di rilasciare leggermente la pressione o di aumentarla a dipendenza della situazione.

4. RESTARE IN MIRA

È la prolungazione, dopo la partenza del colpo, di tutte le azioni che ne sono all'origine (posizione, mirare, partenza del colpo). Visto dall'esterno, questo si traduce con un restare in posizione del tiratore per due – quattro secondi dopo la partenza del colpo. Tutto dovrebbe succedere come se, in questo lasso di tempo, un secondo colpo dovrebbe partire nuovamente.

5. L'ANNUNCIO

È l'analisi che si fa al momento della partenza del colpo, della mira, della stabilità e del controllo muscolare.

Un buon annuncio permette di rispondere correttamente alle seguenti domande:

- come erano i miei strumenti di mira, uno per rapporto all'altro e per rapporto alla visuale nera?
- come è stata la partenza?
- com'era la mia stabilità?

Se condotta bene, quest'analisi determina la posizione e il valore del colpo appena tirato.

Un colpo annunciato nella certezza che tutto era perfetto è detto «bel colpo», che non significa che sia un dieci se l'arma non era ancora stata regolata perfettamente. È a partire da questi colpi annunciati «bei colpi», che si effettua la regolazione dell'arma.

Chiamiamo "punto medio", il centro di un gruppo d'impatti (centro della rosata). Un punto medio preciso si vede con un minimo di tre impatti di colpi.

6. LA REGOLAZIONE

Il principio è semplice. Spostiamo la tacca di mira nel senso dove vogliamo portare il colpito.

Modo pratico:

I costruttori hanno previsto due viti che concernono, una lo spostamento verticale e l'altra lo spostamento orizzontale.

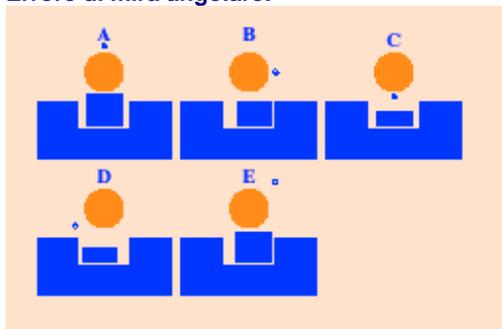
A dipendenza dei costruttori e dei tipi d'armi una tacchetta sposta l'impatto sul bersaglio da 0.4mm (fucile 10m) a circa 2.5cm (fucile di grosso calibro 300m). La distanza del vostro punto medio d'impatto dal centro del bersaglio vi indica quante tacchette sono necessarie per una prima correzione.

Il sistema di regolazione di mira di un'arma non è universale e s'effettua in funzione di colui che l'utilizza.

È anche importante sapere che la regolazione dell'arma non è mai definitiva, perché bisogna tener conto di diversi fattori: lo stand, l'illuminazione, il vento, ecc.

7. GLI ERRORI DI MIRA

Errore di mira angolare:



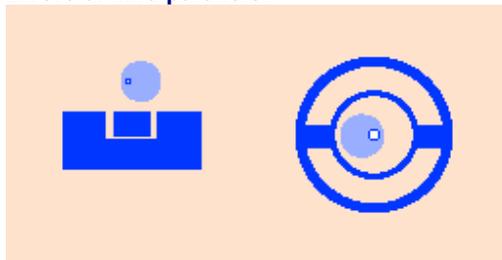
A, B, C, D, E: esempi di errore di mira angolare

Consiste nel spostare il mirino per rapporto alla tacca di mira. La divergenza sul bersaglio sarà importante perché è uguale all'errore angolare moltiplicato in rapporto alla distanza di tiro / linea di mira.

Un errore angolare di 1 millimetro al mirino, per una pistola da 10 metri, produce una divergenza sul bersaglio di 4 centimetri!

L'errore angolare può prodursi quando il tiratore non vede in modo chiaro gli strumenti di mira.

Errore di mira parallelo:



Succede quando il mirino e la tacca di mira sono ben posizionate l'una per rapporto all'altra, ma sono scentrate con il bersaglio.

Le conseguenze d'un errore di mira parallelo sono minori di quelle di un errore di mira angolare.

8. CONCLUSIONI.....

La vostra progressione sarà più facile se all'inizio, in posizione seduta, ben stabili, avrete ben assimilato i principi di base della mira, della partenza del colpo, della respirazione e della regolazione dell'arma.

In seguito, quando sparerete in posizione in piedi, le nozioni acquisite precedentemente vi permetteranno di praticare in tutta serenità le vostre discipline di tiro.

All'inizio forse, disperderete gli impatti sul bersaglio, in seguito avrete sempre meno divergenze e infine migliorerete le rosate.

Lo sport del tiro è né più né meno difficile di altri, ma i tiratori dovranno essere esigenti e critici sul modo di praticarlo.

Solo l'allenamento rivelerà e affinerà il vostro potenziale, applicando in tutta semplicità gli elementi tecnici che vi abbiamo presentato.

IL MATERIALE

Nel tiro sportivo chiamiamo «arma» tutto il materiale che assicura la propulsione di uno o più proiettili.

Essenzialmente, queste armi si suddividono in:

- armi da pugno: **pistole e revolver**
- armi da spalla: **fucili, carabine e balestre**

- per le armi più vecchie, inoltre: a polvere nera o a miccia, a pietra e a percussione.
- per le armi moderne: a gas, ad aria compressa o pre-compressa, a polvere a percussione centrale o a percussione anulare.

1. LA SCELTA DEL FUCILE/PISTOLA.....

Se desiderate acquistare un'arma, tre criteri condizioneranno la vostra scelta:

- le discipline che volete praticare,
- il vostro gusto,
- i vostri mezzi finanziari.

L'ordine proposto qui sopra sarà a discrezione di ognuno.

Se si tratta di un fucile/pistola per il "divertimento", l'unico consiglio è di ottenere **il miglior rapporto qualità/prezzo** con un buon servizio dopo vendita.

Se si tratta di una disciplina di competizione, le armi adatte sono molto specifiche. Informatevi dal **vostro allenatore o dai tiratori più esperti del vostro club**. Sapranno consigliarvi efficacemente visto che hanno già provato diversi materiali prima di fare, anche loro, la scelta migliore.

Constaterete che le loro raccomandazioni **comprenderanno un numero ristretto di tipi e modelli d'armi**. Dieci persone soddisfatte dello stesso materiale non possono sbagliarsi tutte assieme!

2. ALTRI MATERIALI

Il resto del materiale necessario ad un tiratore si riassume essenzialmente in:

- una cuffia anti-rumore : prendetela di qualità, il vostro udito ve ne sarà riconoscente.
- un paio d'occhiali o delle montature di occhiali adattati specialmente per il tiro.
- un cannocchiale per poter vedere gli impatti sul bersaglio (soprattutto per i tiratori alla pistola). È molto importante che il cannocchiale sia di buona qualità per vedere bene senza stancare l'occhio.
- un piccolo kit di pulizia (generalmente venduto con l'arma).

Se desiderate partecipare a competizioni, avrete bisogno di qualche altro accessorio: cronometro, pezzi di ricambio dell'arma, ecc.

Infine, per ciò che concerne l'abbigliamento, sappiate che, durante le competizioni, è sottomesso a regolamenti specifici della disciplina praticata.

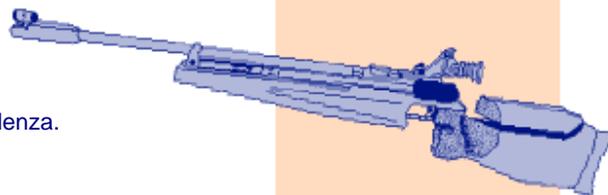
LE DISCIPLINE DEL TIRO SPORTIVO

CARABINA

CARABINA 10 METRI

Disciplina olimpica per gli uomini e le donne

Arma: Carabina standard ad aria compressa, calibro 4.5mm.
Programma: 40 colpi (donne) e 60 colpi (uomini) sparati in piedi.
Durata: 1 h 15 (donne) e 1 h 45 (uomini).
Particolarità: Il 10 misura 0,5 mm. Disciplina d'iniziazione per eccellenza.



CARABINA 50 METRI

Carabina 3 x 40

Disciplina olimpica per uomini.

Arma: Carabina libera di piccolo calibro (22 LR).
Programma: 120 colpi nelle tre posizioni:

- 40 colpi in posizione "sdraiata" in 1h (45' se è un bersaglio elettronico)
- 40 colpi in posizione "in piedi" in 1h30 (1h15 se è un bersaglio elettronico)
- 40 colpi in posizione "in ginocchio" in 1h15 (1h se è un bersaglio elettronico)

Particolarità: Il 10 misura 10,4 mm.



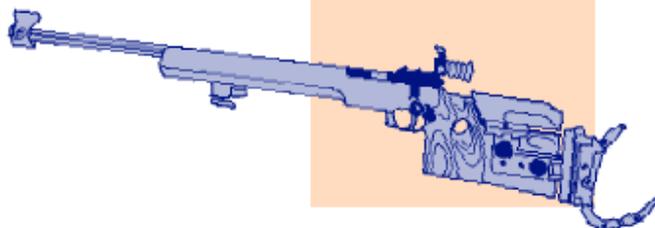
Carabina 3 x 20

Disciplina olimpica per le donne.

Arma: Carabina libera di piccolo calibro (22 LR).
Programma: 60 colpi nelle 3 posizioni:

- 20 colpi in posizione "sdraiata"
- 20 colpi in posizione "in piedi"
- 20 colpi in posizione "in ginocchio"

Durata: 2 h 15.
Particolarità: Il 10 misura 10,4 mm.



Carabina 60 colpi a terra o MATCH INGLESE

Disciplina olimpica per uomini.

Arma: Carabina libera di piccolo calibro (22 LR).
Programma: 60 colpi in posizione "sdraiati"
Durata: 1h 30 (1h 15 con bersagli elettronici)
Particolarità: Il 10 misura 10,4 mm.

CARABINA 300 METRI

Disciplina mondiale.

Le discipline 3x40 e 3x20 avvengono con le stesse regole come a 50m ma su una distanza di 300m, su un bersaglio il cui "10" misura 10 cm.



PISTOLA

PISTOLA 10 METRI

Disciplina olimpica per gli uomini e le donne

Arma: Pistola ad aria compressa o a CO2.

Programma: 60 piombini per gli uomini, sparati in 1 h 45 e di 40 piombini per le donne sparati in 1 h 15.

Particolarità: Disciplina d'iniziazione per eccellenza, la pistola a 10 metri si pratica anche ai livelli più alti, i **Giochi Olimpici** accolgono questa specialità dal 1988.

PISTOLA 25 METRI

Pistola a percussione anulare (22LR) e a percussione centrale (32 e 38)

Disciplina olimpica per le donne con una 22 LR

Disciplina mondiale per gli juniores con una 22 LR e mondiale per i uomini con il grosso calibro.

Arma: Revolver o Pistola 22 LR (per la combinata 22), 32 o 38 (per le pistole a percussione centrale).

Programma: 30 colpi di "precisione" suddivisi in 6 serie di 5 colpi in 6 minuti.
30 colpi in "velocità" suddivisi in 6 serie di 5 colpi. Il tiratore dispone di 3 secondi per tirare ogni colpo, il bersaglio si gira dopo 7 secondi tra ogni colpo.

Pistola velocità

Disciplina olimpica per gli uomini.

Arma: Pistola standard .22 LR.

Programma: 60 colpi che si suddividono in 2 serie di 30 colpi. Ogni serie si suddivide in:

- 2 serie di 5 colpi sparati in 8 secondi
- 2 serie di 5 colpi sparati in 6 secondi
- 2 serie di 5 colpi sparati in 4 secondi

Particolarità: Questo tiro si esegue su 5 bersagli girevoli situati a 25 metri.

Pistola standard

Disciplina mondiale.

Arma: pistola standard 22 LR.

Programma: 60 colpi che si suddividono in 3 serie di 20 colpi.

- 1. serie: 4 volte 5 colpi sparati in 150 secondi
- 2. serie: 4 volte 5 colpi sparati in 20 secondi
- 3. serie: 4 volte 5 colpi sparati in 10 secondi

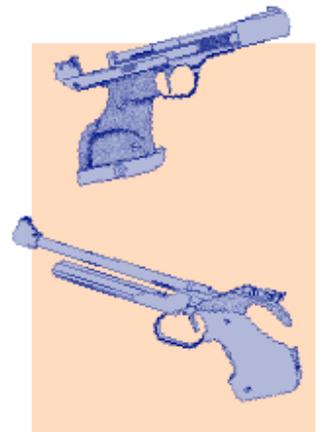
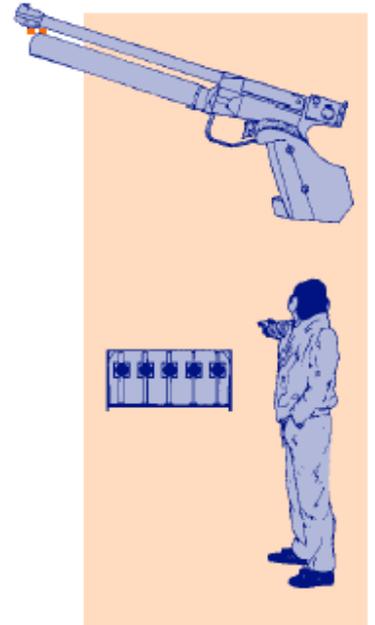
PISTOLA 50 METRI

Pistola libera

Disciplina olimpica per gli uomini.

Arma: Pistola libera 22 LR.

Programma: 60 colpi sparati in 2h.



BERSAGLIO MOBILE

Il bersaglio, fissato su un binario, percorre un tragitto rettilineo orizzontale davanti al tiratore, da destra a sinistra e da sinistra a destra, con due velocità di passaggio: lenta (5 secondi) o rapida (2,5 secondi).

Il bersaglio, obbligatoriamente, deve essere colpito ad ogni passaggio. Il tiratore non può mettersi l'arma alla spalla o alla guancia, prima dell'apparizione del bersaglio.

BERSAGLIO MOBILE 10 METRI

Disciplina olimpica per gli uomini a partire dai Giochi Olimpici di Barcellona del 1992. La specialità è stata aperta anche alle donne a partire dal 1993 a livello mondiale.

Arma: Carabina ad aria compressa equipaggiata di cannocchiale di mira.
Calibro: 4,5 mm
Distanza di tiro: 10 metri
Tragitto bersaglio: 2 metri
Programma:

- 1. serie: 30 colpi in velocità lenta (ognuno in 5")
- 2. serie: 30 colpi in velocità rapida (ognuno in 2.5")

BERSAGLIO MOBILE 50 METRI

Questa disciplina era olimpica fino ai Giochi di Seoul nel 1988.

Il bersaglio rappresentante un cinghiale ha dato la denominazione alla disciplina di "cinghiale che corre".

Arma: Carabina 22 LR equipaggiata di cannocchiale di mira.
Distanza di tiro: 50 metri
Tragitto bersaglio: 10 metri
Programma:

- 1. serie: 30 colpi in velocità lenta (ognuno in 5")
- 2. serie: 30 colpi in velocità rapida (ognuno in 2.5").

Una prova "mista" (il tiratore non conosce la velocità alla quale uscirà il bersaglio) esiste per ogni distanza (10 e 50m).



TIRO AL PIATTELLO

FOSSA OLIMPICA

La fossa è situata a 15 metri dalle 5 linee di tiro che i 6 tiratori che compongono la "planche" useranno al loro turno.

5 gruppi di 3 apparecchi di lancio distribuiranno i piattelli secondo un angolo e una velocità sconosciuta dal tiratore. Gli angoli di regolazione sono stabiliti tra 0° e 45° destra o sinistra. Le distanze di caduta dei piattelli sono comprese tra 75 e 80 metri. La competizione si effettua su 125 piattelli tirati a serie di 25. Il tiratore sgancia in lancio per mezzo di un microfono e appoggia l'arma alla spalla prima dell'apparizione del piattello. Può usare 2 cartucce per piattello. Per la competizione, sono autorizzati tutti i fucili che non sorpassino il calibro 12 e le cartucce caricate con un massimo 24 grammi di piombo. Al termine della competizione su 125 piattelli, i 6 migliori tiratori riprendono la competizione per un'ultima serie di 25 piattelli "flash" (che liberano una polvere fluorescente quando scoppiano).

Il risultato della finale è aggiunto al punteggio del match eliminatorio.

SKEET OLIMPICO

Lo skeet olimpico si pratica su un percorso che comprende due capanne di lancio distanti tra loro di 40 metri: l'una alta, chiamata PULL, l'altra bassa, chiamata MARK.

Da queste capanne partono i piattelli di cui le traiettorie sono definite e costanti.

I tiratori si spostano su 7 postazioni di tiro equidistanti, poste su un arco di cerchio.

Le capanne di lancio si trovano ad ogni estremità. Un'ottava postazione è situata al centro dell'arco del cerchio. I partecipanti tirano dei "semplici" (piattelli unici lanciati da PULL o MARK), o dei "doppi" (piattelli lanciati simultaneamente da ogni capanna). Dispongono di una sola cartuccia per piattello. La competizione si svolge su 125 piattelli, in 5 serie di 25. La finale rimette in lizza i 6 migliori tiratori per una serie di 25 piattelli "flash".

PROGRAMMA DI TIRO

- Postazione 1:** 1 singolo da PULL, 1 doppio PULL/MARK,
- Postazione 2:** 1 singolo da PULL, 1 doppio PULL/MARK,
- Postazione 3:** 1 singolo da PULL, 1 singolo da MARK, 1 doppio PULL/MARK,
- Postazione 4:** 1 singolo da PULL, 1 singolo da MARK, 1 doppio PULL/MARK
- Postazione 5:** 1 singolo da PULL, 1 singolo da MARK, 1 doppio PULL/MARK
- Postazione 6:** 1 singolo da MARK, 1 doppio MARK /PULL,
- Postazione 7:** 1 doppio MARK/PULL,
- Postazione 8:** 1 singolo da PULL, 1 singolo da MARK.

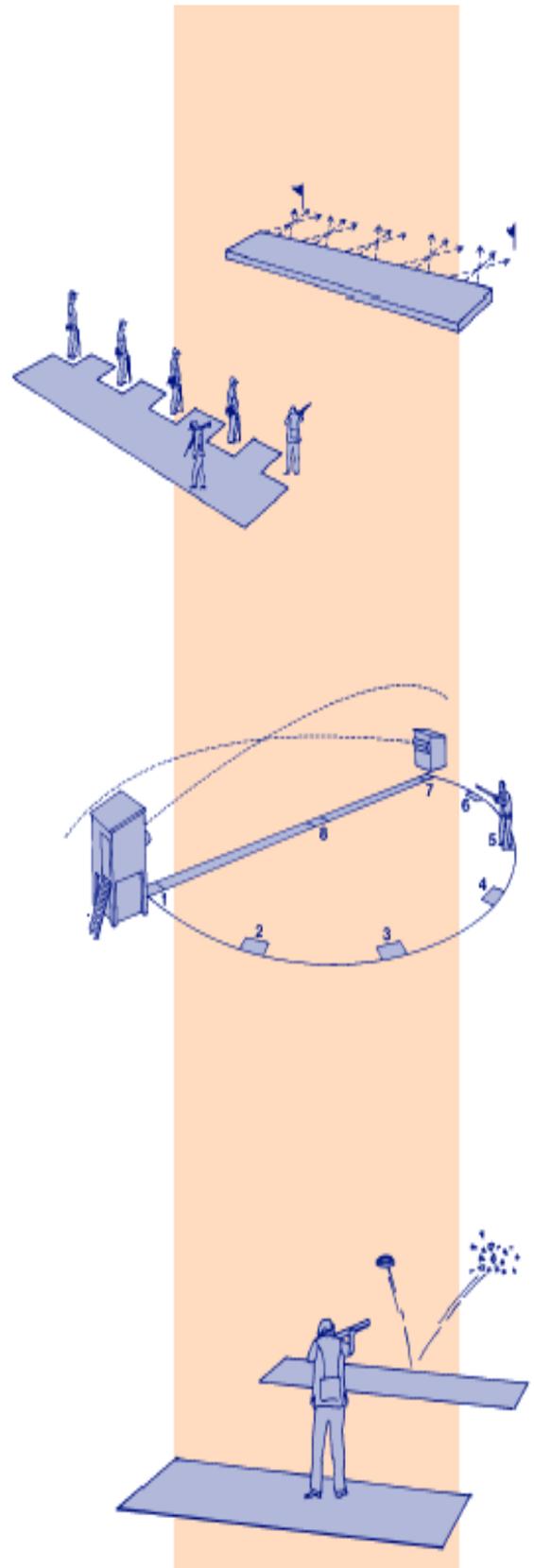
Sono autorizzati tutti i fucili da caccia che hanno un calibro non superiore al 12 e delle cartucce caricate con un massimo di 24 grammi di piombo. Il tiratore non può mettere l'arma alla spalla prima dell'apparizione del piattello.

DOPPIO TRAP

2 piattelli sono lanciati simultaneamente dalla fossa situata a 15m dalle 5 postazioni di tiro che verranno occupate a turno dai 6 tiratori che costituiscono la "pedana". I tiratori dispongono di una sola cartuccia per piattello. Le regole dei lanciatori sono stabilite da 3 griglie differenti che definiscono la traiettoria e la velocità del piattello.

La distanza di caduta dei piattelli è di 55 metri a partire dal punto di lancio.

Il tiratore, in posizione con l'arma alla spalla, sgancia, fa partire il piattello. Per la competizione sono autorizzati tutti i fucili che non hanno un calibro maggiore a 12 e delle cartucce caricate al massimo con 24 grammi di piombo. La competizione si svolge su 150 piattelli (3 serie da 25 doppi) per gli uomini, 120 piattelli (3 serie di 20 doppi) per le donne e gli juniores. La finale rimette in lizza i 6 migliori tiratori per una serie di 25 piattelli (o 20) doppi tirati su piattelli "flash".



CARABINA - 300M

La carabina 300 metri è stata una disciplina olimpica fino ai Giochi del 1972. Un po' dimenticata fino al 1990, è stata rilanciata dalla Francia a livello europeo grazie alla creazione di un campionato europeo.

La dimensione del cartone del bersaglio posto a 300 metri è di 1300 x 1300 mm

La zona del 10 è di 100 mm.

60 colpi a terra o MATCH INGLESE

Disciplina mondiale per gli uomini, nazionale per donne e juniores

Arma: carabina libera di grosso calibro

(massimo 8mm)

Programma: 60 colpi in posizione "sdraiati"

Durata: 1h 30 (1h 15 con bersagli elettronici)

Particolarità: Il 10 misura 100 mm.

CARABINA 3 x 20

Disciplina mondiale per gli uomini.

Arma: fucile standard di grosso calibro.

Programma: 60 nelle 3 posizioni:

- 20 colpi in posizione "sdraiata"
- 20 colpi in posizione "in piedi"
- 20 colpi in posizione "in ginocchio"

Durata: 2h 30

CARABINA 3 x 40

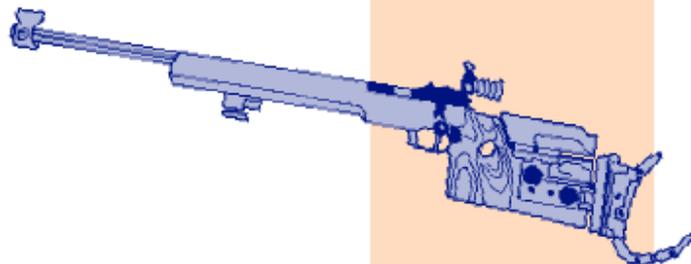
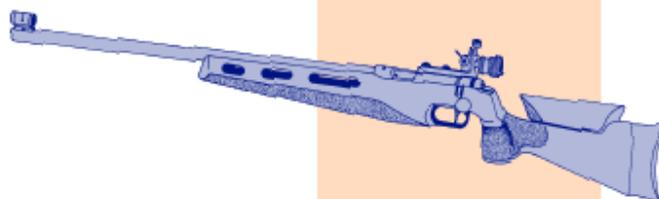
Disciplina mondiale per gli uomini.

Arma: carabina libera di grosso calibro

(massimo 8mm)

Programma: 120 colpi nelle 3 posizioni :

- 40 colpi in posizione "sdraiata" in 1h (45' se è un bersaglio elettronico)
- 40 colpi in posizione "in piedi" in 1h30 (1h15 se è un bersaglio elettronico)
- 40 colpi in posizione "in ginocchio" in 1h15 (1h se è un bersaglio elettronico)



BALESTRA

BALESTRA 10 METRI

Disciplina mondiale per tutte le categorie.

Arma: Balestra di peso limitato a 6,750 Kg.

Caratteristica: Diametro di 4,5 mm.

Programma: • 60 colpi in 2h.

BALESTRA 30 METRI

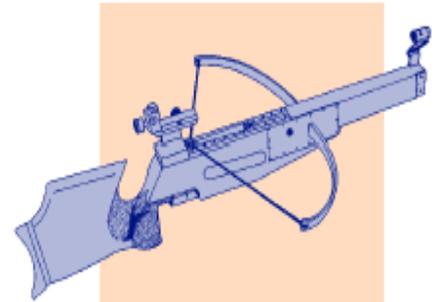
Disciplina mondiale per i uomini.

Arma: Balestra libera

Caratteristica: Diametro di 6 mm.

Programma: • 30 colpi in posizione "in piedi".

• 30 colpi in posizione "in ginocchio".



BALESTRA FIELD

Disciplina mondiale sperimentata nel 1989 per la prima volta a 10 metri. I principi d'organizzazione sono simili a quelli del tiro con l'arco.

10 METRI (all'interno)

Consiste nel tirare 40 frecce a 10 metri su bersagli di 25 cm a serie di 4 frecce.

Il 10 centrale misura 25mm di diametro.

25 METRI (all'esterno)

Consiste nel tirare 60 frecce a 25 metri su bersagli di 40 cm a serie di 3 frecce.

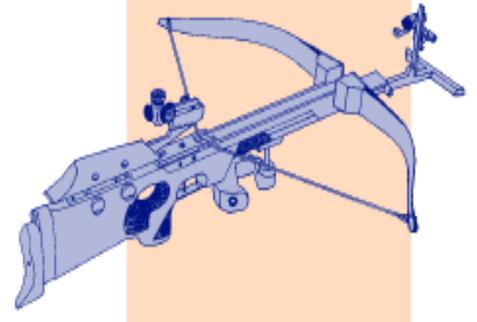
Il 10 centrale misura 40mm di diametro.

MANCHE IR 900 (all'esterno)

Consiste nel tirare 30 frecce a tutte le seguenti distanze:

(65 metri, 50 metri, 35 metri) su bersagli di 40 cm a 35 metri e di 60 cm a 50 e 65 metri a serie di 3 frecce.

Il 10 centrale misura 40mm di diametro a 35 metri e 60mm a 50 e 60 metri.



ARMI ANTICHE

In alcuni paesi esistono discipline che usano armi antiche o repliche rappresentanti i diversi sistemi di messa a fuoco (miccia, a pietra, a percussione). Queste armi (da pugno o da spalla) utilizzano unicamente la polvere nera. I 10 migliori impatti (su 13 colpi sparati) sono presi in considerazione per il punteggio. La tenuta (vestiario) è libera. I nomi delle prove evocano, sia i nomi di persone che hanno inventato o fabbricato delle armi, sia dei luoghi significativi per la storia delle armi (es: Nagashino, luogo dove ci fu una battaglia nella quale i Giapponesi usarono per la prima volta i moschetti a miccia).

BENCH REST

TIRO DI PRECISIONE CON APPOGGIO

Il tiratore è seduto ad un tavolo o a una banco di tiro. L'arma è appoggiata su dei sacchi di sabbia o su un supporto speciale. Questa posizione particolare permette d'eliminare il più possibile ev. oscillazioni.

Il tiro consiste nel raggruppare gli impatti nello spazio più piccolo possibile del bersaglio (qualche millimetro).

Si utilizzano delle armi da spalla di grosso calibro, di altissima precisione, sempre muniti di cannocchiali ad alta risoluzione.

I bersagli sono posti a distanze di 100, 200 e 300 metri.



Questa disciplina, molto popolare negli Stati Uniti, in Canada e in Australia, ha le sue competizioni nazionali (non in Svizzera) ed internazionali.

Esiste anche una versione a "corta distanza" 50m con fucili di calibro 22LR.

Tiro Dinamico

Il tiro dinamico è nato negli Stati Uniti una trentina di anni fa e si è espanso anche nel vecchio continente. È una disciplina dinamica, molto spettacolare dove si gareggia contro il tempo, in posizione statica o in movimento.

Le armi utilizzate sono pistole o revolver di grosso calibro (non inferiori a 9 mm) e possono essere munite d'un sistema di mira (ottica). L'arma è portata in una fondina alla cintura.

Una competizione di tiro dinamico può comportare fino a 36 prove diverse, sconosciute al tiratore prima dell'inizio del match, e sono cambiate ogni volta. Esistono 3 tipi di percorso: i piccoli (9 colpi), i medi (16 colpi) e i grandi (fino a 32 colpi).

Le distanze di tiro variano da 10 a 70 metri. I bersagli (in carta, metallici o gong) possono essere fissi, mobili o avere un ciclo d'apparizione / scomparsa.

I risultati si calcolano totalizzando i punti rilevati sui bersagli e dividendo il totale per il tempo impiegato dal tiratore per finire il percorso. La classifica s'effettua comparando i risultati di tutti i partecipanti e per rapporto al miglior risultato ottenuto in ogni singola prova

Esistono 5 categorie: Junior, Donne, Uomini, Veterani e Veterani seniores.

La Federazione Internazionale (IPSC) organizza ogni tre anni, in alternanza, una Coppa Continentale, un Campionato d'Europa e un Campionato del Mondo.

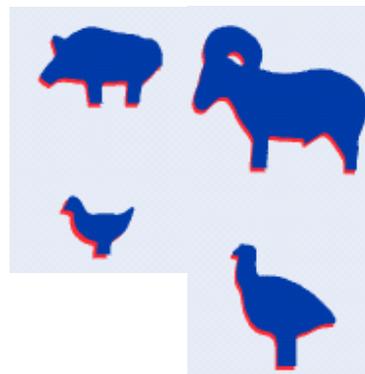
SAGOME METALLICHE

È uno sport spettacolare che si pratica in condizioni molto rustiche, sia dalle donne che da uomini. Le armi utilizzate sono pistole o revolver di grosso calibro o 22 long rifle a canna lunga o una carabina 22 LR.

Le distanze variano a seconda del calibro scelto, da 25 a 500 metri. Il bersaglio deve essere rovesciato per essere venuto considerato "colpito".

Il programma di competizione comporta 40 colpi suddivisi come segue:

- 10 colpi su 10 bersagli "pollo" (chicken) a 25 fino a 200 metri (a seconda del calibro).
- 10 colpi su 10 bersagli "cinghiale" (javelin) a 50 fino a 300 metri (a seconda del calibro).
- 10 colpi su 10 bersagli "tacchino" (turkey) a 75 fino a 375 metri (a seconda del calibro).
- 10 colpi su 10 bersagli "muffone" (ram) a 100 fino a 500 metri (a seconda del calibro).



Questa disciplina, nata in Messico, si è considerevolmente sviluppata negli Stati Uniti prima d'essere introdotta in Europa, dove ottiene un gran successo. La Federazione Internazionale (IMSSU) organizza, in alternanza, ogni 2 anni, un Campionato del Mondo e un Campionato Continentale.

SCUOLE DI TIRO

Le Scuole di Tiro sono nate per offrire corsi di tiro e di approfondimento ai tiratori di società e per istruire e formare gli allenatori di tiro, attivi in seguito nelle società. In Svizzera, l'istruzione di base allo sport del tiro avviene nelle società. In seguito a livello di federazione cantonale vengono organizzati i corsi di tiro e di approfondimento, come pure corsi per allenatori che da alcuni anni, in collaborazione con Gioventù+Sport.

L'istruzione di base nelle società dovrebbe avvenire con allenatori formati dalle scuole di tiro e iniziare a 10 metri, con la carabina o alla pistola ad aria compressa (discipline privilegiate per l'apprendistato, che permettono d'assimilare tutte le tecniche di base e di preparare il tiratore alle altre discipline).

Le prime lezioni dovrebbero avvenire in posizione seduta, con la pistola/fucile appoggiato. In questo modo è possibile all'allievo apprendere correttamente i punti fondamentali del tiro sportivo:

- mirare
- la partenza del colpo
- respirare

Quando l'allievo è in grado di raggruppare i colpi in modo sufficiente (rosate strette), l'allenatore lo inizia alle fase successive dell'istruzione e cioè inizia con l'istruzione della posizione in piedi utilizzando dei mezzi ausiliari per aiutarlo a sostenere il peso dell'arma.

