



Federazione Italiana Discipline Armi Sportive da Caccia

**CAMPIONATO ITALIANO SPERIMENTALE “OPEN”**  
**“IN PERCORSO”**  
**FISSO MOBILE E CORRENTE**  
**CON FUCILE DA CACCIA AD ANIMA LISCIA O RIGATA**

Momenti simulati di caccia al cinghiale

Atteggiamenti in massima sicurezza, senza commettere imperizie

Premessa:

*Le serie di tiri in percorso, stanno a simulare una fase di caccia dove:*

*il canaio (in questo caso il tiratore) sentito i cani abbaiare a fermo, arriva alla lestra dei cinghiali, ne spara uno a fermo e un altro che vede scappare.*

*Il resto dei cinghiali scanano e la muta parte in seguita, il canaio ( tiratore) affianca la muta e giunto in più postazioni ne spara ancora altri in corsa.*

*Quelli più restii si rifermano e ritorna sui cani a sparare a fermo e in corsa, cercando di spingerli verso le poste.*

*Questi momenti simulati di caccia al cinghiale in percorso, sono accompagnati da suggestivi abbai a fermo alternati alla seguita a secondo se i tiri sono effettuati alla sagoma fissa, mobile o corrente.*

## **REGOLAMENTO**

### **Adattato alla struttura del nostro campo**

Le postazioni di tiro sono sei, poste su tre Campi affiancati.

La I<sup>a</sup> e la II<sup>a</sup> postazione sono ubicate nel Campo “A”;

la III<sup>a</sup> e la IV<sup>a</sup> nel Campo “B”;

la V<sup>a</sup> e la VI<sup>a</sup> nel Campo “C”.

La serie è di 12 colpi, in ogni postazione si esplodono 2 colpi, su un totale di 5 sagome.

Prima di cominciare il percorso, il tiratore o l’addetto, ripone due cartucce per ogni postazione.

Ciascun tiratore deve presentarsi sulla linea di partenza con l’arma in custodia, estraendola solo dopo il comando del Giudice, l’arma deve essere scarica, con canne o otturatore aperto.

Dopo aver controllato che l’arma sia in sicurezza, ogni Tiratore, comincia il proprio turno dal cancello d’entrata al Campo, dando il via al cronometro parte per raggiungere la I<sup>a</sup> postazione dove, carica l’arma, imbraccia, mira la sagoma fissa posta a 45m nella finestra di sx ed esplose il primo colpo, all’esplosione del colpo il Giudice fa partire la stessa sagoma verso dx e il secondo colpo lo esploderà alla sagoma in movimento nella finestra di dx.

Il Tiratore, esce dalla I<sup>a</sup> postazione e con fucile scarico, maneggiandolo in sicurezza, raggiunge la II<sup>a</sup> postazione, dove trova altre due cartucce, carica l’arma, il Giudice a sua discrezione (in un tempo da 2 a 5 secondi) fa partire la sagoma da dx verso sx, il tiratore imbraccia, non prima dell’apparizione della sagoma, mira ed esplose altri due colpi, uno nella prima finestra e l’altro nella seconda.

Il Tiratore, con fucile scarico maneggiandolo in sicurezza, esce per raggiungere la III<sup>a</sup> postazione, posta circa 15m lontano dalla II<sup>a</sup>, all’uscita dalla stessa, il Giudice fa partire due sagome che percorrono 40m prima di apparire orizzontalmente alla vista del tiratore.

Il Tiratore raggiunto la III<sup>a</sup> postazione, trova altre due cartucce, carica l’arma e all’apparire delle due sagome, distanziate di circa 1,50m, in un percorso di 10m, se ha fatto in tempo a raggiungere la postazione e caricare l’arma, imbraccia mira ed esplose due colpi, il primo alla sagoma più avanzata e il secondo all’altra, il tiratore che esplose i due colpi sulla stessa sagoma sarà squalificato.

Esce dalla III<sup>a</sup> postazione per raggiungere la IV<sup>a</sup>, dove carica l’arma con altre due cartucce, alla chiusura dell’otturatore o delle canne, il Giudice a sua discrezione (in un tempo da 2 a 5 secondi) fa partire le due sagome da sx verso dx, il tiratore imbraccia, non prima dell’apparizione delle sagome, mira ed esplose altri due colpi come nella III<sup>a</sup> postazione.

Esce dalla IV<sup>a</sup> postazione per raggiungere la V<sup>a</sup> e la VI<sup>a</sup>, sempre con fucile scarico e in sicurezza, trova altre due + due cartucce, dalla V<sup>a</sup> postazione, carica, mira ed esplose due colpi a due sagome fisse, uno ad una e l’altro all’altra.

Esce dalla V<sup>a</sup> postazione raggiunge la VI<sup>a</sup>, carica l'arma con due cartucce, imbraccia, mira ed esplose il primo colpo alla sagoma fissa di dx, all'esplosione del colpo partono le sagome verso dx ed esplose il secondo colpo alla sagoma mobile di sx prima che si nasconde.

Nella VI<sup>a</sup> postazione all'esplosione del secondo e ultimo colpo, viene bloccato il cronometro dal giudice e preso il tempo.

### **AVVERTENZE**

Durante il percorso le armi che, per malfunzionamento, inceppamento o messa in sicura non esplodono il colpo, possono essere ricaricate solo su sagoma fissa, sulla mobile e corrente per qualsiasi malfunzionamento, bisogna scaricare l'arma e passare alla postazione successiva.

Il Giudice, dal punto di partenza, quindi dalla fuori uscita dell'arma dalla custodia, durante il turno di gara, fino alla rimessa in custodia, può eliminare il Tiratore per imperizia se non usa cautela e sicurezza nel maneggio dell'arma e nel caricamento delle munizioni (durante il caricamento la canna del fucile deve essere rivolta sempre verso il terrapieno; nel percorso da una postazione all'altra, i semi automatici devono avere l'otturatore aperto e la canna rivolta verso l'alto, per le armi sovrapposte e giustapposte le canne aperte portate con parsimonia.

Il tempo max di tutto il percorso è di 2,30 min.

3,00 min. per Veterani e Lady.

Trascorso il tempo max non potranno più essere esplosi i rimanenti colpi.

A parità di punteggio potrebbe valere il tempo impiegato.

Questo tipo di Prova o Gara può essere svolto in uno, due o più percorsi.