

REGOLAMENTO

DI

TIRO COMBINATO DA CACCIA

(in vigore dal 1° gennaio 2013)

Indice

1.	ISTALLAZIONI	5
	1.1 Poligono di tiro	5
	1.1.1 Fossa per cacciatori	5
	1.1.2 Sporting	5
	1.1.3 Tiro di campagna	5
	1.2 Macchine lanciapiattelli	5
	1.3 Dispositivi di lancio	6
	1.3.1 Fossa per cacciatori	6
	1.3.2 Sporting	6
	1.4. Traiettorie	6
	1.4.1 Fossa per cacciatori	7
	1.4.2 Sporting	7
	1.4.3 Menù ordine di tiro ai piatti	
2.	PIATTELLI E BERSAGLI	7
	Definizioni	7
	2.1.1 Piattello singolo (Fossa per cacciatori e Sporting)	7
	2.1.2 Doppio "al colpo" (Sporting)	7
	2.1.3 Doppio simultaneo (Sporting)	8
	2.1.4 Bersagli per tiro di campagna	8
	2.2. Piattelli singoli (Fossa per cacciatori e Sporting)	8
	2.2.1 Piattello contato buono	8
	2.2.2 Piattello contato zero	8
	2.3. Doppio "al colpo" (Sporting)	9
	2.3.1 Doppio buono e buono	9
	2.3.2 Doppio buono/zero, zero/buono e zero/zero	9
	2.4. Doppio simultanei (Sporting)	9
	2.4.1 Doppio buono e buono	9
	2.4.2 Doppio buono/zero, zero/buono e zero/zero	9
	2.5. Casi di "No BIRD" per lo Sporting e la Fossa per cacciatori	9
	2.5.1 "No Bird" imputabile alle armi e alle munizioni	10
	2.5.2 "No Bird" imputabile ai piatti	10
	2.5.3 Intemperie	10
3.	ESECUZIONE DI UNA MANCHE	11
	Definizione di una manche	11
	3.1.1 Tiro a volo per cacciatori	11
	3.1.2 Tiro di campagna	11
	3.2. Batterie di tiro	11
	3.3. Collaudo delle armi	11
	3.3.1 Tiro a volo per cacciatori e tiro di campagna	11

3.4. Postura di tiro/posizione di tiro	11
3.4.1 Tiro a volo per cacciatori	11
3.4.2 Tiro di campagna	11
3.5. Rotazioni/sequenza di Tiro	12
3.5.1 Tiro a volo per cacciatori (Sporting e Fossa per cacciatori)	12
3.5.2. Tiro di campagna	12
3.6. Menu o ordine di tiro dei piattelli	12
3.6.1 Tiro a volo per cacciatori (Sporting e Fossa per cacciatori)	12
3.6.2 Tiro di campagna	13
3.7. Tempo di preparazione	13
3.7.1 Tiro a volo per cacciatori (Sporting e Fossa per cacciatori)	13
3.7.2 Tiro di campagna	13
3.8. Tempo di lancio	14
3.8.1 Tiro a volo per cacciatori (Sporting e Fossa per Cacciatori)	14
3.8.2 Tiro di campagna	14
3.9. Posizione dell'arma	14
3.9.1 Tiro a volo per cacciatori (Sporting e Fossa per cacciatori)	14
3.9.2 Cinghiale corrente	
4. ARMI E MUNIZIONI	15
4.1 Caratteristiche delle armi	15
4.1.1 Fucili ad anima liscia	15
4.1.2 Carabine da caccia	15
4.2. Tracolla e cinghie	16
4.3. Modifiche o sostituzioni di arma	16
4.4 Difetto di funzionamento	16
4.5 Prestito di un'arma	16
4.6 Utilizzo di un'arma in due	16
4.7 Controllo dei colpi sparati	17
4.8 Controllo delle armi	17
4.9 Munizioni	17
4.9.1 Tiro a volo per cacciatori	17
4.9.2 Tiro di campagna	17

5. ABBIGLIAMENTO	18
5.1. Abbigliamento personale	18
5.2. Pettorina	18
5.3. Protezioni	18
6. NORME DI COMPORTAMENTO	18
6.1 Sicurezza	18
6.2 Tiri di prova	19
6.3 Tiratore/ assenti al momento dell'appello	19
6.4 Reclami	19
7. PARTECIPAZIONE	22
8. SQUADRE NAZIONALI E CONCORRENTI INDIVIDUALI	22
9. GIURIA	24
10. COMITATO ORGANIZZATORE (vedere capitolato/specifiche)	25
11. RESPONSABILE FEDERALE (vedere capitolato/specifiche)	26
12. ARBITRI E SEGNAPUNTI	26
12.1 Arbitri	26
12.2 Segnapunti assistenti	27
12.2.1 Tiro a volo per cacciatori	27
12.2.2 Tiro di campagna	27
13. REFERTO	27
13.1 Tiro a volo per cacciatori	27
13.2. Tiro di campagna	27
14. SANZIONI	28
14.1 Penalità	28
15. SPAREGGI	28
16. GLOSSARIO	29
17. ESEMPI DI GRIGLIE	29
17.1 Installazione fossa per cacciatori	29
17.2 Installazione Sporting	30

NORME GENERALI

Il tiro combinato per cacciatori è una disciplina mista praticata con fucili da caccia su piattelli e bersagli da caccia fissi e al cinghiale corrente con carabina. Le prove effettuate tendono a valorizzare le qualità del tiratore da caccia completo. Le prove al piattello si svolgono su una Fossa per cacciatori e su un percorso di caccia o Sporting. Il tiro di campagna è organizzato su un poligono di tiro con bersagli da caccia fissi posti a 100 metri a 50 metri per il cinghiale corrente.

Le condizioni del presente regolamento sono quelle in vigore per le prove internazionali.

1. INSTALLAZIONI

1.1 Poligono di tiro

1.1.1 Fossa per cacciatori

Le cinque postazioni di tiro sono delimitate da quadrati di un metro per un metro distanziati da 2 a 3 metri (misurati dal centro) e disposti 11 metri dietro la linea frontale delle macchine lanciapiattelli.

1.1.2 Sporting

Le cinque postazioni di tiro sono delimitate da quadrati di un metro per un metro distanziati da 3 a 6 metri (misurati dal centro), in linea orizzontale e parallela alla zona detta di sorvolo dei piattelli (allegato 1).

Per ragioni di sicurezza, su ogni postazione di tiro (allegato 1) saranno installati dei sistemi che impediscono ai tiratori di puntare l'arma sul vicino di sinistra o di destra.

La postazione prevede l'uso di sei macchine lanciapiattelli che potranno essere a sgancio manuale, semi-automatico o automatico.

Devono riportare le lettere (A, B, C, D, etc.) o i numeri (1, 2, 3, 4, etc.) da sinistra a destra, ed ogni postazione deve essere chiaramente indicata con la lettera corrispondente.

2 serie di 25 piattelli saranno sparati su due percorsi di caccia. Una serie conterrà un doppio simultaneo da sparare da ogni postazione di tiro, l'altra serie conterrà invece un doppio al colpo da sparare da ogni posizione.

1.1.3. Tiro di campagna

Le postazioni di tiro saranno conformi al regolamento in vigore in ogni paese interessato. Ogni postazione di tiro dovrà essere attrezzata di accorgimenti tali da garantire che i proiettili non escano dalla zona di tiro.

I bersagli fissi saranno posti a 100 metri. Auspicabili il dispositivo di ritorno a cavi o un sistema di lettura elettronico dei risultati.

Il bersaglio del cinghiale corrente sarà sparato ad una distanza di 50 metri alternativamente da sinistra a destra e da destra a sinistra in una finestra di tiro di 10 metri. La velocità sarà regolata per permettere di vedere il bersaglio per

un lasso di tempo pari a 2,5 secondi sia da sinistra a destra che da destra a sinistra.

1.2 Macchine lanciapiattelli

La fossa per cacciatori si pratica su una postazione attrezzata con:

- o 5 macchine lanciapiattelli
- o 15 macchine lanciapiattelli di cui si utilizza solo la 6^a, 7^a, 8^a, 9^a e 10^a
- o 1 sola macchina lanciapiattelli a variazione verticale e orizzontale.

1.3 Dispositivi di lancio

1.3.1 Fossa per cacciatori

Le macchine lanciapiattelli potranno essere attivate:

- da un dispositivo di tipo "fono-pull" (elettrico o elettronico), dotato di sequenziometro, in modo che tutti i concorrenti ricevano dei piatti identici, in ordine diverso, ma senza sapere quale delle cinque macchine lancerà il piatto;
- da un dispositivo di espulsione elettronico;
- manualmente

1.3.2 Sporting

Le macchine lanciapiattelli potranno essere attivate manualmente da un sistema semiautomatico (telecomandato) o da un sistema di tipo "fono-pull" dotato, in questo caso di un temporizzatore regolato da 0 a 3 secondi.

In caso si usi il "fono-pull" il piatto dovrà essere rilasciato entro 0,5 secondi dalla chiamata del tiratore.

1.4 Traiettorie

1.4.1. Fossa per cacciatori

Per variare le condizioni di tiro dovranno poter essere modificate le traiettorie dei piatti lanciati. La traiettoria dei piatti è di 60 metri più o meno 5 metri. L'angolazione massima a sinistra e a destra dell'asse di installazione dovrà essere di un massimo di trentacinque (35) gradi.

Per eseguire le diverse regolazioni sono state stabilite tre griglie ufficiali (articolo 17.1). I piatti lanciati dovranno avere una traiettoria in assenza di vento conforme alle griglie ufficiali. Questa distanza sarà misurata a partire dal bordo della fossa, indipendentemente dalla direzione. Nel caso in cui venga utilizzata una fossa dotata di una sola macchina lanciapiattelli multi-direzionale, si terrà conto solo dei dati limite (angolazione e altezza).

Una serie si compone di 25 piatti e, su ogni piatto sarà possibile sparare due cartucce.

1.4.2. Sporting

Per le traiettorie vedere lo schema di installazione.

Devono essere le più varie possibili:

in allontanamento, in avvicinamento, uscente, entrante, lepre, etc.

E' possibile sparare due colpi su ogni singolo piattello da ogniuna delle 5 postazioni, in piena sicurezza per i tiratori, gli arbitri, lo staff e gli spettatori.

Lo sporting prevede due tipi di traiettorie:

- Traiettorie obbligatorie:
 - o Traiettorie da sinistra a destra tra i lati AB e CD
 - o Traiettorie da destra a sinistra tra i lati CD e AB
 - o Traiettorie uscente tra il lato BC
 - o Lepre da sinistra a destra o da destra a sinistra
- Traiettorie libere:
 - o Queste sono decise dall'organizzatore e dipendono dalla locazione del campo di tiro

La fossa cacciatori può essere di due tipi:

- Con macchine in una fossa davanti alle postazioni di tiro
- Con macchine sopraelevate dietro alla postazione di tiro

1.4.3 Menù o ordine di tiro ai bersagli

L'ordine dei tiri deve essere apposto in ogni postazione in modo che ogni tiratore lo possa vedere facilmente.

I piattelli singoli e doppi indicati nel menù possono essere selezionati in ogni ordine dalle macchine dal disegnatore del percorso.

2. PIATTELLI E BERSAGLI

2.1 Definizioni

2.1.1. Piattello singolo (Fossa per cacciatori e Sporting):

Un solo piattello lanciato dopo il comando del concorrente conformemente al presente regolamento e secondo la griglia adottata.

2.1.2. Doppio "al colpo" (Sporting):

Due piattelli lanciati da una o due macchine diverse, il primo "chiamato" dal concorrente e il secondo dal colpo di fucile sparato sul primo piattello (0 a 3 secondi di ritardo dal lancio per la partenza del secondo piattello, più il tempo eventualmente necessario alla sua apparizione).

Il doppietto non sarà visionato. Nel doppietto si potrà sparare solo sui piattelli ai quali si è già sparato.

Due cartucce possono essere sparate allo stesso piattello.

2.1.3. Doppio simultaneo (Sporting)

Due piattelli lanciati contemporaneamente da una o due macchine. I piattelli del doppio simultaneo vengono fatti visionare ai concorrenti. Si può sparare ai piattelli in qualunque ordine. Sullo stesso piattello si possono sparare due cartucce.

Ad ogni postazione si sparerà (articolo 17.2)

- 3 piattelli singoli e un doppio (al colpo o simultaneo);

2.1.4 Bersagli per il tiro di tiro di campagna

I quattro bersagli da caccia utilizzati, sui quali si spara a cento (100) metri saranno del tipo DJV, distanziati di almeno un metro gli uni dagli altri. Il bersaglio mobile sarà dotato di un bersaglio standard DJV con due teste. (cfr allegato 4 – disegno dei bersagli da caccia)

L'organizzazione può usare bersagli centrali intercambiabili (specchi) che includono almeno i cerchi del 10, 9, 8 ma un giudice deve essere sempre presente durante la sostituzione del bersaglio. Ogni tiro al di fuori dello specchio, ma in zona punti sarà aggiunto al punteggio. Sullo specchio deve essere indicato dal giudice il numero di colpi che sono fuori dallo stesso e il loro punteggio. Questi fori dovranno essere otturati da un bollino adesivo.

L'uso di specchi dovrà essere adottato su tutti i bersagli in una stessa competizione e per tutti i tiratori in maniera uniforme.

2.2. Piattelli singoli

Per le gare sono autorizzati tutti i tipi di piattello.

Il colore dei piattelli dovrà essere scelto in modo che contrasti nettamente con lo sfondo.

2.2.1 Piattello contato buono

Il piattello toccato è contato "buono" quando il lancio e lo sparo sono stati eseguiti conformemente al regolamento e quando se ne stacca almeno un pezzo visibile. Questo vale anche per l'utilizzo di piattelli fumogeni.

Due colpi possono essere sparati sullo stesso piattello. L'arbitro potrà chiamare il "no-bird" se i due colpi saranno esplosi simultaneamente.

2.2.2 Piattello contato zero

Il piattello è contato "zero" quando lo sparo e il lancio sono stati eseguiti in condizioni regolari e non se ne stacca nessun pezzo visibile.

2.3 Doppio “al colpo”

2.3.1 Doppio buono e buono

Si tratta del caso in cui sono stati lanciati i due piattelli e il concorrente ha sparato conformemente all'articolo 2.1.1. Se i due piattelli di un doppio “al colpo” vengono rotti da un solo colpo di fucile sono contati “BUONO” e “BUONO”.

2.3.2 Doppio buono/zero , zero/buono e zero/zero

Gli zeri verranno annunciati dall'arbitro a voce alta e intelligibile o con qualsiasi altro mezzo udibile dai concorrenti, per permettere loro eventualmente di protestare immediatamente.

Se il concorrente non spara al secondo piattello di un doppio regolare, viene registrato il risultato del tiro del primo piattello e il secondo viene dichiarato zero.

Se il concorrente non spara al suo primo piattello perché è colto di sorpresa o il piattello non è visibile, il risultato del primo piattello sarà acquisito come “zero e no bird”. Poiché il secondo piattello può partire solo dopo il colpo di fucile, il doppio sarà ripetuto per poter conoscere il risultato del secondo piattello.

Quando un concorrente in un doppio spara i suoi due colpi sullo stesso piattello il risultato del tiro viene registrato e il piattello sul quale non si è sparato sarà contato “zero”

2.4 Doppi simultanei

2.4.1 Doppio buono/buono

Si tratta del caso in cui i due piattelli sono stati lanciati e il concorrente ha sparato conformemente all'articolo 2.1.1. Se i due piattelli di un doppio simultaneo vengono rotti da un solo colpo di fucile vengono contati “BUONO” e “BUONO”.

2.4.2 Doppio buono/zero, zero/buono o zero/zero

Gli “ZERO” saranno annunciati dall'arbitro a voce alta e intelligibile o con qualsiasi altro mezzo udibile dal concorrente per permettergli eventualmente di protestare immediatamente.

Se il concorrente , senza un motivo legittimo, non spara un doppio regolare, i due piattelli saranno dichiarati “ZERO”.

2.5 Caso dei “NO BIRD” per lo Sporting e la Fossa per cacciatori

Si deve sparare su ogni piattello lanciato. Se l'arbitro ritiene che il piattello non è stato lanciato in condizioni regolamentari può annunciare “no bird” e far ripetere lo sparo.

2.5.1 “No bird” imputabile a armi o munizioni

Difetto	Tipo	Provvedimento
I due colpi Partono contemporaneamente	<u>Su un piattello semplice*</u>	<u>NO BIRD piattello da ripetere</u>
	<u>Sul primo piattello di un doppio</u>	<u>NO BIRD doppio da ripetere</u>
	<u>Al colpo di fucile</u>	<u>NO BIRD doppio da ripetere</u>
Mancata accensione alla Prima cartuccia	<u>Su un piattello semplice*</u>	<u>NO BIRD piattello da ripetere</u>
	<u>Su un doppio al colpo di fucile</u>	<u>NO BIRD doppio da ripetere</u>
	<u>Su un doppio simultaneo</u>	<u>NO BIRD doppio da ripetere</u>
Mancata accensione alla Seconda cartuccia	<u>Su un piattello semplice*</u>	<u>NO BIRD piattello da ripetere</u>
	<u>Su un doppio al colpo di fucile</u>	<u>Può essere rotto solo al secondo colpo</u>
	<u>Su un doppio simultaneo</u>	<u>NO BIRD doppio da ripetere</u>
		<u>Risultato del primo piattello acquisito</u>
		<u>NO BIRD doppio da ripetere</u>

(*) Caso applicabile alla Fossa per cacciatori

2.5.2 “No Bird” imputabile ai piattelli

La tabella che segue si applica ai casi seguenti:

- Un piattello si rompe alla partenza dalla macchina ;
- Un piattello viene lanciato da un'altra macchina;
- Un piattello è di un colore diverso;
- Un piattello viene giudicato fuori traiettoria dall'arbitro;
- Un piattello viene lanciato più di 3 secondi dopo il comando del concorrente;
- Il concorrente non ha chiamato il piattello;
- L'arbitro ritiene che il concorrente sia stato disturbato;
- Quando un piattello viene lanciato per errore dalla macchina di una stessa postazione di un singolo o un doppio;

Difetto	Azione
Caso di piattello singolo*	NO BIRD piattello da ripetere
Caso del coniglio che si rompe dopo essere stato Mancato al primo colpo e prima dello sparo del secondo colpo	NO BIRD coniglio da ripetere Si può rompere solo al secondo colpo
Caso del primo piattello di un doppio al colpo di fucile	NO BIRD doppio da ripetere
Caso in cui il primo piattello (o dei suoi pezzi) rompe il Secondo In un doppio prima che il concorrente abbia Sparato i secondo colpo	NO BIRD doppio da ripetere Risultato del primo piattello acquisito
Caso del secondo piattello di un doppio Al colpo di fucile	NO BIRD doppio da ripetere Risultato del primo piattello acquisito
Un piattello del doppio simultaneo	NO BIRD doppio da ripetere

(*) Caso applicabile alla Fossa per Cacciatori

2.5.3 Intemperie

Non ci sono “NO BIRD” imputabili ad intemperie.

In tutti gli altri casi, tutti i piattelli rotti vengono contati “BUONO” e tutti i piattelli mancati vengono contati “ZERO”.

Per nessun motivo si potrà sparare ad un piattello dopo che l'arbitro ha chiamato chiaramente “NO BIRD”.

3. ESECUZIONE DI UNA MANCHE

3.1. Definizione di una manche

3.1.1. Tiro a volo per cacciatori

Ogni manche comprende una serie di 25 piattelli.

3.1.2. Tiro di campagna

Una manche è composta da quattro serie di cinque cartucce sparate su quattro sagome. Il cinghiale corrente sarà sparato tre volte da sinistra a destra e due volte da destra a sinistra o, in alternativa, a scelta del tiratore, due volte da sinistra a destra e tre volte da destra a sinistra.

3.2. Batterie di tiro

Sono composte da sei tiratori per tutte le discipline.

3.3. Collaudo delle armi

3.3.1 Tiro a volo per cacciatori e tiro di campagna

Il collaudo delle armi è autorizzato unicamente nello spazio deputato e messo in sicurezza sotto la responsabilità dell'organizzazione.

3.4. Postura di tiro/posizione di tiro

3.4.1. Tiro a volo per cacciatori

Il tiro si effettua in posizione eretta. I piedi del tiratore devono essere posizionati all'interno della postazione di tiro.

3.4.2. Tiro di campagna

La postura è in funzione della sagoma:

1. Capriolo: il tiratore sarà in posizione eretta con l'arma appoggiata su un lato del palo;
2. Volpe seduta: il tiratore sarà sdraiato con entrambe le braccia che toccano terra. Il braccio che sostiene la parte anteriore della carabina deve essere con il gomito appoggiato;
3. Camoscio: il tiratore sarà in posizione eretta, l'arma appoggiata ad un bastone. Il bastone dovrà avere misure standard: lunghezza di 2 metri e diametro di 30 mm.;
4. Cinghiale: il tiratore sarà in posizione eretta senza nessun appoggio, con i gomiti sia aderenti al busto che staccati.

(Cfr. : allegato 2 – postura di tiro di campagna)

3.5. Rotazioni /sequenza di tiro

3.5.1. Tiro a volo per cacciatori (Sporting e Fossa per cacciatori)

All'inizio del tiro, cinque concorrenti saranno pronti uno in ogni postazione di tiro. Il sesto dovrà rimanere sulla postazione di rincalzo dietro alla postazione n. 1, pronto a prendere il posto del concorrente n. 1 dopo che questi ha lasciato la sua postazione, ecc.

Il tiratore n. 1 caricherà il suo fucile solo dopo che l'arbitro avrà dato l'ordine di iniziare il tiro. Gli altri tiratori potranno chiudere il loro fucile carico solo dopo che il tiratore precedente ha sparato sul suo o sui suoi piattelli.

In ogni caso il fucile potrà essere caricato solo puntandolo in direzione della zona di tiro.

Quando il concorrente è pronto a sparare, chiama il lancio del piattello con "pull", "go".

Dopo aver sparato il concorrente dovrà attendere che il tiratore successivo abbia finito di sparare prima di prendere il suo posto. Dopo aver sparato il tiratore non deve girarsi sulla postazione di tiro prima di avere aperto e scaricato il suo fucile.

E' vietato maneggiare i fucili quando c'è del personale davanti alle postazioni di tiro.

Dopo aver sparato dalla postazione cinque, i tiratori con il fucile aperto e scarico si recheranno immediatamente alla postazione di rincalzo dietro alla postazione n. 1

Dopo il tiro dell'ultimo piattello di una manche tutti i tiratori dovranno restare al loro posto fino a quando l'ultimo concorrente avrà sparato e il giudice arbitro avrà annunciato "tiro concluso".

3.5.2. Tiro di campagna

Un tiratore dopo aver tirato la sua serie di cinque colpi sul suo bersaglio, resterà al posto sulla sua postazione di tiro, fino a quando gli altri tiratori della sua batteria avranno finito di tirare la loro serie di cinque colpi sul loro rispettivo bersaglio.

3.6. Menu o ordine di tiro dei piattelli

3.6.1. Tiro a volo per cacciatori (Sporting e Fossa per cacciatori)

Le traiettorie dovranno essere presentate al primo tiratore di ogni batteria, nell'ordine delle macchine lanciapiattelli da sinistra a destra.

Quando lo svolgimento del tiro si interrompe per più di cinque minuti durante una manche per un incidente tecnico, sarà necessario ripresentare le traiettorie alla batteria.

Prima dell'inizio di ogni manche alla Fossa per cacciatori l'arbitro deve annunciare chiaramente e ad alta voce al puller il numero di tiratori presenti nella batteria per permettere a quest'ultimo di posizionare il suo dispositivo di lancio sul numero annunciato (6, 5, 4 o 3 tiratori).

Nel caso in cui il puller non abbia posizionato correttamente il dispositivo di lancio nella Fossa per cacciatori sul numero dei tiratori della batteria e il tiro inizia con una distribuzione sbagliata dei lanci per ogni tiratore, in tal caso, appena se ne accorge, l'arbitro interromperà immediatamente il tiro.

Il risultato dei piattelli ai quali si è sparato sarà considerato come acquisito e l'arbitro farà posizionare il dispositivo di lancio sul numero corretto di tiratori presenti (6, 5, 4 o 3). Il tiro potrà riprendere dove era stato interrotto.

Sequenza dei lanci di ogni postazione di tiro Sporting sarà esposto in modo visibile davanti ad ogni tiratore e la sequenza di tutte le postazioni sarà esposto a caratteri grandi (visibili dall'arbitro e dal puller) tra le postazioni tre (3) e quattro (4).

3.6.2. Tiro di campagna

A seconda delle installazioni la prima prova sarà eseguita sulla sagoma di capriolo, la seconda su quella della volpe seduta, la terza sul camoscio immobile e la quarta sul cinghiale o il bersaglio mobile.

3.7. Tempo di preparazione

3.7.1. Tiro a volo per cacciatori (Sporting e Fossa per cacciatori)

Al momento della chiamata il tiratore deve essere pronto a sparare immediatamente e deve avere con lui l'attrezzatura e le munizioni che gli serviranno per eseguire una manche completa in venticinque (25) minuti.

Il tiratore dispone di un lasso di tempo di 10 secondi per chiamare il suo piattello, dopo aver sparato al piattello precedente.

In caso di superamento di questo lasso di tempo e dopo essere stato avvertito dall'arbitro, il tiratore avrà a disposizione ancora dieci secondi per chiamare il suo piattello. Se non lo fa in questo lasso di tempo, il piattello gli verrà contato "zero". Il tiro si effettua senza altre interruzioni se non quelle previste nel programma o che derivano da inconvenienti tecnici.

Tuttavia, in via eccezionale, l'arbitro può far interrompere il tiro se sopravviene all'improvviso una forte pioggia o un temporale che sembra essere di breve durata. Nel caso in cui questa interruzione dovesse prolungarsi, bisognerà informare la giuria.

3.7.2. Tiro di campagna

Al momento della chiamata il tiratore deve essere pronto a sparare immediatamente e deve avere con lui l'attrezzatura e le munizioni che gli serviranno per eseguire una manche completa.

Il tiratore beneficia di trenta (30) minuti per eseguire la sua manche sulle 4 sagome.

3.8. Tempo di lancio

3.8.1. Tiro a volo per cacciatori (Sporting e Fossa per cacciatori)

Quando un tiratore ha chiamato il suo piattello, questo deve essere lanciato immediatamente per la disciplina della Fossa per cacciatori e con un ritardo da 0 a 3 secondi per lo Sporting.

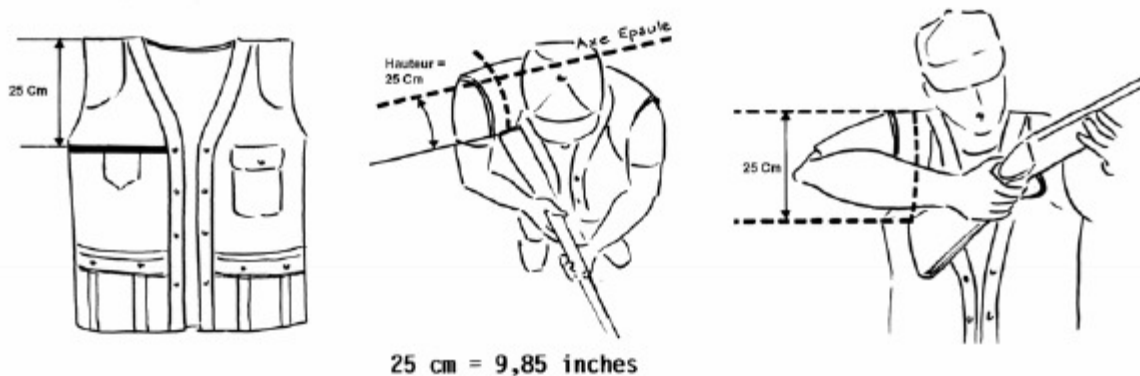
3.8.2. Tiro di campagna

Per il cinghiale corrente il bersaglio dovrà apparire con un ritardo da 0 a 3 secondi dopo il comando del tiratore.

3.9. Posizione dell'arma

3.9.1. Tiro a volo per cacciatori (Sporting e Fossa per cacciatori)

Il tiratore è in piedi sulla postazione di tiro con "il calcio del fucile che tocca il corpo al di sotto di una linea orizzontale tracciata sul gilet del tiratore 25 cm. sotto il centro della linea mediana della spalla " (disegno a pag. 14). Manterrà questa posizione non imbracciata fino all'apparizione del o dei piattelli.



In un doppio "al colpo" o simultaneo, la posizione del fucile, tra il primo e il secondo piattello, è libera.

Dopo l'apparizione del o dei piattelli il tiratore dovrà tirare da imbracciato.

3.9.2. Cinghiale corrente

In attesa del bersaglio, la posizione è chiaramente indicata nel precedente punto 3.9.1 ma il tiratore può imbracciare dopo aver chiamato il bersaglio senza attendere la sua apparizione.

4. ARMI E MUNIZIONI

4.1. Caratteristiche delle armi

Le armi utilizzate devono essere conformi alle leggi in vigore in materia di armi. Le armi dovranno essere di un modello in commercio e non dovranno essere né del tutto né in parte modificate.

4.1.1. Fucili ad anima liscia

Sono ammesse tutte le armi ad anima liscia, con canna di lunghezza uguale o superiore a 66 centimetri e di calibro uguale o inferiore al calibro 12 vendute in commercio, ad eccezione dei:

- Fucili semiautomatici privi di sistema di guida dell'espulsione del bossolo vuoto ;
- I fucili dotati di grilletto a rilascio (release trigger).

I modelli semiautomatici sono autorizzati ma potranno essere caricati solo con al massimo due cartucce. Si dovranno scaricare ad ogni cambio di postazione. Ai tiratori che utilizzano fucili di un calibro inferiore a 12 non sarà concesso alcun vantaggio.

4.1.2 . Carabine da caccia

Sono ammesse le carabine standard conformi alla legislazione in vigore nel paese in cui si svolge la manifestazione. Il loro peso non dovrà superare i 5.000 grammi (la carabina sarà pesata completa di cannocchiale, di otturatore e caricatore) e il loro calibro minimo è il 22 Hornet. E' autorizzato l'uso dello stecker. Sono vietate carabine equipaggiate con qualsiasi tipo di cavalletto, freni di bocca, silenziatori pesi aggiuntivi e bilancieri.

Sono permessi i calci regolabili, calci pieni e con foro ergonomico per il pollice. Sono proibiti calci e calcioli scheletrati. Non sono ammessi calci con aggancio (uncino terminale), né calcioli a fungo o simili. Non è ammessa alcuna perforazione della canna e solo le canne piene sono ammesse. Potranno essere effettuati dei controlli casuali durante la manifestazione e se viene rilevata una o più infrazioni al regolamento il tiratore sarà immediatamente squalificato.

La lunghezza della carabina in generale non deve superare i 125 cm. Le carabine a ripetizione o semiautomatiche saranno utilizzate come armi a un (1) colpo e ricaricate manualmente colpo dopo colpo.

Il calibro 7 mm sarà sempre usato per valutare il colpo, indipendentemente dal calibro usato dal tiratore.

Non ci sono limitazioni alla potenza di ingrandimento dei cannocchiali.

4.2. Tracolla e cinghie

La tracolla e le cinghie sulle armi sono vietate.

4.3. Modifiche o sostituzioni di arma

La sostituzione, in tutto o in parte di un'arma, "mobil choke" o canna nel corso di una stessa serie è vietata mentre essa è autorizzata tra le serie. La sostituzione del cannocchiale di mira durante la gara è vietata .

4.4. Difetto di funzionamento

Nel caso di incidente di tiro con la propria arma, indipendentemente dalla ragione, il tiratore dovrà restare in piedi con l'arma puntata verso l'area di tiro, senza aprire il suo fucile o toccare la sicura, fino a quando l'arma è stata esaminata dal giudice arbitro.

Un'arma deve essere considerata come fuori servizio se:

- non può sparare in piena sicurezza;
- non accende la carica della polvere
- non c'è espulsione del bossolo vuoto a causa di un inconveniente meccanico su un'arma semiautomatica;
- c'è accensione sistematica simultanea di due colpi.

In questi casi, il tiratore avrà diritto, senza subire penalità, ad un nuovo tiro su un nuovo bersaglio, due volte nel corso di una stessa manche, senza tener conto del cambio di fucile. Il terzo e gli altri malfunzionamenti successivi saranno considerati "zero".

Gli incidenti successivi non saranno considerati funzionamenti difettosi e l'arbitro registrerà il punteggio realizzato sul bersaglio lanciato se:

- c'è una manovra sbagliata da parte del tiratore
- la/e camera/e non sono caricate o sono caricate con cartucce vuote
- l'arma è in posizione di sicurezza.

In caso di forza maggiore il tiratore, dopo essere stato autorizzato dall'arbitro, può abbandonare la sua batteria e terminare la sua manche in un momento stabilito dall'arbitro o dalla giuria.

4.5. Prestito di un'arma

Se l'arbitro ritiene che l'incidente di tiro non è imputabile al tiratore e che l'arma può essere riparata rapidamente, il tiratore può utilizzare un'altra arma con il consenso dell'arbitro a condizione che possa procurarsela nei tre minuti successivi alla dichiarazione dell'arma non funzionante.

4.6. Uso dell'arma in due

L'uso di una sola arma in due tiratori di una stessa batteria è vietato.

4.7 Controllo dei colpi sparati

In caso un tiratore spari sei colpi sullo stesso bersaglio, ne saranno contati validi solo cinque con l'esclusione del miglior punteggio.

Nel caso il tiratore "A" spari sul bersaglio del tiratore vicino "B", non può sparare un ulteriore colpo sul suo bersaglio e saranno contati solamente i quattro colpi andati a segno sul bersaglio del tiratore "A". Per valutare il punteggio del tiratore "B" (sei colpi sul suo bersaglio) si procede nel seguente modo: se è possibile identificare il foro del colpo sparato dal tiratore "A" (calibro differente, foro differente), questo colpo verrà cancellato; se non è possibile identificare il colpo (stesso diametro del foro), saranno contati validi per il punteggio del tiratore "B" i cinque colpi migliori e sarà cancellato il peggiore.

4.8 Controllo delle armi

Il tiratore potrà verificare l'allineamento del cannocchiale in ogni momento della manifestazione, ma non durante l'esecuzione della sua batteria. Per questi controlli, l'organizzazione metterà a disposizione una linea separata di tiro a 100 mt.

In ogni caso il tiratore sarà sempre responsabile della sua arma e delle munizioni.

4.9 Munizioni

Per le discipline di tiro al piattello, sono autorizzate unicamente le munizioni reperibili in commercio. Tutti gli artifici di dispersione e di mescolamento di pallini di diverso diametro sono vietati. Nelle prove internazionali per le discipline di tiro a volo per cacciatori è vietato l'uso di polvere nera e l'uso di cartucce traccianti o ricaricate.

L'arbitro potrà prelevare due cartucce in un fucile o carabina di uno o più tiratori per dar modo alla giuria di procedere alle verifiche di conformità al regolamento.

Per il tiro di campagna sono ammesse anche le munizioni ricaricate.

4.9.1. Tiro a volo per cacciatori

Le cartucce saranno caricate con un massimo di 28 grammi di piombo con una tolleranza di carico di +2%. I pallini avranno una forma sferica della stessa dimensione e con un diametro massimo di 2,5 mm con una tolleranza di + 0,1 mm.

4.9.2. Tiro di campagna

Le pallottole blindate sono vietate.

5. ABBIGLIAMENTO

5.1. Abbigliamento personale

Il tiratore è tenuto a presentarsi alla postazione di tiro nella tenuta da caccia del suo paese (giacca o gilet). Le camicie dovranno avere almeno le maniche corte, con o senza collo ma un minimo di raso-collo (maglietta o maglia). Il torso nudo sotto il gilet è vietato. Per motivi di sicurezza sono vietate calzature che lasciano il piede libero. Per partecipare alla gara il tiratore dovrà osservare scrupolosamente queste norme.

5.2. Pettorina

La pettorina del tiratore dovrà essere portata integralmente ed essere visibile pena invito ad abbandonare il posto di tiro da parte della giuria che potrà deciderne l'espulsione dalla competizione.

5.3. Protezioni

Le protezioni per udito sono obbligatorie per tutti (tiratori e accompagnatori nelle vicinanze del posto di tiro) sempre.

Le protezioni per vista sono obbligatorie per tutti (tiratori e accompagnatori nelle vicinanze del posto di tiro) durante le prove di tiro a volo.

Sono autorizzati i guanti da tiro durante le gare di tiro al piattello.

Ogni tipo di guanti è vietato per le prove di carabina.

E' vietato l'uso di accessori o di elementi di abbigliamento quali cuscinetti, giacca imbottita, imbottiture, cinture, sistemi di ammortizzamento ecc.

6. NORME DI CONDOTTA

6.1. Sicurezza

Tutte le armi da tiro, anche quelle non cariche, devono essere maneggiate con la più grande cautela e sotto la sola responsabilità del loro utilizzatore.

I fucili devono essere portati aperti e scarichi. Per le armi a canna(e) fissa(e) (semiautomatica, a ripetizione o a "sistema Darne" ecc.) la culatta deve essere aperta e l'arma portata con la canna diretta verso l'alto o il basso.

Quando un tiratore non si serve della sua arma dovrà porla in posizione verticale in una apposita rastrelliera o luogo simile.

E' vietato toccare le armi di un altro concorrente senza la sua autorizzazione.

Qualsiasi tiratore che manovra un arma carica senza autorizzazione dell'arbitro, prima che sia stato dato il comando "iniziate a sparare" o dopo che sia stato dato il comando "cessate il tiro" può essere punito con una "ammonizione" e con l'espulsione dalla competizione in caso di recidiva.

In caso di interruzione del tiro, l'arma dovrà essere immediatamente aperta, non dovrà essere richiusa o ricaricata prima della ripresa del tiro previa autorizzazione del giudice arbitro.

E' obbligatorio per i tiratori e le altre persone che si trovano nelle immediate vicinanze della linea di tiro indossare delle cuffie o altra protezione antirumore simile.

6.2. Tiri di prova

Non sono ammessi tiri di prova dentro o fuori le postazioni di tiro. E' vietato mirare o tirare sui bersagli degli altri. E' altresì vietato mirare o sparare consapevolmente su animali vivi. Un colpo sparato involontariamente può essere soggetto a sanzione.

6.3. Tiratore assente al momento dell'appello

Se il tiratore non si presenta all'arbitro prima che sia stato tirato il primo colpo della propria batteria e dopo essere stato chiamato tre volte, sarà penalizzato con la perdita di una manche, cioè di 25 piattelli o 20 cartucce.

I tiratori che non si presentano o abbandonano la prova senza motivo valido fatto presente alla giuria saranno ritenuti responsabili di comportamento antisportivo. La commissione di disciplina interessata deciderà della sanzione da applicare al tiratore responsabile nella riunione successiva.

6.4. Reclami

Se il tiratore non è d'accordo con la decisione dell'arbitro in relazione alla valutazione espressa sul suo tiro, dovrà protestare immediatamente alzando il braccio e dicendo "protesta" o "appello".

L'arbitro dovrà allora immediatamente interrompere il tiro e, dopo aver consultato gli arbitri ausiliari, dovrà rendere nota la sua decisione.

In nessun caso, sarà permesso raccogliere il piattello per constatare se è stato toccato o meno.

I tiratori della batteria non hanno diritto ad intervenire o ad esprimere la loro opinione sul giudizio o le decisioni dell'arbitro.

Il tiratore può fare appello alla giuria per contestare la decisione dell'arbitro. L'appello dovrà essere formulato per iscritto e accompagnato dall'ammontare della cauzione determinato dalla giuria prima della competizione. Tale cauzione gli verrà restituita nel caso in cui l'appello verrà accolto dalla giuria. In questo caso la giuria potrà dare istruzioni all'arbitro che modificherà le sue decisioni successive, o nominerà un nuovo arbitro, o modificherà la decisione dell'arbitro.

Non è possibile appellarsi contro la decisione dell'arbitro nei seguenti casi:

- Tiro a volo per cacciatori:
 - giudizio di un tiro buono o zero;
 - la traiettoria è giudicata corretta o no bird;
 - il lancio del piattello con un ritardo consentito dal regolamento
- Tiro con tiro di campagna
 - giudizio di un tiro 10 o 9 o.... zero.

ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI INTERNAZIONALI

7. PARTECIPAZIONE

Hanno diritto a partecipare alle competizioni i tiratori presentati dalla loro federazione nazionale, affiliata dalla FITASC. I tiratori dovranno essere della stessa nazionalità della federazione che rappresentano.

Ogni partecipante dovrà essere coperto da una assicurazione di responsabilità civile.

I nomi dei tiratori e delle riserve dovranno essere resi noti almeno quattro settimane prima dell'inizio della competizione. Iscrivendosi alla prova il tiratore accetta le condizioni del regolamento e rinuncia agli strumenti legali

8. SQUADRE NAZIONALI E TIRATORI INDIVIDUALI

Una federazione nazionale può presentare una squadra nazionale composta da 6 tiratori .

Ai fini del risultato della squadra saranno presi in considerazione solo i 5 migliori punteggi.

Se la federazione nazionale presenta solo 5 tiratori nella squadra, saranno contati validi tutti e cinque i punteggi.

Se la nazione presenta meno di cinque tiratori, questi saranno classificati come tiratori individuali

La squadra al completo dovrà avere una partenza comune in ogni manche della competizione. Gli orari di partenza saranno estratti a sorte dall'organizzatore sotto il controllo di un o più membri delegati della giuria.

Tutti gli iscritti dovranno partecipare ai due tipi di prova, cioè:

- Tiro a volo per cacciatori: 50 piattelli Sporting e 50 piattelli Fossa per cacciatori;
- Tiro di campagna: 40 colpi (2 x 20) con 5 colpi per sagoma (capriolo, volpe, camoscio, cinghiale o cinghiale corrente).

Numero di punti:

- Con la carabina: 400 punti (40 colpi a 10 punti)
- Con il fucile: 400 punti (100 piattelli a 4 punti)
- Massimo individuale: 800 punti
- Massimo a squadre: 4000 punti

Nel caso in cui una federazione partecipa con meno di 12 tiratori, i posti individuali vacanti saranno messi a disposizione della federazione che organizza la manifestazione.

Ogni tiratore iscritto in squadra concorre anche per la classifica individuale. Ai fini della squadra contano solo i risultati totali dei 5 migliori tiratori.

Il titolo di Campione d'Europa o del Mondo sarà attribuito unicamente per il Tiro Combinato di Caccia, individuale e a squadre.

Il vincitore della categoria open (squadra e individuale) acquisisce il titolo di Campione Europeo o Campione del Mondo, esclusivamente per il tiro combinato.

Le classifiche saranno annunciate e premiate nel seguente ordine:

Individuali

Veterani – Juniors – Ladies – Seniores – Open (Il miglior tiratore senza contare la categoria di appartenenza)

Squadre nazionali

Open (Il miglior tiratore senza contare la categoria di appartenenza)

Saranno altresì assegnate:

- In occasione del campionato del mondo, una coppa del mondo di tiro di campagna e una coppa del mondo di tiro a volo per cacciatori individuale e a squadre;
- In occasione del campionato d'Europa una coppa d'Europa di tiro di campagna e una coppa d'Europa di tiro a volo per cacciatori, individuale e a squadre.

Campionato	Titolo	Squadra nazionale	Tiratore individuale	Tiro di campagna	Tiro a volo per cacciatori	Punti Per tiro di campagna	Punti Per tiro a volo per cacciatori	Totale Dei punti
Campionato del Mondo	Campione Del Mondo Di Tiro Combinato da Caccia	5 tiratori		200 cartucce	500 piattelli	2000	2000	4000
Campionato del Mondo	Campione Del Mondo Di Tiro Combinato da Caccia		1	40 cartucce	100 piattelli	400	400	800
Campionato del Mondo	Coppa Del Mondo Di Tiro di campagna	5 tiratori		200 cartucce		2000		2000
Campionato del Mondo	Coppa del Mondo Tiro a volo da Caccia	5 tiratori			500 piattelli		2000	2000
Campionato del Mondo	Coppa Del Mondo Di Tiro di campagna		1	40 cartucce		400		400

Campionato del Mondo	Coppa del Mondo Tiro a volo da Caccia		1		100 piattelli		400	400
Campionato d'Europa	Camp 'Europa Tiro Combinato da Caccia	5 tiratori		200 cartucce	500 piattelli	2000	2000	4000
Campionato d'Europa	Coppa Europa Tiro combinato Da caccia		1	40 cartucce	100 piattelli	400	400	800
Campionato d'Europa	Coppa Europa	5 tiratori		200 cartucce		2000		2000
Campionato d'Europa	Coppa Europa Tiro a volo da Caccia	5 tiratori			500 piattelli		2000	2000
Campionato d'Europa	Coppa Europa Tiro di campagna		1	40 cartucce		400		400
Campionato d'Europa	Coppa Europa Tiro a volo da Caccia		1		100 piattelli		400	400
Grand Prix	Classifica di Tiro Combinato Da Caccia		1	40 cartucce	100 piattelli	400	400	800
Grand Prix	Classifica di Tiro di campagna		1	40 cartucce		400		400
Grand Prix	Classifica di Tiro a volo da Caccia		1		100 piattelli		400	400

9. GIURIA

Le prove internazionali si svolgono sotto il controllo di una giuria composta da un rappresentante di ogni paese che avrà iscritto una squadra nazionale. La giuria sarà presieduta dal presidente delle federazione organizzatrice o da un suo rappresentante.

Le decisioni della giuria saranno valide solo se prese in presenza del suo presidente o del suo rappresentante, accompagnato da un quarto dei suoi membri. La giuria prende le sue decisioni a maggioranza dei membri presenti. In caso di parità il voto del presidente è decisivo.

Tutti i componenti della giuria avranno un badge identificativo fornito dall'organizzatore.

Il ruolo della giuria è quello di:

- controllare la licenza nazionale o internazionale degli arbitri e nominare, se in numero insufficiente, degli altri arbitri, scelti tra i concorrenti. Questi saranno selezionati dalla giuria su proposta del rappresentante della federazione nazionale o dell'organizzatore della competizione;
- vegliare all'applicazione dei regolamenti sportivi durante il tiro, anche controllando le armi, le munizioni e i bersagli tramite collaudi tecnici;
- rispondere alle contestazioni;
- decidere le sanzioni da applicare quando un tiratore infrange i regolamenti o tiene una condotta antisportiva (capitolo 13).

I membri della giuria e gli arbitri hanno il compito di controllare, prima dell'inizio dei tiri, che gli impianti siano conformi ai regolamenti e che i preparativi siano stati fatti in modo conveniente e efficace.

In caso di urgenza (esempio: rischio di sospensione prolungata del tiro) due membri della giuria designati dal presidente, possono adottare una decisione in via eccezionale in accordo con l'arbitro, con riserva di avallo della giuria.

Il presidente della giuria deve controllare che ci siano sempre almeno due membri della giuria presenti nel poligono di tiro.

In caso di forza maggiore la giuria ha la facoltà di ridurre il numero dei bersagli di una competizione. In tal caso il tiratore potrà pretendere il rimborso dei piattelli non utilizzati calcolati in base al prezzo di una manche di allenamento.

Per ogni competizione internazionale verrà insediata una giuria di appello.

In caso di contestazione di una decisione della giuria da parte dei tiratori o della FITASC, potrà essere istituita una giuria di appello. Questa giuria sarà composta dal presidente della FITASC o dal suo rappresentante, dal presidente della Commissione tecnica o dal suo rappresentante, dal Presidente della Giuria o dal suo rappresentante. Questa giuria d'appello sarà costituita contemporaneamente alla giuria.

10. COMITATO ORGANIZZATORE

Il comitato organizzatore mette a punto, d'accordo con la giuria, un calendario dei sorteggi. La composizione delle batterie e l'ordine di passaggio sono estratti a sorte la vigilia della competizione ad un'ora indicata in anticipo in modo da dare ai delegati delle nazioni partecipanti la possibilità di assistere. Si procederà quindi alla formazione delle batterie che saranno composte da sei tiratori (minimo tre per gli spareggi).

In funzione del numero dei tiratori la giuria può decidere di costituire due gruppi di batterie che tireranno sia al mattino che al pomeriggio, con inversione il giorno successivo.

11. RESPONSABILE FEDERALE

Il responsabile federale è il presidente della federazione organizzatrice o il suo rappresentante.

12. ARBITRI E SEGNAPUNTI

12.1. Arbitri.

Gli arbitri designati si impegnano sul loro onore

- a rispettare e fare rispettare il regolamento;
- a dar prova di integrità e indipendenza nei loro giudizi
- a non tener conto del loro club o regione di origine;
- a rimanere nelle vicinanze della postazione di tiro, in un luogo che permetta loro di valutare nelle condizioni migliori il rispetto del regolamento;
- ad annunciare le decisioni in modo chiaro e a voce sufficientemente alta perché i tiratore le senta;
- ad considerare i reclami dei tiratori con attenzione;
- a disporre di un regolamento sportivo aggiornato.

Il tiro è diretto da un giudice arbitro in possesso di licenza federale valida. Dopo ogni lancio egli segnalerà chiaramente se il piattello dovrà essere contato buono o zero. Il risultato dei tiri sulle sagome sarà proclamato da un arbitro, in presenza del tiratore, in un locale previsto a tale scopo.

L'arbitro e i suoi assistenti sotto il controllo della giuria, faranno applicare i regolamenti, si assicureranno della sicurezza del pubblico presente e veglieranno affinché il pubblico non disturbi i tiratori.

Insieme ai membri della giuria gli arbitri hanno il compito di controllare, prima dell'inizio dei tiri che gli impianti siano conformi alle condizioni stabilite dai regolamenti in materia di organizzazione e che i preparativi siano stati fatti in modo consono e effettivo.

Gli arbitri o gli altri ufficiali designati sono responsabili dei comandi "iniziare il tiro" "cessare il tiro" "scaricare" e di tutte le altre istruzioni necessarie al corretto svolgimento del tiro. I giudici arbitri dovranno altresì garantire che i comandi siano eseguiti e che le armi siano maneggiate senza pericolo.

Il giudice arbitro principale prende autonomamente le sue decisioni. Se uno degli arbitri ausiliari ha una opinione differente, deve alzare il braccio per informarne l'arbitro principale che prenderà in seguito la decisione finale. Tuttavia, prima di prendere la sua decisione egli potrà consultare gli altri arbitri ausiliari.

I tiratori della batteria non hanno diritto di intervenire o di esprimere la loro opinione sul giudizio o sulle decisioni dell'arbitro.

Immediatamente dopo ogni manche, i referti/schede di tiro saranno esaminati e raffrontati. In caso di discrepanza sarà ritenuto valido solo il punteggio riportato sul tabellone ufficiale. Dopo questa verifica i risultati delle manche verranno annunciati ad alta voce dall'arbitro in modo che possano essere uditi dai tiratori. Ogni tiratore dovrà quindi verificare e firmare il suo risultato finale prima di lasciare il poligono di tiro. Nessun reclamo potrà essere accolto una volta espletata questa formalità.

12.2. Segnapunti assistenti

12.2.1. Tiro a volo per cacciatori

L'arbitro è assistito da tre arbitri ausiliari selezionati tra i concorrenti della batteria precedente. I tiratori non potranno rifiutare di adempiere a questa funzione se viene loro richiesto di farlo, ma l'arbitro ha il diritto di accettare un sostituto tra i tiratori della competizione.

Il tiratore che rifiuta di accettare la funzione di arbitro ausiliario quando gli viene domandato o tarda ostentatamente ad occupare quella posizione può essere soggetto a sanzione.

Bisogna mettere un assistente ad ogni lato della postazione di tiro in una posizione tale da poter osservare tutta la zona di tiro. Il terzo assistente deve essere messo vicino al tabellone per registrare pubblicamente le decisioni dell'arbitro e per informare i tiratori.

12.2.2. Tiro di campagna

I punteggi saranno stabiliti dagli arbitri designati dopo che i bersagli saranno stati riportati nel locale previsto allo scopo.

13. REFERTO

I referti utilizzati saranno i moduli FITASC. (Il modulo fossa universale per la Fossa per cacciatori e il modulo Compak Sporting per lo Sporting).

13.1. Tiro a volo per cacciatori

Il referto sarà tenuto dai tiratori n. 1, 3 e 5 della batteria precedente sotto la responsabilità dell'arbitro. Uno dei tiratori sarà designato dall'arbitro per segnare unicamente ciò che egli annuncerà. I piattelli mancati saranno segnati con uno "O" e i piattelli buoni con una "X" o una "/" (Cfr allegato 5 Referti Fossa per cacciatori e Sporting)

13.2. Tiro di campagna

I punteggi saranno rilevati da un arbitro ufficiale sui bersagli ed il punteggio totale sarà registrato su un altro referto siglato da ogni tiratore.

14. SANZIONI

Tutti i tiratori che partecipano alle competizioni sono tenuti a conoscere il presente regolamento e si impegnano a rispettarlo. Accetteranno in anticipo di subire le sanzioni ed altre conseguenze derivanti dalla violazione dei regolamenti e degli ordini degli arbitri.

14.1. Penalità

Se un tiratore utilizza armi e munizioni non conformi alle disposizioni di cui agli articoli 4.1, 4.2 e 4.8, tutti i colpi tirati con quelle armi o munizioni saranno considerati zero.

Se un tiratore tiene un comportamento che l'arbitro ritiene pericoloso, potrà, dopo essere stato avvisato una volta, essere espulso dalla competizione.

Se un tiratore abbandona la sua batteria senza un motivo valido, cioè senza i motivi di cui al presente regolamento, o senza motivo autorizzato o accettato dall'arbitro, tutti i rimanenti bersagli della sua manche sui quali il tiratore deve ancora sparare saranno registrati come ZERO. In caso di recidiva l'arbitro si rivolgerà alla giuria.

Nel caso in cui l'arbitro o un membro della giuria si rende conto che un concorrente ritarda volontariamente il tiro o agisce in maniera antisportiva, si può far ricorso alla giuria.

15. SPAREGGI

In caso di parità, le squadre non eseguiranno uno spareggio ma si risalirà ai risultati delle batterie in ordine inverso di tiro.

In caso di parità per uno dei tre primi posti della prova individuale, gli spareggi si eseguiranno su una manche completa di Sporting e su una manche completa di tiro alla sagoma di cinghiale a braccio libero. In caso di parità si disputerà un'altra manche di Sporting con una sola cartuccia per piattello. Il primo zero della serie successiva comporterà l'eliminazione a parità di piattelli sparati

Oltre il terzo piazzamento in classifica, i tiratori che avranno ottenuto un risultato di parità saranno ordinati guardando all'indietro le sequenze di tiro.

Il tiro di spareggio sarà eseguito nel rispetto delle regole precedenti, i posti liberi all'interno della batteria non saranno occupati.

Quando il tiro di spareggio non si svolge nei tempi previsti in precedenza i tiratori dovranno rimanere a disposizione della giuria per essere pronti a tirare meno di "QUINDICI MINUTI" dopo il loro appello. Se non si presentano in questo lasso di tempo la loro assenza sarà considerata come un ritiro.

16. GLOSSARIO

BATTERIA DI TIRO:	Gruppo di 6 tiratori estratti a sorte e che tirano contemporaneamente sulle stesse installazioni.
MANCHE:	una manche comprende 25 piattelli lanciati o 20 cartucce sulle 4 sagome.
TRAP:	macchine lanciapiattelli
FONO-PULL:	Apparecchio acustico che attiva la macchina al suono della voce del tiratore.
TRENCH:	scavo avanti alle postazioni di tiro dove sono installate le macchine lanciapiattelli
CLAY TARGHET:	piattello
TRAJETTORIA	Linea seguita nello spazio da un piattello
TARGET:	bersaglio di carta

17. ESEMPI DI GRIGLIE

17.1. Installazione Fossa per cacciatori

GRIGLIA N. 1

Macchina N.	ANGOLAZIONE	ALTEZZA A 10 METRI	LUNGHEZZA
1	22° A DESTRA	1,7m.	60 m.
2	12° A DESTRA	2,2 m.	55 m.
3	0°	2,5 m.	60 m.
4	12° A SINISTRA	3,0 m.	55 m.
5	22° A SINISTRA	3,5 m.	60 m.

GRIGLIA N. 2

Macchina N.	ANGOLAZIONE	ALTEZZA A 10 METRI	LUNGHEZZA
1	28° A DESTRA	3,5 m.	55 m.
2	15° A DESTRA	2,5 m.	60 m.
3	0°	1,0 m.	55 m.
4	15° A SINISTRA	2,5 m.	60 m.
5	28° A SINISTRA	3,5 m.	55 m.

GRIGLIA N. 3

Macchina N.	ANGOLAZIONE	ALTEZZA A 10 METRI	LUNGHEZZA
1	35° A DESTRA	1,0 m.	60 m.
2	22° A DESTRA	2,0 m.	55 m.
3	0°	3,5 m.	60 m.
4	22° A SINISTRA	2,5 m.	55 m.
5	35° A SINISTRA	1,0 m.	60 m.

17.2. Su una installazione di Sporting

ESEMPI DI SEQUENZA DI UNA SERIE CON TRE SINGOLI E UN DOPPIO ALLO SPARO

Griglia 9

A	B	C	D	E
F	A	B	C	D
E	F	A	B	C
C-D	D-E	E-F	F-A	A-B

Griglia 13

E	B	F	C	A
D	E	B	F	C
A	D	E	B	F
F-C	C-A	A-D	D-E	E-B

Griglia 10

B	D	A	F	C
E	B	D	A	F
C	E	B	D	A
A-F	F-C	C-E	E-B	B-D

Griglia 14

F	E	C	B	D
A	F	B	E	C
C	B	D	A	E
E-D	D-A	A-C	C-F	F-B

Griglia 11

C	E	D	A	F
B	C	E	D	A
F	B	C	E	D
D-A	A-F	F-B	B-C	C-E

Griglia 15

A	F	B	E	D
B	E	C	F	A
C	B	F	B	E
E-D	D-A	A-D	D-C	C-F

Griglia 12

D	A	F	C	E
B	D	C	F	C
E	F	B	D	A
A-C	C-E	E-A	A-B	B-F

Griglia 16

B	E	C	A	F
D	A	B	E	C
F	D	A	C	E
E-C	C-F	F-D	D-B	B-A

ESEMPI DI SEQUENZA DI UNA SERIE CON TRE SINGOLI E UN DOPPIO SIMULTANEO

Griglia 17

F	E	C	B	A
D	B	F	E	C
A	D	E	A	B
B-C	C-A	A-D	D-F	F-E

Griglia 21

B	F	A	B	E
A	B	F	C	D
C	D	B	E	F
F-E	E-C	C-D	D-A	A-C

Griglia 18

E	C	D	A	D
F	E	C	D	B
D	F	B	E	A
A-B	B-A	A-F	F-C	C-E

Griglia 22

C	E	B	F	A
D	F	A	C	B
F	B	D	B	E
E-A	A-C	C-E	E-D	D-F

Griglia 19

A	E	D	B	F
C	D	A	E	B
F	A	E	C	D
D-B	B-C	C-F	F-A	A-E

Griglia 23

C	A	F	D	B
E	F	C	A	D
B	E	D	F	A
A-D	D-B	B-E	E-C	C-F

Griglia 20

D	B	A	F	C
E	F	C	B	D
A	E	B	C	F
F-C	C-D	D-E	E-A	A-B

Griglia 24

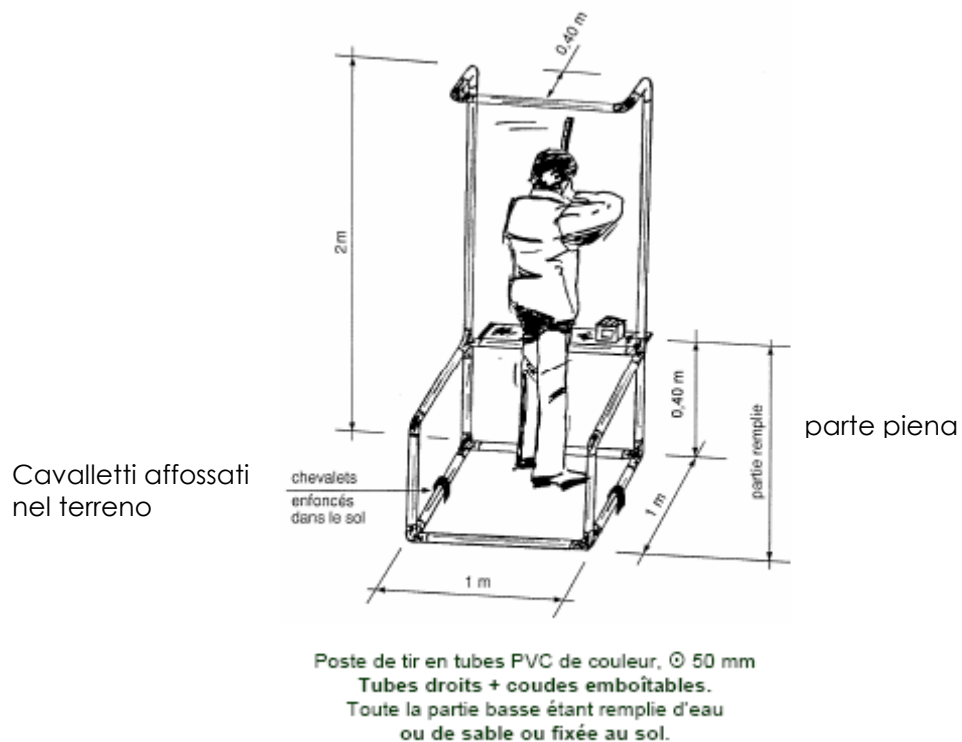
D	F	A	C	E
B	A	D	F	C
F	B	C	E	A
A-C	C-E	E-B	B-D	D-F

ALLEGATO 1 TIRO COMPAK®



Limitatore degli angoli di tiro (modello consigliato)

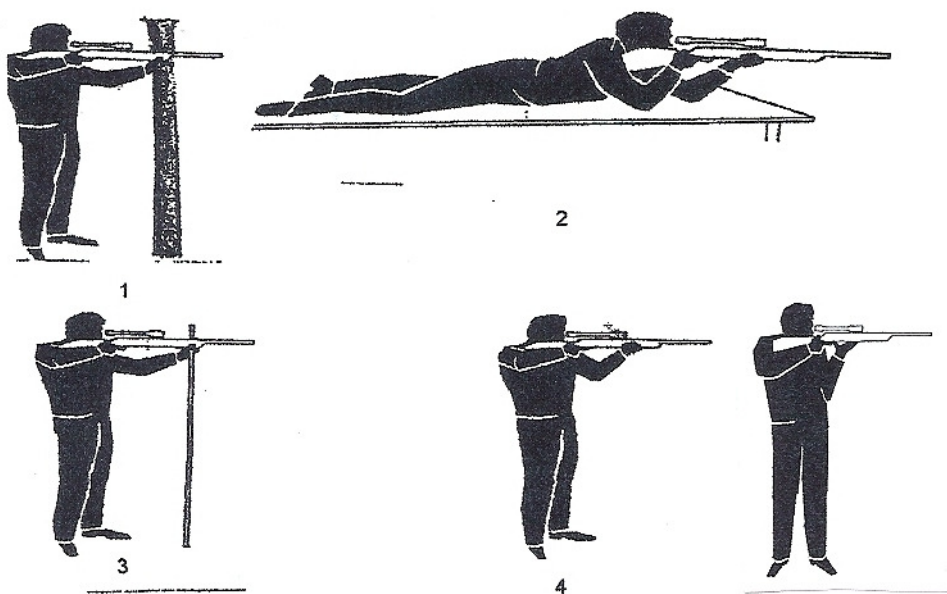
Limiteur d'angles de tir (modèle conseillé)



Postazione di tiro con tubi di PVC colorati 50 mm.
Tubi dritti + a gomito inscatolabili.
Tutta la parte bassa piena di acqua
sabbia o fissa al suolo

ALLEGATO 2

POSIZIONE DI TIRO DI CAMPAGNA



ALLEGATO 3

PIATTELLI

Figura 1 Lepre

Figura 2 Battue

Figura 3 Mini

Figura 4 Super Mini

Figura 5 Standard

Figura 6 Flash



Figure 1- Rabbit



Figure 4 -Super Mini



Figure 2 -Battue



Figure 5 -Standard



Figure 3-Mini



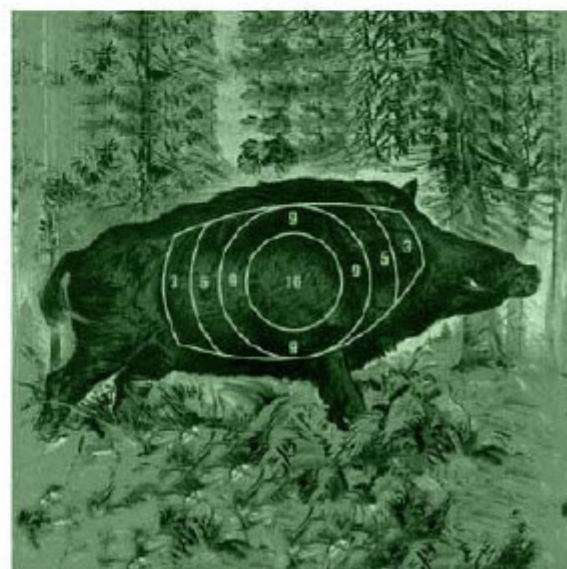
Figure 6 -Flash



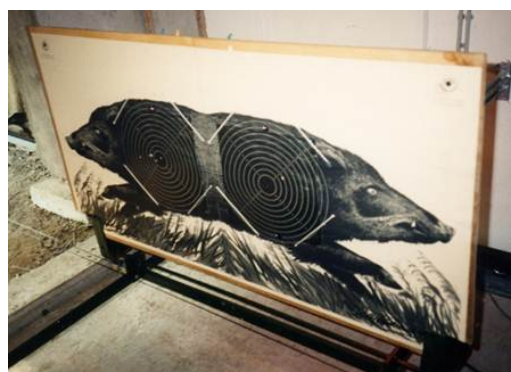
Figure 7 -Helices-ZZ

ALLEGATO 4

SAGOME



Cinghiale Corrente



ALLEGATO 5

REFERTO DEL TIRO COMPAK

FEDERAZIONE INTERNAZIONALE DI TIRO CON ARMI SPORTIVE DA CACCIA

Prova di.....

Batteria n.

Manche n.

Arbitro:

Pettorina Cognome/Nome

Cat Piattelli

Totale

Firma

Poste= Postazione

Attente: attesa

Dossard		Nom/Prénom		Cat.	Plateaux																				Total	Signature
					Planche n° : 1 Manche n° : 1 Arbitre : _____																					
					Poste 1 Poste 2 Poste 3 Poste 4 Poste 5 Attente																					
					1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25																					
					Poste 2 Poste 3 Poste 4 Poste 5 Attente Poste 1																					
					1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25																					
					Poste 3 Poste 4 Poste 5 Attente Poste 1 Poste 2																					
					1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25																					
					Poste 4 Poste 5 Attente Poste 1 Poste 2 Poste 3																					
					1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25																					
					Poste 5 Attente Poste 1 Poste 2 Poste 3 Poste 4																					
					1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25																					
					Attente Poste 1 Poste 2 Poste 3 Poste 4 Poste 5																					
					1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25																					

ALLEGATO 5
REFERTO TIRO DA FOSSA

FEDERAZIONE INTERNAZIONALE DI TIRO CON ARMI SPORTIVE DA CACCIA

Campionato Europeo

Batteria n.

Arbitro

Pettorina

Cognome/Nome

Categoria

Totale

Firma

		FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE																											
		Championnat d'Europe																											
Planche n°:		Manche n°:																									Arbitre:		
Dossard	Nom / Prénom	Catégorie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total	Signature