

# Regolamento Tecnico Italiano HFT 2025.



1. Sicurezza
2. Percorso e punteggio
3. Posizioni di tiro
  - 3.1. In generale
  - 3.2. Proni
  - 3.3. In ginocchio
  - 3.4. In piedi
  - 3.5. In ginocchio/in piedi supportata
4. Cronometraggio
5. Attrezzatura
6. Campo di tiro
7. Velocità del pallino alla volata
8. Omologazione e sicurezza campo gara

## 1. SICUREZZA

1.1. Tutte le attività di tiro devono essere svolte in conformità alle regole della WHFTO.

1.2. È ammessa qualsiasi arma ad aria compressa purché sia conforme alla legislazione nazionale vigente per le armi ad aria compressa e abbia una potenza inferiore a 16,3J (12 fa/lbs).

La potenza può essere verificata con un test cronografico casuale e obbligatorio in qualsiasi momento prima, durante o dopo la gara, prima delle premiazioni.

1.3. Ogni campo di gara deve avere un luogo sicuro per il controllo e la regolazione delle armi ad aria compressa - il CAMPO ZERO.

È necessario confermare alla segreteria la propria presenza prima di accedere al campo zero. L'uso del campo zero è consentito solo ai tiratori in gara, le dimensioni del campo zero devono essere proporzionate al numero di concorrenti.

1.4. Tutti i tiratori devono dichiarare (firma di un modulo) di conoscere il regolamento tecnico sportivo e partecipare a un briefing sulla sicurezza ad ogni evento che si terrà immediatamente prima della sessione di tiro.

1.5. Quando si sente un singolo colpo di fischietto, tutti i tiratori devono fermarsi immediatamente.

I tiratori devono scaricare i loro fucili a terra, lontano dal bersaglio, a distanza e con un angolo di sicurezza.

I bersagli NON devono essere ingaggiati né l'arma deve essere imbracciata durante il cessate il fuoco.

1.6. Dopo aver sentito due colpi di fischietto, si può riprendere a sparare dopo aver controllato visivamente che sia sicuro farlo.

1.7. I fucili devono essere sempre essere trasportati in una borsa da tiro o accessorio atto al trasporto o portati con la canna rivolta verso il basso quando non sono in uso, compresi i fucili portati con la cinghia di trasporto.

1.8. Non armare il fucile finché non si è pronti a sparare.

1.9. Nessun fucile deve essere armato o caricato durante i trasferimenti.

I fucili a più colpi devono avere il caricatore rimosso ed essere in condizioni di sicurezza visibili, ogni membro di un gruppo deve assicurarsi che le attività del proprio compagno di tiro si svolgano in modo sicuro.

1.10. Non appoggiare **MAI** la canna dell'arma sul piede.

Quando ci si abbassa o ci si alza da una posizione prona, bisogna sempre essere consapevoli di dove è puntata la canna del fucile, che deve rimanere sempre rivolta verso il basso o verso l'alto; chiedere al compagno di tiro l'assistenza, se necessario consegnare a lui il fucile se si ha difficoltà ad alzarsi o abbassarsi in modo sicuro.

1.11. Tutti i giovani (sotto i 18 anni) devono essere sotto la diretta supervisione dei loro genitori/tutori durante la giornata.

1.12. Nei campi di gara non sono ammessi animali vivi.

1.13. In caso di controversie, è possibile chiamare il capo marshall, la cui decisione è inappellabile.

1.14. Se si viene interpellati da un commissario di gara per qualsiasi motivo, ad esempio per la tecnica di tiro o la sicurezza, si prega di fare quanto richiesto, ricordando che sono lì per garantire che la gara si svolga in modo sicuro e corretto.

## **2. GARA e PUNTEGGIO**

2.1. Ogni tiratore iscritto riceverà la scheda di punteggio che contiene i dati relativi all'equipaggiamento di gara (nome, cognome, produttore e tipo di carabina, produttore e tipo di ottica, ingrandimento, retroilluminazione e parallasse utilizzati per la gara, produttore, tipo e dimensione dei pallini).

2.2. Una volta effettuato il primo colpo, non è possibile effettuare alcuna regolazione dell'arma, del calcio o dell'ottica.

2.3. Le gare hanno sempre la categoria Open (potenza massima 16,3J per possessori di PDA) e DEPO (potenza massima 7,5 J), possono essere suddivisi in sottocategorie quali:

2.3.1. Springer

2.3.2. Lady

2.3.3. Veteran (età superiore a 60 anni, al giorno della gara)

2.3.4. Junior (età inferiore a 18 anni, il giorno della gara)

2.3.5. Squadra (max. 6 tiratori, i primi 4 classificati saranno conteggiati nei risultati di squadra)

2.4. Il punteggio sarà di 1 punto per l'abbattimento della sagoma, 0 punti per la sagoma colpita o mancata, la sagoma DEVE cadere per guadagnare 1 punto.

2.5. Non sono consentiti tiri di prova di alcun tipo durante la gara.

2.6. Indipendentemente da qualsiasi circostanza, come la dimenticanza di caricare un pallino, la mancata chiusura dell'otturatore di caricamento o la pressione del grilletto prima di aver ingaggiato il bersaglio, se l'arma spara (aria rilasciata) il colpo è considerato come effettuato e verrà assegnato un punteggio di conseguenza.

Se ciò accade, il tiratore deve assicurarsi che il pallino sia uscito dall'arma sparando a secco in modo sicuro nel terreno oltre la linea di tiro con il consenso dei suoi compagni di tiro.

2.7. Quando un bersaglio è stato abbattuto, il tiratore deve ottenere la conferma dell'abbattimento da un compagno di gruppo prima che il bersaglio venga ripristinato

2.8. Solo un membro del gruppo di tiro è autorizzato a registrare i punteggi sulla scheda di gara.

In nessun caso un tiratore può segnare il punteggio sulla propria, se viene inserito un errore in una scheda di punteggio, il compagno di tiro che ha commesso l'errore deve rivolgersi a un commissario di gara che modificherà l'errore e firmerà il retro della scheda.

2.9. Al termine della gara, ognuno dei vostri compagni di tiro deve firmare la vostra scheda di punteggio, per indicare che ha controllato la scheda e che è d'accordo con il suo punteggio.

Il tiratore deve sempre controllare che la sua scheda di punteggio sia stata compilata e firmata correttamente prima di consegnarla, poiché è lui che sarà penalizzato per eventuali irregolarità.

2.10. Gli spareggi si svolgeranno sempre in caso di parità per il primo posto in tutte le classi individuali.

Lo spareggio sarà effettuato su tre bersagli, verranno utilizzate le regole standard per le posizioni in ginocchio/in piedi non supportate, incluse le dimensioni e le distanze della zona di tiro.

Ogni persona sparerà a tutti e tre i bersagli dalla posizione inginocchiata; se i concorrenti sono ancora in parità, spareranno ai bersagli in posizione eretta.

Se al termine di questa procedura non viene stabilito un vincitore, si procederà a uno spareggio a eliminazione diretta.

Solo i bersagli abbattuti vengono conteggiati come risultato, vince chi abbatte più bersagli.

Classifica nella categoria a squadre:

1. A parità di punteggio vince la squadra con meno tiratori.
2. Se ancora in parità, confrontare il miglior punteggio giornaliero di ogni squadra, vince il punteggio più alto.
3. Se ancora in parità, confrontare il punteggio individuale più alto raggiunto da ogni squadra, vince il punteggio più alto.
4. In caso di parità, ogni Paese selezionerà 1 concorrente da ogni squadra a pari merito per uno spareggio.

Il totale dei bersagli abbattuti dal concorrente selezionato determinerà la squadra vincitrice.

### **3. POSIZIONI DI TIRO**

#### 3.1. In generale

3.1.1. I tiri da seduti NON SONO AMMESSI; per tiro da seduto si intende che il fondoschiena del tiratore sia a contatto con il terreno, o che sia seduto con il piede piegato sotto il sedere mentre viene effettuato il tiro.

3.1.2. Non sono ammessi tiri accovacciati, ovvero con due piedi a terra e la parte superiore delle gambe sostenuta dai polpacci o dalla zona dei piedi.

3.1.3. Il piolo deve essere toccato da una parte del corpo o dell'arma durante il tiro. Non è consentito spostare le attrezzature del percorso, tra cui la linea di tiro, i picchetti di tiro o qualsiasi supporto (balle/strutture); chiunque venga sorpreso a farlo sarà squalificato dalla gara.

3.1.4. Il grilletto deve trovarsi dietro il piolo (linea di tiro) quando viene effettuato il tiro.

3.1.5. Il calcio dell'arma deve essere fuori dagli indumenti quando si spara e non può essere sostenuto da cinghie/tasche ecc.

3.1.6. Non sono ammessi vantaggi per gli Juniores in posizione inginocchiata o in piedi.

3.1.7. Ogni percorso di gara conterrà un massimo del 10% di sagome in posizione in piedi e il 10% di sagome in posizione in ginocchio sul totale dei bersagli, almeno uno di ogni tipo deve essere non supportato.

## 3.2. Prono

3.2.1. L'unica parte dell'arma che può toccare il suolo quando si spara dalla posizione prona è il bordo inferiore del calciolo; se qualsiasi parte del calcio dell'arma si estende al di sotto di questo bordo inferiore, l'arma non deve essere assolutamente appoggiata a terra durante il tiro in posizione prona.

3.2.2. Un percorso può avere un massimo di tre tiri in posizione prona senza la presa del paletto. Utilizzando quindi un sostegno naturale o artificiale quale un tronco una pietra ecc.

3.2.3. Non ci saranno tiri "impossibili" senza appoggio sul piolo in posizione prona.

Tutti i tiri devono essere accessibili a destra e a sinistra del piolo per i mancini e i destrorsi, ricordando che anche gli Juniores stanno gareggiando su questi percorsi, quindi il buon senso dovrebbe prevalere.

## 3.3. In ginocchio

3.3.1. Per posizione in ginocchio si intendono solo 3 punti di contatto con il terreno (2 piedi e 1 ginocchio).

3.3.2. Il piede posteriore deve essere eretto e dritto in linea con il ginocchio; non è consentito sedersi su un piede girato, ma è consentito che il collo del piede tocchi il terreno.

3.3.3. Un cilindro o un cuneo può essere usato solo per sostenere il ginocchio, lo stinco o la zona del piede, non il gluteo.

3.3.4. L'arma sarà sostenuta solo dalle due mani con il calcio dell'arma nella spalla, nessun'altra parte del corpo può essere usata per sostenere l'arma né le mani possono essere appoggiate su qualsiasi altra parte del corpo.

3.3.5. Le mani non possono essere abbassate per consentire all'articolazione del polso, al braccio o a qualsiasi altra parte del corpo di sostenere l'arma. La mano di comando deve anche trovarsi davanti al ginocchio; a titolo esplicativo, la mano di appoggio deve essere abbassata verticalmente (90 gradi rispetto all'avambraccio); se entra in contatto con qualsiasi parte del ginocchio/della gamba, la mano di appoggio è considerata troppo arretrata e quindi non in avanti rispetto al ginocchio.

3.3.6. Il tiro in ginocchio o in piedi non supportato sarà designato da un piolo alto 10 cm (4"); non sono ammesse altre forme di appoggio per questo tiro (piolo/albero ecc.).

3.3.7. La gamba avanti non può essere tirata indietro in modo che il polpaccio entri in contatto con i glutei; questo è classificato come un tiro accovacciato e non è consentito.

## 3.4. In piedi

3.4.1. Solo i piedi possono essere a contatto con il terreno.

3.4.2. Il tiro in piedi non supportato sarà designato da un piolo alto 10 cm (4"); per questo tiro non sono ammesse altre forme di supporto (piolo/albero).

## 3.5. In ginocchio/in piedi supportata

3.5.1. Si applicano le regole di cui sopra con l'eccezione che qualsiasi parte dell'arma o del corpo può essere appoggiata all'albero/oggetto di supporto. Se sono disponibili più oggetti di supporto, al momento del tiro una parte dell'arma o del corpo deve toccare il supporto contrassegnato dal

numero di piazzola. Oltre a toccare il supporto numerato, è possibile utilizzare qualsiasi altro oggetto di supporto.

#### **4. TEMPISTICA**

4.1. Il tempo limite per piazzola è di due minuti; questo tempo inizia quando ci si avvicina al piolo.

4.2. In circostanze normali, un tiratore non viene cronometrato, ma se un gruppo causa un ritardo o la sessione dura troppo a causa di tiratori lenti, il Marshall ha il diritto di cronometrare singoli o gruppi di tiratori.

4.3. I tiratori possono essere cronometrati da un Marshall a loro insaputa per verificare se stanno effettivamente impiegando troppo tempo a sparare, ma in questo caso non verrà loro sottratto alcun punto.

4.4. Una volta presa la decisione di cronometrare ufficialmente un tiratore o un gruppo di tiratori, questi saranno informati dal Marshall, gli sarà detto quando il timer sarà partito e avranno due minuti per sparare al bersaglio.

4.5. Se una sessione viene interrotta durante il cronometraggio, il timer verrà messo in pausa e verranno concessi dieci secondi di grazia alla ripresa del tiro prima di far ripartire l'orologio.

#### **5. ATTREZZATURE**

5.1. La profondità del Hand Rest è limitata a un massimo di 150 mm, misurata dal centro della canna alla parte più bassa dell'arma davanti all'impugnatura a pistola.

5.2. Non sono consentiti ganci lunghi per il calcio, ma sono consentiti i calcioli a paletta.

5.3. Le palette del calciolo non devono superare i 57 mm (2,25") di lunghezza.

5.4. In piedi o in ginocchio, nessuna parte dell'arma può essere a contatto con il terreno.

5.5. Quando si spara in posizione prona, l'unica parte dell'arma che può essere a contatto con il terreno è il bordo inferiore del calciolo, nessun altro dispositivo, calcio o estensione del calciolo può essere appoggiato al terreno.

5.6. NON è consentito l'uso di indicatori di vento di qualsiasi tipo. I concorrenti possono usare solo gli oggetti naturali che si trovano sul percorso per misurare il vento, come foglie secche, erba, polvere, ecc. I mezzi artificiali per la misurazione del vento (talco, nastri di qualsiasi tipo, ecc.) sono vietati sul percorso.

5.7. Non è consentito l'uso di bolle e livelle, che devono essere rimossi o ricoperti con nastro adesivo prima di iniziare il percorso.

5.8. È consentito montare una cinghia, ma solo come mezzo per trasportare l'arma tra le piazzole; in nessun caso la cinghia può essere utilizzata come ausilio al tiro.

5.9. Nessun dispositivo può essere aggiunto o progettato su un calcio o parte della carabina per sostenere specificamente l'arma sul picchetto o sull'albero. questo include staffe, sporgenze, punte, cinghie ecc.

5.10. L'ottica e l'apertura oculare della stessa devono essere lasciati come sono stati fabbricati. Non possono essere ridotti in alcun modo, compresi i parasole. I tappi del cannocchiale devono essere sempre aperti durante il tiro e gli eventuali buchi nei tappi devono essere chiusi con nastro adesivo durante il tiro.

5.11. Chiunque venga sorpreso ad effettuare regolazioni di qualsiasi tipo sull'ottica dopo l'inizio della gara sarà espulso dalla competizione.

5.12. I puntatori laser non sono ammessi e devono essere rimossi dall'arma.

5.13. È vietato l'uso di qualsiasi strumento di misurazione delle distanze o angoli per tutti coloro che si trovano sul percorso (compresi i visitatori).

5.14. È vietato l'uso di telefoni cellulari e altri dispositivi per la comunicazione tra i partecipanti. È consentito l'uso di telefoni cellulari per scattare foto.

5.15. È consentito portare con sé cuscini/cunei/rulli per appoggiare le armi tra le corsie e utilizzarli per i tiri in ginocchio come specificato sopra.

## **6. CAMPO GARA**

6.1. Il diametro minimo del piolo è di 25 mm. Le dimensioni minime del piolo quadrato sono 25x25 mm.

### **6.2. Sagome**

6.2.1. Sagoma metallica che “cade quando viene colpita”.

6.2.2. La piastra deve essere rifinita in colore chiaro (bianco, argento, acciaio inox, giallo).

6.2.3. La zona di impatto (HZ) deve essere di colore scuro (nero, grigio scuro, rosso).

6.2.4. Per le posizioni non supportate in ginocchio o in piedi, la dimensione minima del frontalino della sagoma non deve essere inferiore a 20 mm intorno alle Hit zone.

6.2.5. Per le altre posizioni, la dimensione minima della sagoma non deve essere inferiore a 10 mm intorno alle Hit zone.

6.3. I visitatori e gli spettatori non sono ammessi e benvenuti sul percorso durante la gara.

6.4. La visita al campo prima dell'inizio della gara non è consentita né ai tiratori né ai visitatori.

6.5. Il percorso sarà composto da almeno 30 bersagli (incluse le posizioni obbligate) con un punto di tiro (piolo) per ogni sagoma o al massimo due sagome.

6.6. Tutti i punti di tiro e le sagome devono essere chiaramente contrassegnati da numeri da 1 al numero massimo di bersagli.

6.7. Distanze per diversi diametri di HZ:

6.7.1. HZ 15-19mm 12-23m (13-25yds)

6.7.2. HZ 20-24 mm 7-28 m (8-30 Yard)

6.7.3. HZ 25-34 mm 7-37 m (8-40 Yard)

6.7.4. HZ 35-40 mm 7-42 m (8-45 Yard)

6.8. Tiri in piedi non supportati:

6.8.1. HZ 35-40 mm 7-32 m (8-35 Yard)

6.8.2. L'angolo di tiro deve essere inferiore a +30 / -30 gradi.

6.9. Tiri in ginocchio non supportati:

6.9.1. HZ 35-40mm 7-32m (8-35 Yard)

6.9.2. L'angolo di tiro deve essere inferiore a +30 / -30 gradi.

6.9.3. È possibile utilizzare in alternativa la posizione peggiorativa, quindi sparare in piedi.

6.10. Tiri in piedi supportati:

6.10.1. HZ 25-34mm 7-28m (8-30 Yard)

6.10.2. HZ 35-40 mm 7-32 m (8-35 iarde)

6.11. Tiri in ginocchio supportati:

6.11.1. HZ 25-34 mm 7-28 m (8-30 Yard)

6.11.2. HZ 35-40 mm 7-32 m (8-35 Yard)

6.11.3. È possibile utilizzare in alternativa la posizione peggiorativa, quindi sparare in piedi.

## 7. VELOCITA' DEL PALLINO ALLA VOLATA

7.1. Carabine DEPO:

Si applica la tabella riportata qui sottoutilizzando il valore di peso più prossimo a quello nominale o rilevato.  
Es. per pallino da 0,547 g utilizzare la velocità prevista per 0,55 g pari a 165,0 m/s.

Tabella velocità ammessa, con il cronografo messo a disposizione da parte dell'organizzazione, per la categoria DEPO. Nessuna tolleranza è ammessa.

0.47 g	178 m/s	
0.49 g	175 m/s	
0.51 g	172 m/s	
0.53 g	168 m/s	
0.55 g	165 m/s	
0.56 g	164 m/s	
0.67 g	150 m/s	
0.69 g	147 m/s	

## 7.2 Carabine OPEN:

La velocità ammessa sarà quella evidenziata in tabella qui sotto, utilizzando il valore di peso più leggero e più prossimo a quello nominale o rilevato.

## 8. ALLESTIMENTO CAMPO GARA

8.1. Il Campo di gara dovrà essere visionato ed omologato da un gruppo di minimo 3 persone, composto dal Direttore di Gara, dal Direttore di gara anche con funzione di Delegato Fidasc e dal Presidente della ASD Organizzatrice, il giorno precedente alla gara (ove possibile) e oltre a visionare il percorso si dovranno esaminare a caso alcune piazzole per verificarne la conformità al regolamento, e comunque prima dell'inizio della gara bisognerà accertare che la posizione dei bersagli rispetti il regolamento sia per le distanze che per il diametro delle hit zone, che i bersagli siano correttamente installati e funzionanti, che siano chiaramente visibili da tutti e da tutte le posizioni di tiro ammesse e che siano state rispettate le norme di sicurezza nell'allestimento. Se si rileveranno irregolarità sarà cura degli organizzatori porvi rimedio.

I bersagli ritenuti difettosi dal Direttore di gara o dai Marshall debbono essere sostituiti o riparati. Qualora i bersagli difettosi risultassero non riparabili o non siano disponibili bersagli sostitutivi questi verranno considerati come abbattuti da tutti i tiratori. All'area di tiro può accedere solo il Direttore di gara o il Marshall, sia per il controllo dei bersagli contestati che per la rimozione di eventuali ostruzioni ad una piena visione del bersaglio. Danni accidentali occorsi nelle ore precedenti la manifestazione, o nel corso della stessa, devono essere prontamente segnalati e riparati.

L'area di gara deve essere chiaramente delimitata tramite nastro segnaletico bicolore e devono essere presenti cartelli che indichino chiaramente che c'è una "gara di tiro in corso". I già menzionati cartelli vengono posti lungo il confine della zona di tiro, ad una distanza tale da essere visibili da ogni punto di accesso ed in modo che da ogni cartello sia visibile il precedente ed il successivo

I cartelli di cui sopra dovranno essere posizionati anche in corrispondenza degli accessi di quelle aree che fossero recintate idonea cartellonistica di sicurezza, con il richiamo delle pratiche da utilizzare in gara, andrà posizionata anche lungo i percorsi permanenti a beneficio dei tiratori. Le piazzole di tiro devono essere posizionate in modo tale che la direzione di tiro non sia rivolta verso altre piazzole, verso edifici se collocati a distanze inferiori ai 150 m dalla piazzola, verso direzioni in cui transitano o sostano persone, animali o cose che non devono essere colpite; nei casi in cui ciò non fosse possibile devono essere previsti adeguati parapalle, naturali od artificiali. Nel caso in cui dietro il bersaglio non siano presenti parapalle, naturali o artificiali, la distanza tra il bersaglio e ciò che non deve essere colpito deve essere di almeno 100 m ed il tiro deve essere rivolto preferibilmente verso il terreno. Nel predisporre le linee di tiro, nel caso in cui dietro al bersaglio non sia chiaramente visibile il terreno, il versante di una collina, una parete rocciosa, etc. bisogna accertarsi che il pallino, anche se in caduta, rientri nell'area di gara o cada in direzioni comunque sicure (bosco fitto, campi in cui sia chiaramente visibile l'assenza di soggetti che potrebbero essere colpiti, specchi d'acqua, etc.).

I bersagli collocati in modo che la linea di tiro sia rivolta verso l'alto, devono avere dietro di loro il terreno, o un parapalle oppure la linea di tiro deve passare la cima del versante retrostante ad un'altezza non inferiore ai 3 m. Nel posizionamento dei bersagli va prevista anche un'area di sicurezza avente una distanza minima laterale rispetto al bersaglio di 10 m, ortogonalmente alla linea di tiro, e che sottenda uno spazio compreso tra questa linea ideale ed un'altra posizionata di 20° rivolta verso la linea di tiro, in modo da evitare danni causati dalle possibili proiezioni di frammenti di pallini quando collidono con il bersaglio; in alternativa andranno posti parapalle ortogonali alla piastra frontale del bersaglio, ai lati dello stesso. Le posizioni di tiro devono essere predisposte in modo tale da non pregiudicare la sicurezza e l'equilibrio dei tiratori (realizzate pressoché in piano), sia per tutelarne l'incolumità che per evitare tiri accidentali in direzioni imprevedibili. Al fine di evitare possibili accumuli di materiale a base di Pb, in corrispondenza dei cartelli in area di taratura nei campi allestiti in modo permanente, dovranno essere predisposti appositi mezzi per recuperare quanto più metallo possibile. Si raccomanda tale pratica anche sui campi allestiti in modo temporaneo. A titolo di esempio, anche se non esaustivo, si riportano alcuni metodi possibili: utilizzo di porta-cartelli scatolari in metallo che possano fermare e raccogliere il pallino, utilizzo di porta-cartelli in legno di idoneo spessore dove il pallino vi si conficchi, utilizzo di teli di dimensioni adeguate stesi al di sotto del bersaglio.