

**REGOLAMENTO**

**DI**

**TIRO COMBINATO DA CACCIA**

(in vigore dal 1° gennaio 2014)

## Indice

1.	ISTALLAZIONI	5
	1.1 Poligono di tiro	5
	1.1.1 Fossa per cacciatori	5
	1.1.2 <b>Compak Cacciatori</b>	5
	1.1.3 Tiro di campagna	5
	1.2 Macchine lanciapiattelli	6
	1.3 Dispositivi di lancio	6
	1.3.1 Fossa per cacciatori	6
	1.3.2 <b>Compak Cacciatori</b>	6
	1.4. Traiettorie	6
	1.4.1 Fossa per cacciatori	6
	1.4.2 Griglie	7
	1.4.3 <b>Compak Cacciatori</b>	7
	1.4.4 Menù ordine di tiro ai piattelli	8
2.	PIATTELLI E BERSAGLI	8
	Definizioni	8
	2.1.1 Piattello singolo (Fossa per cacciatori e <b>Compak Cacciatori</b> )	8
	2.1.2 Doppio “al colpo” ( <b>Compak Cacciatori</b> )	8
	2.1.3 Doppio simultaneo ( <b>Compak Cacciatori</b> )	8
	2.1.4. Su una istallazione di <b>Compak Cacciatori</b>	9
	2.1.5 Bersagli per tiro di campagna	10
	2.2. Piattelli singoli (Fossa per cacciatori e <b>Compak Cacciatori</b> )	10
	2.2.1 Piattello contato buono	11
	2.2.2 Piattello contato zero	11
	2.3. Doppio “al colpo” ( <b>Compak Cacciatori</b> )	11
	2.3.1 Doppio buono e buono	11
	2.3.2 Doppio buono/zero, zero/buono e zero/zero	11
	2.4. Doppio simultanei ( <b>Compak Cacciatori</b> )	11
	2.4.1 Doppio buono e buono	11
	2.4.2 Doppio buono/zero, zero/buono e zero/zero	11
	2.5. Casi di “No BIRD” per lo <b>Compak Cacciatori</b> e la Fossa per cacciatori	12
	2.5.1 “No Bird” imputabile alle armi e alle munizioni	12
	2.5.2 “No Bird” imputabile ai piattelli	12
	2.5.3 Intemperie	13

3.	ESECUZIONE DI UNA MANCHE	13
	Definizione di una manche	13
	3.1.1 Tiro a volo per cacciatori	13
	3.1.2 Tiro di campagna	13
	3.2. Batterie di tiro	13
	3.3. Collaudo delle armi	13
	3.3.1 Tiro a volo per cacciatori e tiro di campagna	13
	3.4. Postura di tiro/posizione di tiro	13
	3.4.1 Tiro a volo per cacciatori	13
	3.4.2 Tiro di campagna	13
	3.5. Rotazioni/sequenza di Tiro	14
	3.5.1 Tiro a volo per cacciatori (Compak Cacciatori e Fossa per cacciatori)	14
	3.5.2. Tiro di campagna	14
	3.6. Menu o ordine di tiro dei piattelli	14
	3.6.1 Tiro a volo per cacciatori (Compak Cacciatori e Fossa per cacciatori)	14
	3.6.2 Tiro di campagna	15
	3.7. Tempo di preparazione	15
	3.7.1 Tiro a volo per cacciatori (Compak Cacciatori e Fossa per cacciatori)	15
	3.7.2 Tiro di campagna	15
	3.8. Tempo di lancio	15
	3.8.1 Tiro a volo per cacciatori (Compak Cacciatori e Fossa per Cacciatori)	15
	3.8.2 Tiro di campagna	15
	3.9. Posizione dell'arma	16
	3.9.1 Tiro a volo per cacciatori (Compak Cacciatori e Fossa per cacciatori)	16
	3.9.2 Cinghiale corrente	16
4.	ARMI E MUNIZIONI	16
	4.1 Caratteristiche delle armi	16
	4.1.1 Fucili ad anima liscia	17
	4.1.2 Carabine da caccia	17
	4.2. Tracolla e cinghie	17
	4.3. Modifiche o sostituzioni di arma	17
	4.4 Difetto di funzionamento	17
	4.5 Prestito di un'arma	18
	4.6 Utilizzo di un'arma in due	18
	4.7 Controllo dei colpi sparati	18
	4.8 Controllo delle armi	18
	4.9 Munizioni	19
	4.9.1 Tiro a volo per cacciatori	19

4.9.2 Tiro di campagna	19
5. ABBIGLIAMENTO	19
5.1. Abbigliamento personale	19
5.2. Pettorina	19
5.3. Protezioni	20
6. NORME DI CONDOTTA	20
6.1 Sicurezza	20
6.2 Tiri di prova	20
6.3 Tiratore/ assenti al momento dell'appello	20
6.4 Reclami	22
7. SQUADRE E CONCORRENTI INDIVIDUALI	21
8. ARBITRI E SEGNAPUNTI	22
8. Arbitri	22
8.1 Tiro a volo per cacciatori	22
8.2 Tiro di campagna	22
9. Statino	23
9.1 Tiro a volo per cacciatori	23
9.2. Tiro di campagna	23
10. Sanzioni	23
10.1 Penalità	23
11. SPAREGGI	24

## NORME GENERALI

Il tiro combinato **da caccia** 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 **Compak Cacciatori**. 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 Compak Cacciatori

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 **utilizzano** solo la 6<sup>a</sup>, 7<sup>a</sup>, 8<sup>a</sup>, 9<sup>a</sup> e 10<sup>a</sup>;
- 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 “phono-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 (Compak Cacciatori)

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

In caso si usi il “phono-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 1.4.2.**). 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.

## ESEMPI DI GRIGLIE

### 1.4.2. 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.

### 1.4.3. **Compak Cacciatori**

Per le traiettorie vedere lo schema di installazione. Devono essere le più varie possibili: in allontanamento, in avvicinamento, uscente, entrante, lepre, etc.

**Deve essere** possibile sparare due colpi su ogni singolo piattello da ognuna delle 5 postazioni, in piena sicurezza per i tiratori, gli arbitri, lo staff e gli spettatori.

#### **Il Compak Cacciatori prevede due tipi di traiettorie**

- Traiettorie obbligatorie:

- Traiettorie da sinistra a destra tra i lati AB e CD
- Traiettorie da destra a sinistra tra i lati CD e AB
- Traiettorie uscenti tra il lato BC
- Lepre da sinistra a destra o da destra a sinistra

- Traiettorie libere:

- Queste sono decise dall'organizzatore e dipendono dalla locazione del campo di tiro.

**Le installazioni possono** essere di due tipi:

- con macchine davanti alle postazioni di tiro;
- con macchine sopraelevate dietro alla postazione di tiro.

#### **1.4.4 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 **Compak Cacciatori**):**

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

#### **2.1.2. Doppio **allo sparo** (**Compak Cacciatori**):**

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 **doppio "allo sparo"** non sarà visionato. Nel doppietto si potrà sparare solo sui piattelli ai quali si è già sparato **come singoli**.

**Allo stesso piattello possono essere sparati due colpi.**

#### **2.1.3. Doppio simultaneo (**Compak Cacciatori**)**

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 spareranno (articolo **2.1.4**) - 3 piattelli singoli e un doppio (al colpo o simultaneo);



## 2.1.4 Su una installazione di Compak Cacciatori

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

### 2.1.5 Bersagli per il 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 (Fossa per Cacciatori e **Compak Cacciatori**)

Per le gare sono autorizzati tutti i tipi **di piattello ecocompatibili omologati FITAV**. Il colore dei piattelli dovrà essere scelto in modo che contrasti nettamente con lo sfondo.

### 2.2.1 Piattello contato buono

Il piattello **colpito** 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 **dovrà** 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.

**Lo “zero” deve essere chiamato a voce alta e chiaramente dall’arbitro oppure utilizzando altro mezzo udibile ai tiratori in modo da poter essere nel caso contestato.**

## 2.3 Doppio “al colpo” (Compak Cacciatori)

### 2.3.1 Doppio **giudicato** buono/buono

Si tratta del caso in cui sono stati lanciati i due piattelli e il concorrente ha sparato conformemente all’articolo **2.1.2**. 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 **giudicato** 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 (chiedere appello) immediatamente.

Se il concorrente non spara al secondo piattello di un doppio regolare, viene registrato il risultato del tiro del primo piattello (**Buono se colpito**) 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.

Se il concorrente spara a un doppio regolare, conforme all’art. 2.1.2, e non colpisce il primo piattello e successivamente spara e colpisce il secondo, i bersagli saranno considerati “Zero-Buono”.

Se il concorrente spara a un doppio regolare, conforme all’art. 2.1.2, e il primo piattello non viene colpito, spara al secondo piattello senza colpirlo, entrambi i bersagli verranno dichiarati “Zero-Zero”.

Qualora un concorrente, in un doppio regolare conforme all’art. 2.1.2, spara i suoi due colpi sullo stesso piattello il risultato del tiro viene registrato (**Buono se colpito**) e il piattello sul quale non si è sparato sarà contato “Zero”.

## 2.4 Doppi simultanei (Compak Cacciatori)

### 2.4.1 Doppio **giudicato** buono/buono

Si tratta del caso in cui i due piattelli sono stati lanciati e il concorrente ha sparato conformemente all’articolo **2.1.3**. 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 **giudicato** 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 di “NO BIRD” per lo **Compak Cacciatori** 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	Su un piattello <b>singolo</b> (*)	NO BIRD piattello da ripetere
	Sul primo piattello di un doppio al colpo di fucile	NO BIRD doppio da ripetere
	Su un doppio simultaneo	NO BIRD doppio da ripetere
Mancata accensione alla prima cartuccia	Su un piattello <b>singolo</b> (*)	NO BIRD piattello da ripetere
	Su un doppio al colpo di fucile	NO BIRD doppio da ripetere
	Su un doppio simultaneo	NO BIRD doppio da ripetere
Mancata accensione alla seconda cartuccia	Su un piattello <b>singolo</b> (*)	NO BIRD piattello da ripetere. Può essere rotto solo al secondo colpo.
	Su un doppio al colpo di fucile	NO BIRD doppio da ripetere. Risultato del primo piattello acquisito, <b>il secondo piattello può essere rotto solo al secondo colpo (il primo colpo sul primo piattello).</b>
	Su un doppio simultaneo	NO BIRD doppio da ripetere

(\*) Caso applicabile **anche** 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;
- **Quando vengono lanciati due piattelli per errore dalla stessa macchina;**
- Un piattello è di un colore, **dimensione tipo non corretto;**
- 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;
- **Se l’arbitro non è stato in grado di giudicare il piattello**

Difetto	Provvedimento
Caso di piattello singolo (*)	NO BIRD piattello da ripetere
Caso del <b>piattello lepre</b> che si rompe dopo essere stato mancato al primo colpo e prima dello sparo del secondo colpo	NO BIRD <b>lepre</b> da ripetere. Si può rompere solo al secondo colpo ed è contato “zero” se colpito col primo 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	NO BIRD doppio da ripetere. Risultato del primo piattello acquisito, <b>il secondo piattello può essere rotto</b>

concorrente abbia sparato il secondo colpo	solo al secondo colpo (il primo colpo sul primo piattello)
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 **anche** 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 (**Compak Cacciatori** 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 "**shoot over**" oppure "**tir terminè**" (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 (**Compak Cacciatori** 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.

La sequenza dei lanci di ogni postazione di tiro **Compak Cacciatori** sarà **esposta** in modo visibile davanti ad ogni tiratore e la sequenza di tutte le postazioni sarà **esposta** 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 del capriolo, la seconda su quella della volpe seduta, la terza sul camoscio e la quarta sul cinghiale **fisso** o mobile.

## 3.7. Tempo di preparazione

### 3.7.1. Tiro a volo per cacciatori (**Compak Cacciatori** 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 il **Coordinatore**.

### 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 (**Compak Cacciatori** 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 **il Compak Cacciatori**.

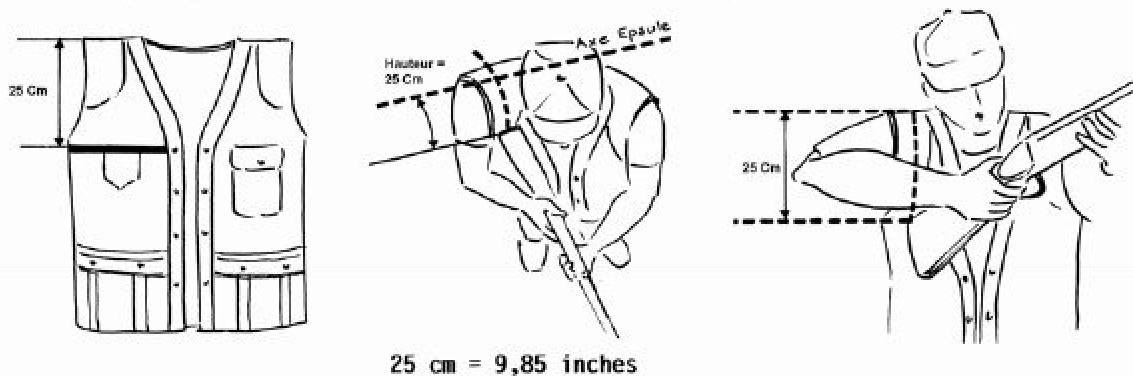
### 3.8.2. Tiro di campagna

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 (**Compak Cacciatori** 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 capsula d'innesco**;
- 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 **ha inserita la sicura**.

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 **non** 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.

**Durante i giorni della gara, non è permesso l'allenamento nei campi dove si svolge la competizione.**

## 4.9 Munizioni

Per le discipline di tiro al piattello, sono autorizzate unicamente le munizioni **conformi agli standard stabiliti dalle leggi vigenti. Sono vietati** tutti gli artifici di dispersione e **l'uso** di pallini di diverso diametro **mischiati**. 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 **da** 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 **conformi agli standard stabiliti dalle leggi vigenti.**

### 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 **totalmente** blindate (**FMJ**) 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 (**sandali**). Per partecipare alla gara il tiratore dovrà osservare scrupolosamente queste norme.

## 5.2. Pettorale

**Il pettorale** 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.

## 7. SQUADRE E TIRATORI INDIVIDUALI

**Ogni Società** può presentare una squadra composta da 6 tiratori.

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

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

Se la **Società** 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 **dal Coordinatore alla presenza, se richiesta, dei rappresentanti delle Società partecipanti.**

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

- Tiro a volo per cacciatori: 50 piattelli **Compak Cacciatori** 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

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

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**

**Open (I migliori risultati dei 5 tiratori senza contare la categoria di appartenenza)**

## **8. ARBITRI E SEGNAPUNTI**

### **8.1. 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.

## **8.2. Tiro di campagna**

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

## **9. STATINO**

Gli statini utilizzati saranno i moduli FITAV. (Il modulo fossa universale per la Fossa per cacciatori e il modulo Compak per **il Compak Cacciatori**).

### **9.1. Tiro a volo per cacciatori**

**Lo statino** 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** Statino Fossa per cacciatori e **Compak Cacciatori**).

### **9.2. 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.

## **10. 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.

### **10.1. Penalità**

Se un tiratore utilizza armi e munizioni non conformi alle disposizioni di cui agli articoli 4.1, 4.2 e **4.9**, 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 **al Coordinatore**.

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 **al Coordinatore**.

## 11. 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 **Compak Cacciatori** e su una manche completa di tiro alla sagoma di cinghiale a braccio libero. In caso di parità si disputerà un'altra manche di **Compak Cacciatori** 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 **del Coordinatore** 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.

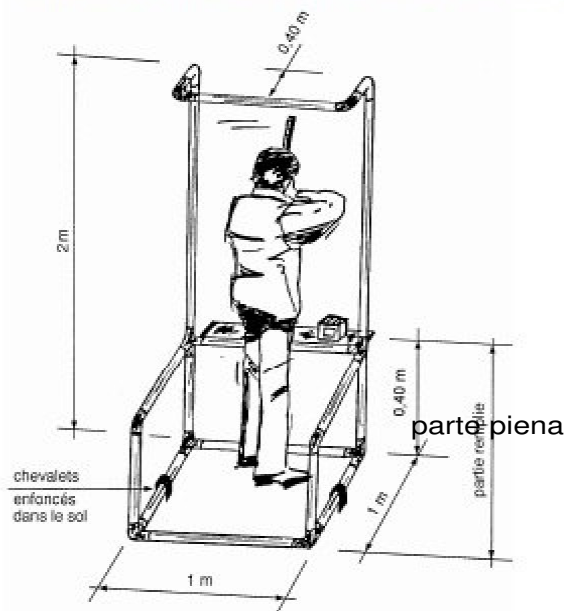


**ALLEGATO 1**  
**COMPAK CACCIATORI**  
**AREA DI SORVOLO DEI PIATTELLI**



**Limitatore degli angoli di tiro (modello consigliato)**

**Limiteur d'angles de tir (modèle conseillé)**



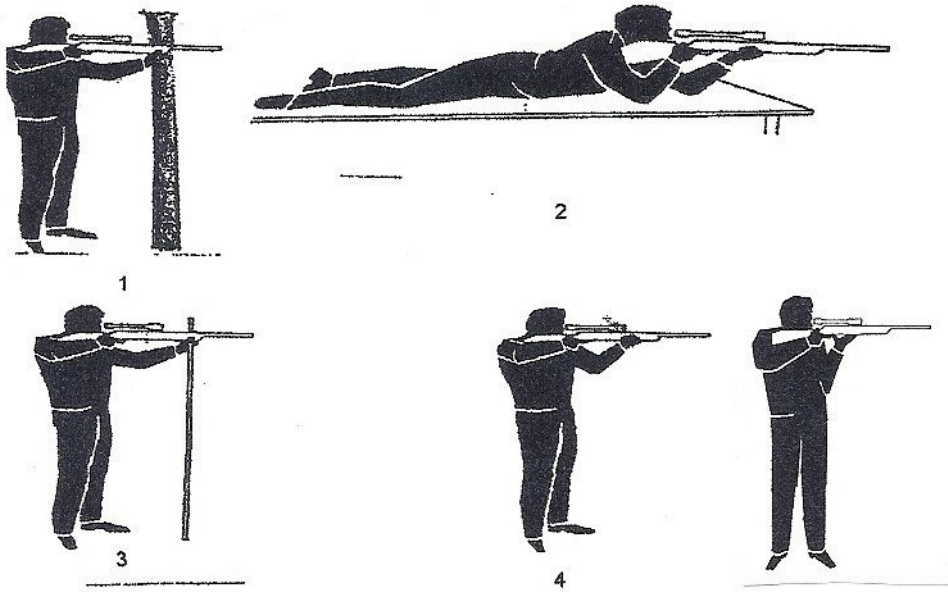
Cavalletti affossati nel terreno

Poste de tir en tubes PVC de couleur, Ø 50 mm  
 Tubes droits + coudes emboîtables.  
 Toute la partie basse étant remplie d'eau  
 ou de sable ou fixée au sol.

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

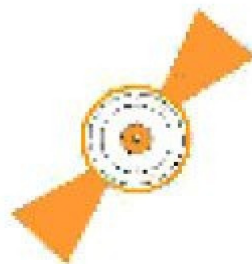
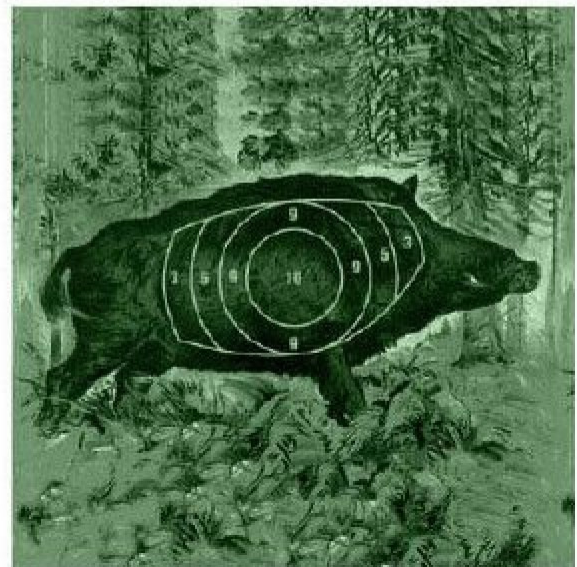


Figure 7 - Helices-ZZ

ALLEGATO 4

SAGOME PER TIRO DI CAMPAGNA



Cinghiale Corrente



ALLEGATO 5 : 3 ANNO



## FEDERAZIONE ITALIANA TIRO A VOLO

Pedana N° \_\_\_\_\_

Serie N°: \_\_\_\_\_

Arbitro: \_\_\_\_\_

N°	Cognome e Nome	Cat.	PiatteLLi															Totale	Firma															
			Pedana 1			Pedana 2			Pedana 3			Pedana 4			Pedana 5					Attesa														
			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							
			Pedana 2			Pedana 3			Pedana 4			Pedana 5			Attesa			Pedana 1			Pedana 2			Pedana 3			Pedana 4			Pedana 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							
			Pedana 3			Pedana 4			Pedana 5			Attesa			Pedana 1			Pedana 2			Pedana 3			Pedana 4			Pedana 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							
			Pedana 4			Pedana 5			Attesa			Pedana 1			Pedana 2			Pedana 3			Pedana 4			Pedana 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							
			Pedana 5			Attesa			Pedana 1			Pedana 2			Pedana 3			Pedana 4			Pedana 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							
			Attesa			Pedana 1			Pedana 2			Pedana 3			Pedana 4			Pedana 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							