

# ITALIAN DOWN THE LINE 15 mt.

## TRAP AMERICANO IT.

La funzione primaria di questo regolamento, è quella di organizzare, disciplinare, promuovere e sviluppare, anche in Italia, il TRAP AMERICANO . Lo scopo è quello di avvicinare nuovi appassionati alle pedane.

Queste regole sono state formulate dal CPSA e adattate alle strutture delle società Italiane.

Essendo redatto in via del tutto sperimentale è bene avvertire, che inizialmente, potranno essere riscontrate anomalie tecniche . Pertanto premetto che saranno certamente apportati cambiamenti e aggiustamenti, atti ad avvicinare il più possibile, l'Italian Down The Line alla versione originale Inglese e Americana.



## **Specialità di tiro a volo non olimpica molto praticata in tutti i paesi anglosassoni.**

Il fine del presente Regolamento è quello di creare un'immagine positiva dello sport del tiro al piattello. Pertanto, si richiede ai partecipanti di presentarsi con un aspetto appropriato quando vogliono prender parte a questo sport.

Il ICTSC (International Clay Target Shooting Council) e la FITAV, che in questa disciplina lo rappresenta, non tollererà alcuna violazione del regolamento che può compromettere l'immagine del nostro sport.

Il presente Regolamento sarà applicato in tutti i campionati nazionali, gare a carattere ludico, di selezione e sperimentali.

Gli organizzatori, arbitri e membri della giuria hanno i poteri e la responsabilità di far rispettare le norme del presente regolamento e ad attuarne tutte le disposizioni ivi contenute.

### **NORME GENERALI**

(GTA.1) Ogni concorrente è tenuto a prendere conoscenza delle norme di seguito descritte. Partecipando alle gare, o tiri di prova, i tiratori dovranno accettare e rispettare questo regolamento.

### **DULY NOTIFIED**

(GTA.2) Un concorrente iscritto ad una gara, se ritarda a presentarsi in pedana, sarà chiamato dall'arbitro, o altra persona designata, per tre volte nel tempo di un minuto. Al perdurare dell'assenza, sarà dichiarato (TIRATORE ASSENTE) vedi-(GTA.4).

### **PENALTIES**

(GTA.3) I concorrenti in pedana devono avere in tasca, o altro contenitore, le cartucce sufficienti a terminare la serie di 25 bersagli.

Il tiratore che finirà le cartucce prima della fine della sessione di gara avrà una penalità di un piattello. Il valore in punti varia in applicazione della seguente regola: 1 punto (un punto) per "one shoot", 3 punti (tre punti) per "two shoots".

### **DECLARED ABSENT**

(GTA.4) Un tiratore dichiarato assente sarà penalizzato di due piattelli.

Il valore in punti varia in applicazione della seguente regola: 2 punti (due punti) per "one shoot", 6 punti (sei punti) per "two shoots".

#### **TIME LIMITS**

(GTA.5) I tiratori devono chiamare il piattello entro 10 secondi dopo l'apertura del fucile del concorrente precedente, o dopo il via dell'arbitro. Un tempo superiore deve essere richiamato la prima volta dal D.T., la seconda volta dovrà essere considerato "TIME OFF" e suonato lo zero. Il valore in punti varia in applicazione della seguente regola: 1 punto (un punto) per "one shoot", 3 punti (tre punti) per "two shoots".

(GTA.6) Un tiratore che si presenta in ritardo allo "Shoot-off" e non è presente alla prima chiamata del D.T., viene dichiarato "assente" e perde il diritto di partecipare alla finale.

#### **SHOOTING STATION**

(GTA.7) Tutti i tiratori devono sparare stando con entrambi i piedi nella postazione di tiro, non devono mirare o sparare a piattelli di altri concorrenti.

(GTA.8) Il fucile deve essere aperto prima di sparare, ma ben imbracciato ed appoggiato alla spalla ed al viso durante lo sparo.

(GTA.9) Per chi contravviene agli articoli (G.T.A.7.8). Il D.T. dovrà dare un avvertimento la prima volta e assegnare 1 (un) piattello perso per ogni volta successiva.

Il valore in punti varia in applicazione della seguente la regola: 1 punto (un punto) per "one shoot", 3 punti (tre punti) per "two shoots".

### **Campo di tiro (TA1)**

**Art. (TA.1.1)** Il campo deve essere provvisto di una macchina lancia piattelli multi direzionale, posizionata sotto il livello del terreno o fuori terra: La macchina, o parte di essa, non deve essere visibile dalle pedane di tiro e perpendicolare alla pedana n° 3.

Il lancio deve essere nascosto da una parata alta 100 cm. e per una larghezza sufficiente ad impedire la visibilità del piattello fino a tale altezza, da tutte e 5 le pedane. La parata deve essere posta il più vicino possibile al punto di sgancio.

Le pedane quadrate di 91cm di lato saranno poste a semicerchio, distanti tra loro mt.  $2,7 \pm 5$  cm. (la misura dovrà essere presa al centro della pedana) e a una distanza di 15 mt.  $\pm 20$ cm dalla parata, partendo dal centro della macchina lancia piattelli. (III<sup>a</sup> Macchina se usiamo un campo di F.O. o F.U.).

#### **Art.(TA.1.1.bis) TRAP Americano su un campo di F.O. o F.U.**

Per consentire lo svolgimento sui campi sprovvisti della macchina multi direzionale di cui (TA.1.1.) si possono usare 5 macchine della fossa universale o della fossa olimpica adibite a f.u.

L'ostacolo visivo dovrà essere alto 1,50 mt., misurato dal piano del piattello posto sul braccio della macchina e abbastanza lungo da coprire la visibilità dei piattelli da ogni pedana. L'ostacolo visivo non deve mai superare mt. 1,10 dal piano delle pedane.

Le pedane dovranno essere concepite come nell'articolo precedente.

#### **Art. (TA.1.2.)**

La macchina deve oscillare da sinistra a destra con un angolo massimo di 45° (22,5° per parte rispetto al centro della macchina).

L'altezza del piattello deve essere fissata a 3 mt. (misurata a 10 mt. di distanza dall'uscita della macchina).

La lunghezza del lancio deve essere compresa tra 45,7 a 50,3 mt. (5/55 yds).

### **Art. (TA.1.2.bis) TRAP Americano su campo di F.O. o F.U.**

Schema lanci su 5 macchine fisse.

**macchina 1** (6 f.o.) angolazione 25° dx, altezza 3mt. , lancio compreso tra 45-50 mt.

**macchina 2** (7 f.o.)angolazione 15° dX ,altezza 3 mt., lancio compreso tra 45-50 mt.

**macchina 3** (8 f.o.)angolazione 0° , altezza 3mt. , lancio compreso tra 45-50 mt.

**macchina 4** (9 f.o.)angolazione 15° sX ,altezza 3 mt., lancio compreso tra 45-50 mt.

**macchina 5** (10 f.o.)angolazione 25° sx, altezza 3mt. , lancio compreso tra 45-50 mt.

I lanci dovranno essere incrociati per diminuire, all'uscita, il fuori sagoma dei piattelli.

### **Art. (TA.1.3.)\*** Vedi nota in ultima pagina

La macchina o le macchine di lancio sono azionate dal phono-pull posto a fianco della pedana di ogni tiratore.

Lo sgancio è immediato, ma la copertura visiva dell'uscita, causerà inevitabilmente un sensibile fuori tempo per le macchine poste sotto il livello del suolo.

## **Bersagli Art. (TA.2)**

### **Art. (TA.2.1.)**

**I bersagli usati saranno piattelli ecocompatibili omologati FITAV.**

### **Art. (TA.2.2.)**

Sono ritenuti regolari tutti i bersagli lanciati integri. Vista la relativa velocità dei lanci, i piattelli possono modificare la traiettoria a causa del vento. Sono considerati regolari anche i piattelli con uscita non immediata alla chiamata.

(art. TA.1.3.)

**Art. (TA.2.3.) sono considerati no target (da ripetere):**

- I piattelli fuoriusciti non integri dalla macchina;
- i piattelli palesemente fuori traiettoria;
- il piattello che esce prima del comando vocale del tiratore.

Il piattello è da ripetere se viene il Direttore di Tiro comanda il “**no target**” o “**tempo**”. Il tiratore deve aprire il fucile ed attendere l’autorizzazione per un nuovo bersaglio. Non si deve richiamare indietro dalla roulette perché, nel trap americano, la ripetizione del lancio non deve essere necessariamente con la stessa traiettoria.

**Fucili e cartucce Art. (TA.3.)**

**Art. (TA.3.1)** Tutti i fucili basculanti, semi-automatici e a pompa, con la canna a anima liscia, sono consentiti a condizione che il loro calibro non sia superiore al 12. Non sono concesse agevolazioni a coloro che adoperano fucili di calibro inferiore.

**Art. (TA.3.2)** Non sono consentiti fucili provvisti di cinghie. L’uso di cinghie può essere consentito solo ai portatori di handicap, dopo aver avuto l’approvazione del Direttore di gara.

**Art. (TA.3.3)** La sostituzione del fucile o parte di esso, non è consentita durante lo svolgimento della serie di gara, salvo il caso di guasto o cattivo funzionamento, con l’autorizzazione dell’ufficiale di gara.

**Art. (TA.3.4)** Se non è possibile la riparazione od il cambio di fucile, il tiratore può chiedere al D. T. di abbandonare la serie e iniziare di nuovo in una pedana successiva con un posto libero.

In questo caso il tiratore deve ripetere completamente la serie di gara, sommando gli zeri della pedana abbandonata a quelli che saranno fatti durante la serie di ripetizione.

**Art. (TA.3.5)** Sono concessi 3 minuti per la riparazione o sostituzione del fucile. Se il tiratore riesce a risolvere il problema in questo lasso di tempo, può riprendere la gara, senza sanzioni.

**Art. (TA.3.6)** Sono consentiti fucili con canne compensate e altri sistemi di riduzione del rinculo. Le canne con fori di compensazione devono essere di costruzione originale e non modificata.

**Art. (TA.3.7)** la cartuccia deve essere con bossolo di lunghezza max di 70 mm.

La carica massima consentita è 28 gr. con tolleranza di +0,50 gr. di piombo. Il diametro massimo del pallino è di mm. 2,5 (n°7) tolleranza con tolleranza +. mm.0,1.

**Le cartucce devono essere conformi agli standard stabiliti dalle leggi vigenti.** E' vietato l'uso di polvere nera, di dispersori e cartucce traccianti.

**Art. (TA.3.8) malfunzionamento** -Se una cartuccia non brucia bene o affatto la polvere, (si manifesta da un rumore non regolamentare), il D.T. dichiara il "no target" e da ordine di aprire il fucile e di ispezionare la canna per controllare eventuali ostruzioni.

Dopo tale operazione viene lanciato un nuovo piattello.

Se succede una seconda volta il D.T. ordina il cambio delle munizioni.

**Art. (TA.3.9) malfunzionamento** -se il tiratore si rifiuta di cambiare munizioni (Art.(TA.3.8) il D.T. deve allontanare il tiratore dalla pedana e escluderlo dalla gara.

**Art. (TA.3.10)** se durante la svolgimento della prova viene riparato o sostituito un fucile e/o le cartucce, il D.T. può concedere, eccezionalmente, un tiro di sfocatura senza bersaglio.

## **NORME DI SVOLGIMENTO E CASUALITA' (TA.4.)**

### **Svolgimento (TA.4.1)**

**ART. (TA.4.1.1)** Il tiro si effettua con massimo 5 tiratori per batteria, disposti ogni uno sulla pedana assegnata dal sorteggio. Se i tiratori sono di un numero inferiore occuperanno le prime pedane libere. Le altre postazioni possono essere assegnate ad altri tiratori che non partecipano alla gara. In caso di utilizzo di tutte e 5 macchine, sarà obbligatorio avere tutte e 5 le pedane occupate e posizionare la roulette per 6 tiratori. Al momento non è previsto sparare in pedane incomplete).

**ART. (TA.4.1.2)** Una serie è composta da 25 bersagli che saranno lanciati a gruppi di 5 per ogni postazione.

I colpi a disposizione per ogni piattello sono: 1 (uno) nella disciplina (one barrel); 2 (due) nella disciplina (two barrels). La sequenza delle angolazioni è casuale.

**ART. (TA.4.1.3)** La posizione del tiratore è con fucile imbracciato, in piedi, ad eccezione di partecipanti portatori di Handicap.

**ART. (TA.4.1.4) Gara ad un colpo.** Ogni tiratore spara a 5 piattelli dalla sua pedana, alternato ai tiratori presenti nelle altre postazioni. Al V° piattello sparato dal primo tiratore in pedana, il Direttore di Tiro avverte che è l'ultimo giro prima del cambio, con la parola "**ultimo**". Al V° piattello sparato da ogni tiratore, il direttore di tiro ordina il cambio di pedana. Con la parola "**cambio**" ogni tiratore si sposta nella pedana adiacente, tutti con il fucile scarico tranne il tiratore della 5ª pedana che passerà nella 1ª pedana.

Durante la fase del cambio pedana il direttore di tiro leggerà i piattelli colpiti da ogni concorrente, nella cinquina appena conclusa, partendo sempre dal primo iscritto nello statino. Successivamente, ordinerà di nuovo il via con le parole: "**via**", "**go**", "**start**" o "**pronto**". Ad ogni piattello non colpito il D.T. dovrà dichiarare lo "**zero**" oppure comunicarlo con un segnale acustico.

**ART. (TA.4.1.5) Gara a due colpi.** Vale tutto ciò che è previsto nell'articolo TA.4.1.4. Il direttore di tiro dovrà segnalare al tiratore quando colpisce il piattello di seconda canna con la parola "**seconda**".

In caso di piattello non colpito il d.t. dovrà dichiarare lo "**zero**" oppure comunicarlo con un segnale acustico.

**ART. (TA.4.1.6)** Il piattello colpito di prima canna avrà un valore di 3 punti (tre punti), quello colpito di seconda canna 2 punti (due punti).

**ART. (TA.4.1.7)** Durante lo svolgimento delle gare ad un colpo, si possono utilizzare fucili a due colpi ma, è tassativamente proibito inserire la cartuccia nella seconda canna. Se erroneamente il tiratore carica il fucile con due colpi, il d.t. deve fermare immediatamente la pedana e, se è la prima infrazione, deve ammonire il tiratore. Alla seconda infrazione e alle successive, il Direttore di Tiro deve



assegnare uno “**zero**”. In seconda canna si può inserire un congegno salva percussori.

**ART. (TA.4.1.8)** La gara non deve subire interruzioni, solo il Coordinatore o, in sua assenza, il D.T. può ordinare una breve pausa in caso di pioggia violenta o temporale che si preveda di breve durata.

**ART. (TA.4.1.9)** all’inizio della prima serie di gara tutti i tiratori sparano ad un piattello di prova (sfocatura obbligatoria). Il piattello non ha nessun valore sul punteggio. Dopo la sfocatura avrà inizio la serie di gara. Il piattello di prova non è previsto durante le serie successive alla prima. Negli spareggi e/o nelle finali è prevista la sfocatura facoltativa senza il lancio del bersaglio.

**ART. (TA.4.1.10)** Tutti i tiratori devono indossare obbligatoriamente protezioni auditive e occhiali.

**ART. (TA.4.1.11) Norme di sicurezza:** Tutti i tiratori sono tenuti ad osservare quanto previsto **dall’Art. G.6.1.3.**

### **Handicap ART. (TA.5)**

**ART. (TA.5.1) Categorie:** I tiratori dell’ “Italian down the line” saranno inquadrati nella massima categoria di appartenenza delle discipline di: **Fossa Olimpica – Fossa Universale – Double Trap.** I tiratori appartenenti alle categorie Eccellenza e Prima delle altre discipline (**Skeet – Compak e Sporting**) saranno inquadrati nella categoria Seconda.

#### **Qualifiche:**

- Veterani e Master – la qualifica viene attribuita secondo quanto stabilito dalla normativa prevista per le discipline olimpiche;
- Settore Giovanile – secondo quanto stabilito dalla “Normativa del Settore Giovanile”;
- Lady.

Nella stesura dei punteggi, le categorie Eccellenza e Prima saranno inserite in una classifica unica.

### **Gare sperimentali ART. (TA.6)**

**ART. (TA.6.1)** Si possono organizzare gare sperimentali con montepremi, premi d’onore e/o in oggetti.

## **Gare con montepremi ART. (TA.7)**

**ART. (TA.7.1)** Le gare con montepremi devono essere suddivise in quote tutte tassativamente uguali dalla prima all'ultima.

Le quote dovranno essere uguali al prezzo dell'iscrizione più il servizio campo.

**ART. (TA.7.2)** Il montepremi dovrà essere così suddiviso.

50% delle prime quote, aperto a tutti;

Dal 51% al 70% aperto a tutti con l'esclusione delle categorie Eccellenza e Prima categoria (classifica unica);

Dal 7% al 90% riservato solo alla Terza categoria;

Dal 91% al 100% riservato al primo del Settore Giovanile, Lady o portatore di Handicap non a premio.

**ART. (TA.7.3)** Montepremi suddiviso per categoria.

In una gara con montepremi prestabilito (art TA.7.1), il valore può essere assegnato in proporzione agli iscritti.

Una volta stabilito il numero dei rimborsi da assegnare, gli stessi, saranno suddivisi in base al numero degli iscritti. Nel caso in cui una categoria superiore acquisisce il diritto ad un premio avendo totalizzato un punteggio più basso di un tiratore appartenente a una categoria inferiore, il premio verrà assegnato al tiratore della categoria più bassa.

Il campo deve essere aggiornato con il soft whare del IDT. Altrimenti la roulette deve essere settata su fossa universale e lo sgancio dovrà essere manuale. Pertanto, sarà opportuno accertarsi che l'impianto sia predisposto.

NELLA PAGINA SEGUENTE LO SCHEMA UFFICIALE PER L'APPRONTAMENTO DEL CAMPO DI ITALIAN DOWN THE LINE.

Diagram "IDEAL TARGET PATHS" Down The Line & TRAP

Diagram "IDEAL TARGET PATHS" Down The Line & TRAP VERSIONE 5 MACCHINE

