

*Parte seconda***REGOLAMENTI TECNICI****SPECIALITÀ
PERCORSO DI CACCIA
IN PEDANA****(COMPAK SPORTING)**

**Disciplina di recente regolamentazione ispirata nelle
traiettorie di tiro della disciplina “Sporting”, praticabile su campi
di Trap, Skeet, Fossa Universale, Electrocibles ecc...**

Premessa: le Norme Generali sono parte essenziale ed integrante del Regolamento Tecnico e la loro conoscenza e applicazione è vincolante per lo svolgimento dell’attività di Tiro a Volo specialità Percorso di Caccia in pedana (Compak Sporting).

Art. CS.1: GENERALITA': Il Compak Sporting è una disciplina del tiro a piattello.

Art. CS.2: INSTALLAZIONI DI TIRO

Il campo è delimitato da una zona rettangolare di sorvolo (**obbligatorio**) dei piattelli di 40 metri di larghezza e 25 di profondità. Questa zona, **posta da 4 a 8 metri dalla 3^a pedana di tiro**, verrà materializzata da 4 paletti di circa 50 cm di altezza e portanti una banderuola per facilitare il lavoro dei tracciatori e i cui lati sono da sinistra verso destra in senso orario: AB-BC-CD-DA.

In ogni linea di tiro (campo) devono essere presenti un minimo di **6 macchine lancia piattelli**.

Il posizionamento delle macchine è libero a condizione che i piattelli lanciati non rappresentino alcun pericolo per il tiratore, gli ufficiali di gara, il personale e gli spettatori, anche in caso di No Bird.

Nel caso in cui la macchina lancia piattelli è posizionata dietro la pedana di tiro, questa deve essere situata ad un'altezza di 4 metri rispetto alla pedana di tiro.

Tutti i piattelli devono obbligatoriamente, in mancanza di vento, sorvolare il rettangolo ABCD.

Ci sono **5 pedane di tiro (vedere Art. 2.6)**



Art. CS.2.1 Traiettorie (vedere la pianta delle installazioni)

Le traiettorie dei bersagli devono essere le più varie possibili.

Ogni piattello singolo deve poter essere sparato con due colpi di fucile da ognuna delle 5 pedane di tiro, in tutta sicurezza per i tiratori, gli ufficiali di gara, il personale e gli spettatori.

Due tipi di traiettorie compongono un campo di Compak Sporting:

Traiettorie obbligatorie:

- . Una traiettoria da sinistra verso destra attraversante il lato AB e CD
- . Una traiettoria da destra verso sinistra attraversante il lato CD e AB
- . Una traiettoria uscente attraversante il lato BC

Queste traiettorie possono essere di due tipi:

- 1) sia una macchina di fossa davanti alla pedana di tiro
- 2) sia una macchina sopraelevata dietro la pedana di tiro

Traiettorie libere:

Sono tracciate a libera scelta dal tracciatore e in funzione del campo.

Art. CS.2.2 Macchine Lancia Piattelli

Ogni linea di tiro (campo) di compak sporting dovrà avere almeno 3 macchine che permettono di fare dei lanci di tipo "Speciale". Le macchine in oggetto possono essere sia quelle denominate speciali (come Lepre, Battuta, Candela, Micro, Midi, parabola etc) oppure macchine standard ma in grado di essere inclinate a dx o sx in maniera sensibile (minimo 35/40 gradi) così da garantire dei lanci fantasiosi e soprattutto che mostrino il bersaglio nella parte superiore o nella parte inferiore.

Queste macchine possono essere manuali, semi automatiche o automatiche e sono chiamate A,B,C,D o 1,2,3,4 da sinistra verso destra. Un pannello portante la lettera o il numero corrispondente deve indicare chiaramente la macchina di riferimento.

Ogni campo potrà lanciare un solo piattello di Fossa Olimpica e un solo piattello della disciplina Skeet.

Art. CS.2.3 Dispositivi di lancio

Le macchine lancia piattelli possono essere comandate sia manualmente sia con un sistema di telecomando o con un sistema di tipo Phonopull.

Nel caso di comando manuale o telecomando il piattello deve essere lanciato in un tempo da 0 a **3** secondi dopo il comando del tiratore.

Nel caso di comando Phonopull il piattello deve essere lanciato in un tempo **di 0,5 secondi dopo il comando del tiratore.**

Art. CS.2.4 Piattelli

Possono essere lanciati tutti i tipi di piattelli, standard o speciali (battuta, super mini, lepre, flash, ecc.), **ecocompatibili omologati FITAV.**

Il colore dei piattelli deve essere scelto al fine di renderlo il più visibile possibile in funzione dell'ambiente.

Art. CS.2.5 Definizione dei doppi

Art. CS.2.5.1. Doppio allo sparo

Due piattelli lanciati da una o due macchine differenti, la partenza del primo piattello è comandata dal tiratore, il secondo piattello è comandato dallo sparo sul primo piattello e lanciato in un tempo da 0 a **3** secondi se manuale, e **di 0,5** secondi se comandato dalla centralina.

Art. CS.2.5.2 Doppio simultaneo

Due piattelli lanciati simultaneamente e comandati dal tiratore, lanciati da una o due macchine differenti.

Art. CS.2.5.3 Nei doppi non è consentito tirare due colpi allo stesso bersaglio.

Se in un doppio allo sparo i due piattelli sono rotti con il secondo colpo, il risultato del tiro sul primo piattello viene acquisito mentre quello sul secondo piattello viene considerato No Bird. Il doppio deve essere ripetuto.

In un doppio simultaneo l'ordine di tiro dei piattelli è libero. Se i due piattelli vengono rotti con la stessa cartuccia, il doppio viene considerato No Bird e nessun risultato viene acquisito e il doppio deve essere ripetuto.

Art. CS.2.6 Pedane di tiro

Le cinque pedane di tiro sono costituite da un quadrato di 1 metro x 1 metro, allineate e distanziate fra loro da 2,5 a 5 metri dal centro della pedana al centro della pedana.

La linea immaginaria superiore, davanti alle pedane, deve essere situata tra 4 e 8 metri e parallelamente alla linea AD del rettangolo.

La pedana di tiro N° 3 deve essere centrata rispetto alla linea AD del rettangolo.

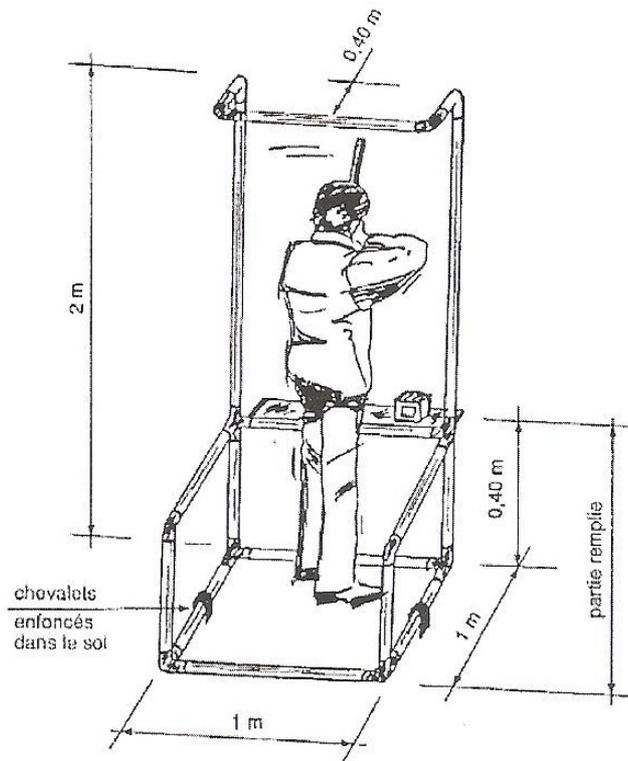
Dei limitatori d'angolo di tiro (L.A.T.) devono essere posizionati su ogni pedana al fine di garantire la sicurezza generale.

Questi L.A.T. seguono generalmente lo schema presentato qui di seguito, ma possono anche avere forme differenti.

In questo caso devono:

- . limitare efficacemente l'angolo di tiro sui lati;
- . limitare efficacemente l'angolo di tiro in verticale;
- . impedire ai tiratori di portare il corpo in avanti rispetto alla pedana di tiro.

LIMITATORI DI ANGOLO DI TIRO (MODELLO CONSIGLIATO)



Poste de tir en tubes P.V.C. de couleur, \square 50 mm
 Tubes droits + coudés emboîtables.
 Toute la partie basse étant remplie d'eau
 Ou de sable ou fixée au sol.

L'altezza delle barre orizzontali e frontali dei L.A.T., attualmente di 0,40 mt, deve essere portata da 0,70 a 0,80 mt per ragioni di sicurezza.

Art. CS.3: EQUIPAGGIAMENTO DI TIRO

Art. CS.3.1 Armi

Sono ammesse tutte le armi con canna ad anima liscia, il cui calibro non deve essere superiore al calibro 12 e la lunghezza della canna non deve essere inferiore a 66 cm (26 pollici), tranne che per i fucili a pompa.

I tiratori, che utilizzano i fucili semi automatici, devono avere un dispositivo affinché l'estrazione dei bossoli non disturbi il tiratore vicino.

Questi fucili devono essere caricati **al massimo con due cartucce**.
 Le cinghie o bretelle sono vietate su tutte le armi.

Il cambio dell'arma, totale o parziale, "mobilchoke" o della canna è vietato durante la stessa serie, invece è autorizzato tra le serie.

Art. CS.3.2 Munizioni

Le munizioni utilizzate per il Compak Sporting sono limitate a **28 gr di piombo** (tolleranza di + 0,5 grammi).

Le cartucce devono essere conformi agli standard stabiliti dalle leggi vigenti.

I pallini di piombo devono essere di forma sferica e aventi un diametro limitato **tra 2,0 e 2,5 mm** (tolleranza + 0,1 mm).

Viene proposto che tutti i regolamenti menzionino i seguenti punti:

- l'impiego di dispersori o qualsiasi altro artificio di caricamento è strettamente vietato, come pure l'impiego di cartucce ricaricate;
- la miscela di dimensioni o qualità di piombo differente è strettamente vietata;
- l'impiego di polvere nera e di cartucce traccianti è vietato.

Art. CS.3.3 Protezioni uditive

I tiratori, gli ufficiali di gara, il personale e il pubblico che si trovano in prossimità di un Compak Sporting **devono obbligatoriamente portare delle protezioni uditive.**

I tiratori, che si presentano senza protezioni uditive sulla pedana di tiro, sono considerati come assenti e non possono sparare.

Art. CS.3.4 Occhiali

I tiratori, gli ufficiali di gara e il personale devono portare obbligatoriamente gli occhiali protettivi.

I tiratori che si presentano senza occhiali sulla pedana di tiro, sono considerati come assenti e non possono sparare.

Art. CS.4 : ESECUZIONE DI UNA SERIE

Art. CS.4.1 Serie di tiro

Una serie di tiro è costituita da 25 piattelli, vale a dire 5 piattelli per pedana nella formula seguente:

- 5 piattelli singoli;
- 3 piattelli singoli e un doppio allo sparo o simultaneo;
- 1 piattello singolo, 2 doppi allo sparo o simultanei.

I piattelli singoli come i simultanei saranno presentati una sola volta, al mattino all'inizio della prima serie, tranne in caso di interruzione prolungata.

Art. CS.4.2 Menu o ordine di tiro dei piattelli

I menu di tiro sono affissi su ogni pedana, scritti in modo facilmente leggibile dal tiratore.

I piattelli singoli del menu possono essere scelti in qualsiasi ordine. Se un piattello è diverso dallo standard dovrà essere specificato a fianco della lettera (es. E Rabbit – A Midi – Ecc.)

Il primo piattello di ogni doppio è obbligatoriamente l'ultimo piattello sparato sulla pedana precedente.

Se la pedana è composta da meno di sei tiratori, il sesto piattello deve essere presentato al tiratore che si trova in riposo.

Delle griglie di tiro prestabilite sono disponibili nell'allegato 2 e il loro utilizzo è consigliato durante lo svolgimento di una gara.

Esempio di un menu di una serie (tre singoli e un doppio):

Pedana 1	Pedana 2	Pedana 3	Pedana 4	Pedana 5	
A	B	C	D	E	Singolo
D	C	B	E	F	Singolo
B	F	E	A	D	Singolo
D+A	A+F	F+C	C+B	B+E	Doppio

Questo è solo un esempio ma sono possibili tutte le combinazioni, purché rispettino le regole precedentemente descritte.

Art.CS.4.3 Pedana di tiro

Le pedane sono composte al massimo da sei tiratori.

Art.CS.4.4 Svolgimento del tiro di una serie

Posizionamento dei tiratori (vedere allegato 3):

I tiratori della squadra si mettono in posizione sulle pedane di tiro, nell'ordine definito sullo statino di registrazione dei risultati.

Il tiratore in attesa dietro la pedana di tiro N° 1 deve prendere il posto del tiratore alla pedana N° 1, quando il tiratore della pedana n.5 ha finito di sparare i piattelli del suo menu.

La posizione del fucile al momento del comando è libera (imbracciato o no).

Tutti i piattelli devono essere tirati imbracciati.

I tiratori sparano, seguendo il loro turno, ogni piattello singolo e doppio nell'ordine del proprio menu.

Un tempo di **10 secondi** massimo viene concesso al tiratore per comandare il suo/i suoi piattello/i dopo che il tiratore precedente ha sparato.

L'arbitro deve segnalare al tiratore della pedana N° 1 quando è il suo turno.

Quando il tiratore della pedana N° 5 ha finito di sparare i piattelli del suo menu:

- si posiziona in attesa dietro la pedana N° 1
- gli altri tiratori si spostano sulla pedana alla loro destra
- il tiratore che era in attesa, si posiziona sulla pedana N° 1

E' sempre il tiratore della pedana N° 1 che inizia la serie di cinque piattelli.

Il cambio di pedana si fa obbligatoriamente con il fucile aperto e scarico.

Serie successive: dalla seconda serie e a seguire, i tiratori dovranno scalare sempre di una posizione indietro (-1) rispetto alla pedana di partenza della serie precedente.

Art. CS.5: RISULTATO DEI PIATTELLI

Art. CS.5.1 Il piattello viene dichiarato "Buono":

Quando è stato lanciato e il tiratore ha sparato in accordo al regolamento e se ne distacca almeno un pezzo visibile o viene polverizzato completamente o in parte.

Questo è ugualmente applicabile ai piattelli flash.

Art. CS.5.2 Il piattello viene dichiarato "ZERO":

Quando non è stato rotto e nessun pezzo visibile si stacca o quando sono visibili solo delle particelle di polvere.

Art. CS.5.3 Casi di "NO BIRD"

Art. CS.5.3.1 Per colpa dell'arma o delle munizioni

La tabella sotto riportata si applica in caso di primo incidente sullo stesso Compak Sporting. Il primo e il secondo incidente daranno luogo a un avvertimento.

Dal terzo incidente tutti i piattelli non sparati sono considerati **"ZERO"**.

	Difetto	Azione
I due colpi partono nello stesso tempo (simultaneamente)	Su un piattello singolo	NO BIRD, piattello da ripetere
	Sul primo piattello di un doppio allo sparo	NO BIRD, doppio da ripetere
	Su un doppio simultaneo	NO BIRD, doppio da ripetere
La prima cartuccia non ha funzionato	Su un piattello singolo	NO BIRD, piattello da ripetere
	Su un doppio allo sparo	NO BIRD, doppio da ripetere
	Su un doppio simultaneo	NO BIRD, doppio da ripetere
La seconda cartuccia non ha funzionato	Su un piattello singolo	NO BIRD, piattello da ripetere, non può essere rotto che al secondo colpo.
	Su un doppio allo sparo	NO BIRD, doppio da ripetere, Risultato del primo piattello acquisito.
		NO BIRD, doppio da ripetere
	Su un doppio simultaneo	

Art.CS.5.3.2 Per colpa dei piattelli

La tabella qui di seguito riportata si applica nei casi seguenti:

- un piattello viene rotto alla partenza dell'apparecchio;
- un piattello viene lanciato da un'altra macchina;
- un piattello è di colore differente;
- un piattello viene giudicato fuori traiettoria dall'arbitro;
- il piattello viene lanciato dopo più di tre secondi, **se sgancio manuale, o dopo più di 0,5 secondi se sgancio phonopull**, dal comando del tiratore;
- il tiratore non ha comandato il piattello;
- l'arbitro giudica che il tiratore è stato visibilmente disturbato;
- l'arbitro è nell'impossibilità di giudicare il piattello;
- quando un piattello viene lanciato per errore da una macchina della stessa linea mentre si stava sparando un singolo o un doppio (un singolo, un doppio più un piattello lanciato per errore).

Difetto	Azione
Nel caso di un piattello singolo	NO BIRD, piattello da ripetere
Quando una lepre si rompe dopo essere stata sbagliata con il primo colpo e prima di sparare il secondo colpo.	NO BIRD, lepre da ripetere. La lepre può essere rotta solo con il secondo colpo. (primo colpo a vuoto)
Primo piattello con doppio allo sparo	NO BIRD, doppio da ripetere
Il primo piattello (o dei pezzi di piattello) rompe il secondo piattello del doppio prima che il tiratore abbia sparato il secondo colpo.	(NO BIRD, doppio da ripetere). Risultato del primo piattello acquisito.
Secondo piattello di un doppio allo sparo	NO BIRD, doppio da ripetere. Risultato del primo piattello acquisito
Un piattello del doppio simultaneo	NO BIRD, doppio da ripetere

Art. CS.5.3.3 Intemperie

Non ci sono "No Bird" dovuti a intemperie.

Regola generale: ogni piattello rotto viene considerato "Buono", ogni piattello sbagliato viene considerato "Zero".

Art. CS.6: REGOLE DI SICUREZZA

- Tutte le armi, anche non caricate, devono essere maneggiate con grande precauzione;
- I fucili devono essere portati aperti e non caricati;
- La culatta dei fucili semi automatici deve essere aperta e il fucile con la canna diretta verso l'alto o il basso;
- Quando il tiratore non si serve del suo fucile, deve posizionarlo verticalmente in una rastrelliera o in un locale di stoccaggio previsto all'uopo;
- E' vietato toccare il fucile di un altro tiratore senza autorizzazione;
- E' vietato mirare o puntare un animale vivo;
- Nessuna simulazione di tiro è autorizzata al di fuori delle pedane di tiro;
- Nessuna simulazione di tiro è autorizzata mentre un tiratore si accinge a sparare i propri piattelli;

- In nessun caso il tiratore deve entrare nella pedana di tiro, prima che il tiratore precedente non l'abbia lasciata;
- Il tiratore può caricare il suo fucile una volta entrato nella sua pedana di tiro a condizione di tenerlo aperto (o culatta aperta per i fucili semi automatici) **senza rilasciarlo e orientando la canna del fucile in direzione del campo di tiro e all'interno del limitatore d'angolo**. Il tiratore può chiudere il fucile o la culatta solo quando è il suo turno;
- In caso di malfunzionamento del fucile o della cartuccia, il tiratore deve rimanere sul posto, il fucile diretto in zona di tiro, senza aprirlo ne può toccare la sicura prima che l'arbitro non l'abbia controllato;
- Il tiratore non può girarsi nella sua pedana di tiro prima di aver aperto il fucile e levato le cartucce, che esse siano state sparate o meno;
- Durante la presentazione dei piattelli o durante l'interruzione del tiro, il tiratore deve avere il fucile aperto e scarico.

LESSICO

STAND: insieme di installazioni sportive (campo)

COMPAK SPORTING: installazione di tiro di questa disciplina

SQUADRA DI TIRO: insieme di sei tiratori massimo che sparano una serie nello stesso tempo su una stessa installazione

SERIE: una serie comprende 25 piattelli sparati sullo stesso COMPAK SPORTING

MACCHINA LANCIA PIATTELLI: macchina o apparecchio lancia piattelli

PHONOPULL: apparecchio acustico lanciante i piattelli al suono della voce di un tiratore

COLPO: corrisponde al tiro di una cartuccia

PIATTELLO: target

TRAIETTORIA: linea seguita da un piattello nello spazio

ALLEGATO 1 : STATINO



FEDERAZIONE ITALIANA TIRO A VOLO

Serie N°: _____ Arbitro: _____

N°	Cognome e Nome	Cat.	Piatelli																									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	Attesa											
			Pedana 2					Pedana 3					Pedana 4					Pedana 5					Attesa					Pedana 1											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Attesa					Pedana 2											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Attesa					Pedana 1					Pedana 2					Pedana 3						
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Attesa					Pedana 1					Pedana 2					Pedana 3					Pedana 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	Attesa											
			Attesa					Pedana 1					Pedana 2					Pedana 3					Pedana 4					Pedana 5											

ALLEGATO 2:**SCHEMI DI TIRO****5 SINGOLI PER PEDANA**

GRILLE N°1.

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

GRILLE N°2.

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

GRILLE N°3.

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

GRILLE N°4.

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

GRILLE N°5.

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

GRILLE N°6.

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

GRILLE N°7.

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

GRILLE N°8.

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

PER PEDANA: 3 SINGOLI E UN DOPPIO ALLO SPARO

GRILLE N°9.

A	B	C	D	E
F	A	B	C	D
E	F	A	B	C
Double CF C-D	Double CF D-E	Double CF E-F	Double CF F-A	Double CF A-B

GRILLE N°13.

E	B	F	C	A
D	E	B	F	C
A	D	E	B	F
Double CF F-C	Double CF C-A	Double CF A-D	Double CF D-E	Double CF E-B

GRILLE N°10.

B	D	A	F	C
E	B	D	A	F
C	E	B	D	A
Double CF A-F	Double CF F-C	Double CF C-E	Double CF E-B	Double CF B-D

GRILLE N°14.

F	C	E	B	D
A	F	B	E	C
C	B	D	A	E
Double CF E-D	Double CF D-A	Double CF A-C	Double CF C-F	Double CF F-B

GRILLE N°11.

C	E	D	A	F
B	C	E	D	A
F	B	C	E	D
Double CF D-A	Double CF A-F	Double CF F-B	Double CF B-C	Double CF C-E

GRILLE N°15.

A	F	B	E	D
B	E	C	F	A
C	B	F	B	E
Double CF E-D	Double CF D-A	Double CF A-D	Double CF D-C	Double CF C-F

GRILLE N°12.

D	A	F	C	E
B	D	C	F	C
E	F	B	D	A
Double CF A-C	Double CF C-E	Double CF E-A	Double CF A-B	Double CF B-F

GRILLE N°16.

B	E	C	A	F
D	A	B	E	C
F	D	A	C	E
Double CF E-C	Double CF C-F	Double CF F-D	Double CF D-B	Double CF B-A

PER PEDANA: 3 SINGOLI E UN DOPPIO SIMULTANEO

GRILLE N°17.

F	E	C	B	A
D	B	F	E	C
A	D	E	A	B
D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané
B-C	C-A	A-D	D-F	F-E

GRILLE N°21.

B	F	A	B	E
A	B	F	C	D
C	D	B	E	F
D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané
F-E	E-C	C-D	D-A	A-C

GRILLE N°18.

E	C	D	A	D
F	E	C	D	B
D	F	B	E	A
D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané
A-B	B-A	A-F	F-C	C-E

GRILLE N°22.

C	E	B	F	A
D	F	A	C	B
F	B	D	B	E
D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané
E-A	A-C	C-E	E-D	D-F

GRILLE N°19.

A	E	D	B	F
C	D	A	E	B
F	A	E	C	D
D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané
D-B	B-C	C-F	F-A	A-E

GRILLE N°23.

C	A	F	D	B
E	F	C	A	D
B	E	D	F	A
D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané
A-D	D-B	B-E	E-C	C-F

GRILLE N°20.

D	B	A	F	C
E	F	C	B	D
A	E	B	C	F
D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané
F-C	C-D	D-E	E-A	A-B

GRILLE N°24.

D	F	A	C	E
B	A	D	F	C
F	B	C	E	A
D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané	D.Simultané
A-C	C-E	E-B	B-D	D-F

PER PEDANA: UN SINGOLO E DUE DOPPI ALLO SPARO

GRILLE N°25.

C	E	A	F	D
Doublé CF D-B	Doublé CF B-F	Doublé CF F-C	Doublé CF C-A	Doublé CF A-F
Doublé CF F-A	Doublé CF A-D	Doublé CF D-E	Doublé CF E-B	Doublé CF B-C

GRILLE N°29.

E	A	D	B	C
Doublé CF C-D	Doublé CF D-F	Doublé CF F-A	Doublé CF A-D	Doublé CF D-A
Doublé CF A-B	Doublé CF B-C	Doublé CF C-E	Doublé CF E-F	Doublé CF F-B

GRILLE N°26.

D	F	B	C	E
Doublé CF E-A	Doublé CF A-D	Doublé CF D-F	Doublé CF F-B	Doublé CF B-C
Doublé CF C-B	Doublé CF B-E	Doublé CF E-A	Doublé CF A-D	Doublé CF D-F

GRILLE N°30.

F	C	E	B	D
Doublé CF D-A	Doublé CF A-F	Doublé CF F-D	Doublé CF D-C	Doublé CF C-B
Doublé CF B-E	Doublé CF E-B	Doublé CF B-A	Doublé CF A-E	Doublé CF E-F

GRILLE N°27.

A	B	C	D	E
Doublé CF E-F	Doublé CF F-D	Doublé CF D-E	Doublé CF E-A	Doublé CF A-B
Doublé CF B-C	Doublé CF C-A	Doublé CF A-F	Doublé CF F-C	Doublé CF C-D

GRILLE N°31.

A	F	D	B	C
Doublé CF C-D	Doublé CF D-E	Doublé CF E-C	Doublé CF C-A	Doublé CF A-E
Doublé CF E-B	Doublé CF B-A	Doublé CF A-F	Doublé CF F-D	Doublé CF D-B

GRILLE N°28.

B	D	F	A	C
Doublé CF C-E	Doublé CF E-A	Doublé CF A-C	Doublé CF C-D	Doublé CF D-A
Doublé CF A-F	Doublé CF F-B	Doublé CF B-E	Doublé CF E-F	Doublé CF F-B

GRILLE N°32.

F	A	C	D	B
Doublé CF B-D	Doublé CF D-F	Doublé CF F-A	Doublé CF A-C	Doublé CF C-E
Doublé CF E-C	Doublé CF C-B	Doublé CF B-E	Doublé CF E-F	Doublé CF F-D

PER PEDANA: UN SINGOLO E DUE DOPPI SIMULTANEI

GRILLE N°33.

D	C	F	A	B
D.Simultané B-F	D.Simultané F-A	D.Simultané A-B	D.Simultané B-E	D.Simultané E-C
D.Simultané C-E	D.Simultané E-D	D.Simultané D-C	D.Simultané C-F	D.Simultané F-D

GRILLE N°37.

A	D	B	C	E
D.Simultané E-B	D.Simultané B-C	D.Simultané C-E	D.Simultané E-F	D.Simultané F-D
D.Simultané D-F	D.Simultané F-A	D.Simultané A-D	D.Simultané D-B	D.Simultané B-A

GRILLE N°34.

E	D	C	F	A
D.Simultané A-C	D.Simultané C-F	D.Simultané F-A	D.Simultané A-B	D.Simultané B-F
D.Simultané F-B	D.Simultané B-E	D.Simultané E-D	D.Simultané D-C	D.Simultané C-E

GRILLE N°38.

B	E	D	F	C
D.Simultané C-D	D.Simultané D-F	D.Simultané F-C	D.Simultané C-A	D.Simultané A-F
D.Simultané F-A	D.Simultané A-B	D.Simultané B-E	D.Simultané E-D	D.Simultané D-B

GRILLE N°35.

B	F	A	E	D
D.Simultané D-C	D.Simultané C-E	D.Simultané E-D	D.Simultané D-A	D.Simultané A-F
D.Simultané F-A	D.Simultané A-B	D.Simultané B-F	D.Simultané F-C	D.Simultané C-E

GRILLE N°39.

C	B	E	A	D
D.Simultané D-E	D.Simultané E-A	D.Simultané A-D	D.Simultané D-F	D.Simultané F-B
D.Simultané B-F	D.Simultané F-C	D.Simultané C-B	D.Simultané B-E	D.Simultané E-C

GRILLE N°36.

C	A	E	B	F
D.Simultané F-E	D.Simultané E-B	D.Simultané B-F	D.Simultané F-D	D.Simultané D-B
D.Simultané B-D	D.Simultané D-C	D.Simultané C-A	D.Simultané A-E	D.Simultané E-C

GRILLE N°40.

F	D	B	E	C
D.Simultané C-A	D.Simultané A-E	D.Simultané E-C	D.Simultané C-F	D.Simultané F-D
D.Simultané D-B	D.Simultané B-F	D.Simultané F-D	D.Simultané D-A	D.Simultané A-B

ALLEGATO 3

POSIZIONAMENTO DEI TIRATORI PER LO SVOLGIMENTO DI UNA SERIE

6 Tireurs	1 ^{er} tour	Poste 1 Tireur N° 1	Poste 2 Tireur N° 2	Poste 3 Tireur N° 3	Poste 4 Tireur N° 4	Poste 5 Tireur N° 5
		Attente Tireur N° 6				
	2 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 6	Poste 2 Tireur N° 1	Poste 3 Tireur N° 2	Poste 4 Tireur N° 3	Poste 5 Tireur N° 4
		Attente Tireur N° 5				
	3 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 5	Poste 2 Tireur N° 6	Poste 3 Tireur N° 1	Poste 4 Tireur N° 2	Poste 5 Tireur N° 3
		Attente Tireur N° 4				
	4 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 4	Poste 2 Tireur N° 5	Poste 3 Tireur N° 6	Poste 4 Tireur N° 1	Poste 5 Tireur N° 2
		Attente Tireur N° 3				
	5 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 3	Poste 2 Tireur N° 4	Poste 3 Tireur N° 5	Poste 4 Tireur N° 6	Poste 5 Tireur N° 1
		Attente Tireur N° 2				
	6 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 2	Poste 2 Tireur N° 3	Poste 3 Tireur N° 4	Poste 4 Tireur N° 5	Poste 5 Tireur N° 6

5 Tireurs	1 ^{er} tour	Poste 1 Tireur N° 1	Poste 2 Tireur N° 2	Poste 3 Tireur N° 3	Poste 4 Tireur N° 4	Poste 5 Tireur N° 5
	2 ^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Tireur N° 1	Poste 3 Tireur N° 2	Poste 4 Tireur N° 3	Poste 5 Tireur N° 4
		Attente Tireur N° 5				
	3 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 5	Poste 2 Vide	Poste 3 Tireur N° 1	Poste 4 Tireur N° 2	Poste 5 Tireur N° 3
		Attente Tireur N° 4				
	4 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 4	Poste 2 Tireur N° 5	Poste 3 Vide	Poste 4 Tireur N° 1	Poste 5 Tireur N° 2
		Attente Tireur N° 3				
	5 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 3	Poste 2 Tireur N° 4	Poste 3 Tireur N° 5	Poste 4 Vide	Poste 5 Tireur N° 1
		Attente Tireur N° 2				
	6 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 2	Poste 2 Tireur N° 3	Poste 3 Tireur N° 4	Poste 4 Tireur N° 5	Poste 5 Vide

4 Tireurs	1 ^{er} tour	Poste 1 Tireur N° 1	Poste 2 Tireur N° 2	Poste 3 Tireur N° 3	Poste 4 Tireur N° 4	Poste 5 Vide
	2 ^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Tireur N° 1	Poste 3 Tireur N° 2	Poste 4 Tireur N° 3	Poste 5 Tireur N° 4
	3 ^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Vide	Poste 3 Tireur N° 1	Poste 4 Tireur N° 2	Poste 5 Tireur N° 3
		Attente Tireur N° 4				
	4 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 4	Poste 2 Vide	Poste 3 Vide	Poste 4 Tireur N° 1	Poste 5 Tireur N° 2
		Attente Tireur N° 3				
	5 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 3	Poste 2 Tireur N° 4	Poste 3 Vide	Poste 4 Vide	Poste 5 Tireur N° 1
Attente Tireur N° 2						
6 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 2	Poste 2 Tireur N° 3	Poste 3 Tireur N° 4	Poste 4 Vide	Poste 5 Vide	
3 Tireurs	1 ^{er} tour	Poste 1 Tireur N° 1	Poste 2 Tireur N° 2	Poste 3 Tireur N° 3	Poste 4 Vide	Poste 5 Vide
	2 ^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Tireur N° 1	Poste 3 Tireur N° 2	Poste 4 Tireur N° 3	Poste 5 Vide
	3 ^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Vide	Poste 3 Tireur N° 1	Poste 4 Tireur N° 2	Poste 5 Tireur N° 3
	4 ^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Vide	Poste 3 Vide	Poste 4 Tireur N° 1	Poste 5 Tireur N° 2
		Attente Tireur N° 3				
	5 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 3	Poste 2 Vide	Poste 3 Vide	Poste 4 Vide	Poste 5 Tireur N° 1
		Attente Tireur N° 2				
6 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 2	Poste 2 Tireur N° 3	Poste 3 Vide	Poste 4 Vide	Poste 5 Vide	
2 Tireurs	1 ^{er} tour	Poste 1 Tireur N° 1	Poste 2 Tireur N° 2	Poste 3 Vide	Poste 4 Vide	Poste 5 Vide
	2 ^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Tireur N° 1	Poste 3 Tireur N° 2	Poste 4 Vide	Poste 5 Vide
	3 ^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Vide	Poste 3 Tireur N° 1	Poste 4 Tireur N° 2	Poste 5 Vide
	4 ^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Vide	Poste 3 Vide	Poste 4 Tireur N° 1	Poste 5 Tireur N° 2
	5 ^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Vide	Poste 3 Vide	Poste 4 Vide	Poste 5 Tireur N° 1
		Attente Tireur N° 2				
6 ^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 2	Poste 2 Vide	Poste 3 Vide	Poste 4 Vide	Poste 5 Vide	

Art. CS.7: TRACCIATI

Svolgimento su 200 bersagli:

- 3 Campi con 3 piattelli singoli e un doppio allo sparo
- 2 Campi con 3 piattelli singoli e un doppio simultaneo
- 2 Campi con un piattello singolo e due doppi allo sparo
- 1 Campi con un piattello singolo e due doppi simultanei

Svolgimento su 100 bersagli:

- 2 Campi con 3 piattelli singoli e un doppio allo sparo
- 1 Campo con 3 singoli e un doppio simultaneo
- 1 Campo con 1 piattello singolo e due doppi allo sparo

Svolgimento su 75 bersagli:

- **3 Campi con 3 piattelli singoli e un doppio allo sparo**

Svolgimento su 50 bersagli:

- 2 Campi con 3 piattelli singoli e un doppio allo sparo

La Società, in collaborazione con il Coordinatore designato, dal lunedì precedente la gara, dovrà modificare in maniera sensibile (il 30/40% dei bersagli – minimo 2 per campo) le traiettorie utilizzate nei giorni precedenti. Prima della competizione dovrà essere sostituito, obbligatoriamente, il menù che indica la sequenza dei lanci sulle pedane.

Le traiettorie e/o le macchine lancia piattelli e/o i menu e /o le distanze fra le pedane e le linee teoriche (4 - 8 metri) possono essere cambiate dopo un giro completo (50 piattelli se ci sono due installazioni, 100 piattelli se ci sono 4 installazioni) e dopo che tutti i tiratori abbiano sparato la stessa serie di piattelli.

Art. CS.8: ALLENAMENTI

Gli allenamenti devono essere fatti preferibilmente su traiettorie diverse da quelle per la gara (secondo la possibilità del campo).

Art. CS.9: RITARDO DI UN TIRATORE

I tiratori devono prevedere tutte le eventualità per essere puntuali sulla pedana di tiro.

Nel momento dell'appello il tiratore deve essere pronto a sparare immediatamente.

Deve avere con sé l'equipaggiamento e le munizioni per una serie completa.

Se il tiratore non è presente all'appello, l'arbitro deve chiamare il numero del dorsale del tiratore ad alta voce per tre volte in un lasso di tempo di un minuto.

Se il tiratore non è presente dopo questo lasso di tempo, sarà considerato come assente e non potrà in nessun caso riprendere il suo posto e sarà sanzionato con 25 Zeri.

Se il tiratore crede di avere una ragione valida per il suo ritardo, deve:

- rivolgersi alla giuria per iscritto il giorno stesso accompagnando il reclamo con la somma prescritta;
- conformarsi alla decisione del Coordinatore;
- se il Coordinatore considera valida la ragione, potrà autorizzare il tiratore a sparare la sua serie in un altro gruppo senza penalità (la somma versata sarà rimborsata);

- se il Coordinatore giudica che la ragione invocata non è valida, il tiratore sarà sanzionato con 25 zeri corrispondenti a 25 piattelli non sparati (la somma versata non sarà rimborsata).

Art. CS.10: PROVA DELLE ARMI

Prima di andare su un Compak Sporting, il tiratore potrà, se lo desidera, provare il funzionamento del suo fucile su una pedana propriamente concepita (vicino all'armeria).

In nessun caso la prova dell'arma può essere effettuata sulla pedana di tiro prima dell'inizio della serie.

Art. CS.11: PRESTITO DI UN FUCILE

E' ammesso in via eccezionale che, in caso di cattivo funzionamento del fucile, il tiratore possa farsi prestare l'arma da un altro tiratore, non facente parte dello stesso gruppo, per poter finire la sua serie, con l'accordo di quest'ultimo e dell'arbitro.

Art. CS.12: UTILIZZO DI UN FUCILE DA PIU' DI UN TIRATORE

E' vietato utilizzare lo stesso fucile da più tiratori nello stesso gruppo.

Art. CS.13: ARBITRI

Gli arbitri partecipanti a una gara si impegnano :

- a rispettare e far rispettare il regolamento;
- a dare prova di integrità e di indipendenza nel loro arbitraggio;
- a posizionarsi in modo da poter giudicare nelle migliori condizioni possibili nel rispetto del Regolamento;
- ad annunciare la loro decisione in modo chiaro e sufficientemente forte affinché i tiratori possano sentirla;

L'arbitro deve assicurare l'ordine e il buon comportamento sulla pedana di tiro.

L'arbitro deve giudicare il risultato del tiro.

Deve annunciare lo zero con segnale sonoro.

Prende da solo le decisioni.

Se il tiratore non è d'accordo con la decisione dell'arbitro, il reclamo deve essere fatto immediatamente sulla pedana di tiro, alzando un braccio e annunciando il reclamo.

Il tiratore deve spiegare la ragione del suo reclamo.

L'arbitro deve quindi interrompere il tiro e far conoscere immediatamente la sua decisione definitiva.

Se l'arbitro è certo del suo giudizio, conferma la decisione, che diventa immediatamente acquisita senza possibilità di ricorso.

Se l'arbitro ha un qualsiasi dubbio sulla sua decisione deve consultare in modo riservato i Giudici Ausiliari prima di prendere la decisione finale.

Art. CS.14: ARBITRAGGIO, REGOLE DI CONDOTTA E PENALITA'**14.1 Ritardo di tiro**

Un tempo di **10 secondi** massimo viene accordato al tiratore per comandare il piattello dopo il tiro del piattello della postazione precedente.

Se il tiratore non osserva questo regolamento, dopo aver ricevuto un avvertimento (annotato dall'arbitro sullo statino), i piattelli saranno considerati come definito **all'articolo 14.5**.

14.2 Rifiuto di un piattello

Il tiratore non ha diritto di rifiutare un piattello tranne nel caso in cui non l'abbia comandato.

Se il tiratore rifiuta di sparare su un piattello giudicato regolare dall'arbitro, il tiratore sarà penalizzato come definito **nell'articolo 14.5**.

14.3 Tiro di un piattello annunciato No Bird

Per nessuna ragione, dopo che l'arbitro ha annunciato chiaramente "**No Bird**", il piattello non può essere sparato. Dopo un avvertimento il tiratore sarà penalizzato come definito **nell'articolo 14.5**.

14.4 Cattivo funzionamento dell'arma o della cartuccia

In caso di cattivo funzionamento dell'arma o della munizione, **dopo il secondo** incidente o se il tiratore apre il fucile prima che l'arbitro l'abbia controllato, il tiratore viene penalizzato come definito **nell'articolo 14.5**.

Il tiratore dispone di tre minuti per riparare il fucile o sostituirlo.

L'arbitro decide se il tiratore può continuare con il suo gruppo a condizione che si faccia prestare un altro fucile, altrimenti dovrà lasciare il suo posto e il suo gruppo e finirà gli altri tiri della sua serie quando ci sarà un posto libero in un altro gruppo sullo stesso campo, dopo che la giuria l'avrà autorizzato.

14.5 Penalità

Articolo	Piattello singolo	Doppio allo sparo	Doppio simultaneo
14.5.1 ritardo nel tiro	ZERO	ZERO/NO BIRD	ZERO/ZERO
14.5.2 rifiuto di un piattello	ZERO	ZERO/NO BIRD	ZERO/ZERO
14.5.3 Tiro di un NO BIRD	ZERO	ZERO/NO BIRD	ZERO/ZERO
14.5.4			
Cattivo funzionamento	ZERO		
Cattivo funzionamento sul primo piattello di un doppio		ZERO/NO BIRD	ZERO/ZERO
Cattivo funzionamento sul secondo piattello di un doppio		1° piattello acquisito e il secondo ZERO	1° piattello acquisito e il secondo ZERO

14.6 Regole di condotta, sicurezza

Se un tiratore, per il suo comportamento, dimostra di perdere il controllo (se getta il suo fucile, se è violento verso gli altri concorrenti, ecc..), l'arbitro ha l'obbligo di informare la giuria il più rapidamente possibile.

Un tiratore ha diritto di sparare solo al suo turno e solo quando il piattello è stato lanciato.

E' vietato mirare o sparare sui piattelli degli altri.

E' altresì vietato mirare o sparare su animali vivi.

Il tiratore deve caricare il suo fucile sulla pedana di tiro, il fucile diretto verso il campo di tiro e solo quando l'arbitro da autorizzazione può iniziare il tiro.

I fucili semi automatici non possono essere caricati con più di due cartucce.

Il tiratore non deve girarsi sulla pedana prima di aver aperto il fucile e tolto le cartucce dalla camera di scoppio, che siano state sparate o meno.

Durante la presentazione dei piattelli o se c'è un'interruzione del tiro, il tiratore deve avere il fucile aperto e scarico. Non può essere richiuso prima che l'arbitro non ne abbia dato autorizzazione.

In caso di cattivo funzionamento del fucile o della cartuccia il tiratore deve rimanere al suo posto, con il fucile diretto verso il campo di tiro, senza aprirlo ne toccare la sicura prima che l'arbitro non l'abbia controllato.

14.7 Rifiuto di ottemperare

Dopo che l'arbitro ha annunciato la sua decisione, il tiratore deve riprendere il tiro in un tempo massimo di dieci secondi.

In mancanza di questo, il suo atto sarà considerato come un rifiuto ad ottemperare e passibile di sanzioni esposte al ARTICOLO 12.

Se l'arbitro si rende conto che il tiratore ritarda volontariamente il tiro o se si tratta di slealtà evidente, il suo atto potrà essere considerato come un rifiuto ad ottemperare.

Art. CS.15: SANZIONI

Iscrivendosi ad una gara di Compak Sporting tutti i tiratori partecipanti accettano tutte le norme federali, tutte le sanzioni previste dalle Norme Generali e Regolamenti Tecnici per le discipline del Tiro a Volo e quanto di volta in volta disposto dagli ufficiali di gara.

Art. CS.16: SPAREGGI

Il campo/i di tiro sul quale o sui quali hanno luogo gli spareggi come pure il tracciamento, vengono scelti dal Coordinatore della Gara.

Gli spareggi per i primi tre posti in classifica per ogni categoria e qualifica si fanno su una serie di 25 piattelli e, in caso di pareggio, al primo zero eliminatorio su una seconda serie (lo stesso numero di piattelli sparati per ognuno dei tiratori sulla stessa pedana).

I tiratori successivi, che hanno raggiunto lo stesso risultato, saranno classificati prendendo, a scalare, il risultato dalla serie del campo 8/7/6 (se gara su 8 campi) 4/3/2 (se gara su 4 campi) e così di seguito – in caso di ulteriore parità dalla sequenza degli zeri con riferimento sempre dal campo 8 e/o 4 a scalare.

Il tiro dello spareggio viene eseguito in accordo al presente regolamento; i posti vuoti della squadra non vengono comunque sostituiti.

Quando il tiro dello spareggio non viene effettuato in un momento previsto in anticipo, i tiratori interessati devono rimanere in contatto con Coordinatore per essere pronti a sparare meno di quindici minuti dopo l'appello.

I tiratori assenti al momento dello spareggio verranno dichiarati forfait.

Per gli spareggi delle squadre, la classifica sarà stabilita in applicazione dell'Art. G.3.3.10 delle Norme Generali.

Art. CS.17: STATINO

Lo statino, di cui un esempio è in allegato, sarà compilato dai tiratori 1,3 e 5 della squadra precedente sotto la responsabilità dell'arbitro.

I tre Ausiliari devono segnare la decisione finale dell'arbitro.

I piattelli sbagliati saranno segnati con "0" e i piattelli buoni con una "X".

Gli Zero sono annunciati dall'arbitro ad alta e chiara voce con un segnale sonoro udibile dai tiratori per permettere loro di contestare immediatamente.

INDICE

ARTICOLO	PAGINA
1 - GENERALITA'	2
2 - INSTALLAZIONI DI TIRO	2
2.1 - Traiettorie	3
2.2 - Macchine lancia piattelli	3
2.3 - Dispositivi di lancio	3
2.4 - Piattelli	3
2.5 - definizione dei doppi	4
2.5.1 - Doppio allo sparo	4
2.5.2 - Doppio simultaneo	4
2.5.3 - Doppio a raffica	4
2.6 - Pedana di tiro	4
3 - EQUIPAGGIAMENTO DI TIRO	5
3.1 - Armi	5
3.2 - Munizioni	6
3.3 - Protezioni uditive	6
3.4 - Occhiali	6
4 - ESECUZIONE DI UNA SERIE	6
4.1 - Serie di tiro	6
4.2 - Menu o ordine di tiro	6
4.3 - Pedana di tiro	7
4.4 - Svolgimento di una serie	7
5 - RISULTATO DEI PIATTELLI	8
5.1 - Il piattello viene dichiarato "Buono"	8
5.2 - Il piattello viene dichiarato "Zero"	8
5.3 - Casi di "No Bird"	8
5.3.1 - Per colpa dell'arma o delle munizioni	8
5.3.2 - Per colpa dei piattelli	9
5.3.3 - Intemperie	10
6 - REGOLE DI SICUREZZA	10
LESSICO	11
ALLEGATO 1 - STATINO	12
ALLEGATO 2 - SCHEMI DI TIRO	13
ALLEGATO 3 - POSIZIONAMENTO DEI TIRATORI PER LO SVOLGIMENTO DI UNA SERIE	18
TRACCIATI	20
PROVA DELLE ARMI	21
ARBITRI	21
PENALITA'	21
REGOLE DI CONDOTTA E SICUREZZA	23