

*Parte seconda*

**REGOLAMENTI TECNICI**

**SPECIALITÀ  
DOUBLE TRAP**

**Disciplina olimpica maschile e femminile dal 1993 al 2017.  
Esordisce alle Olimpiadi di Atlanta '96.**

*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 Double Trap.*

Aggiornato al **7/08/2018**

## CAMPO DI TIRO (D.1)

### DESCRIZIONE

**Art. D.1.1** - Un impianto di Double Trap è costituito da tre macchine da lancio, collocate in linea retta distanziate una dall'altra di mt 1 – 1,10. Le macchine sono ubicate in una fossa protetta da un tetto la cui parte superiore deve trovarsi allo stesso livello delle pedane di tiro . Al 15° metro dietro le macchine sono situate 5 pedane di tiro di un metro per un metro. La pedana n° 3 deve essere allineata perpendicolarmente alla macchina centrale indicata da una linea colorata sul tetto della fossa, nettamente visibile ai tiratori in pedana. La distanza dal centro di una pedana a quello della successiva deve essere sempre uguale, non inferiore a mt 3,0 e non superiore a mt 3,20.

**Art. D.1.2** - Le pedane devono essere attrezzate con un tavolo o con uno o più supporti sui quali i tiratori possono deporre le loro cartucce. Per non disturbare i tiratori in pedana durante lo svolgimento delle gare, coloro che dalla pedana n° 5 si spostano alla pedana n° 1 devono servirsi dell'apposito passaggio situato dietro le pedane di tiro.

**Art. D.1.3** - Le macchine devono essere installate in modo da poter effettuare tutti i lanci previsti dagli schemi del presente regolamento. Due delle tre macchine in combinazione dovranno poter lanciare contemporaneamente un piattello, ciascuna a distanza e con l'angolazione prevista dagli schemi.

**Art. D.1.4** - Prima della competizione, ogni macchina di lancio, dopo essere stata debitamente regolata, in base allo schema scelto, dovrà essere saldamente bloccata in modo che la traiettoria voluta sia costante e non possa essere modificata durante lo svolgimento della competizione. Per lo stesso motivo, la posizione del piattello sull'impianto di lancio dovrà essere sempre rigorosamente la stessa.

**Art. D.1.5** - In tutte le competizioni deve essere usato un sistema di sgancio elettrico o elettronico che permetta la partenza contemporanea dei due bersagli.

**Art. D. 1.6** - Per la specialità Double Trap possono essere utilizzate fosse olimpiche e/o universali utilizzando le macchine di lancio del terzo gruppo della Fossa Olimpica e la seconda, terza e quarta macchina della Fossa Universale. Restano, comunque, vincolanti le distanze tra macchina e macchina e tra centro pedane come descritte nell'art. D.1.1.

**Art. D.1.7** - Le macchine lanciapiattelli debbono essere regolate prima dell'inizio della gara, rispettando gli schemi di lancio previsti dal presente regolamento. L'angolo di lancio deve essere determinato con il suo centro posizionato sopra alla macchina interessata.

## BERSAGLI (D.2)

### Specifiche

**Art. D.2.1** - I piattelli devono avere un diametro di mm. 110 (+/- 1mm), un'altezza da mm 25 a mm 26 ed un peso di 105 grammi con la tolleranza di +/- 5 grammi. Per le competizioni federali, **i piattelli devono essere ecocompatibili omologati FITAV.**

### Definizione di doppietto “regolare”

**Art. D.2.2** - E considerato doppietto regolare ogni doppietto in cui due piattelli lanciati contemporaneamente e **immediatamente** dal comando del tiratore, percorrono la traiettoria prevista dagli schemi di lancio allegati a questo regolamento e precedentemente approvati dal Coordinatore.

**Art. D.2.3** - Un doppietto è considerato irregolare quando:

- a) uno o entrambi i bersagli non vengono lanciati integri;
- b) è lanciato un solo bersaglio;
- c) uno o entrambi i bersagli procedono secondo una traiettoria diversa da quanto specificato negli schemi di lancio;
- d) i due bersagli non vengono lanciati contemporaneamente;
- e) uno o due bersagli sono di colore diverso da quello usato nella competizione.

## FUCILI E CARTUCCE (D.3)

### Specifiche

**Art. D.3.1** - La sostituzione del fucile, ne parti di esso, ivi compresi i mirini e gli strozzatori intercambiabili, non è permessa durante lo svolgimento della serie di tiro, salvo nei casi di guasto o cattivo funzionamento.

**Art. D.3.2** - La cartuccia deve avere un bossolo con una lunghezza massima di mm 70. La massima carica di pallini consentita è di grammi 24 con una tolleranza di gr + 0,50. I pallini, di piombo o lega di piombo, devono essere di forma sferica e il loro diametro massimo autorizzato è di mm 2,5 (N° 7) con una 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.

## NORME DI SVOLGIMENTO E CASUALITA' (D.4)

### Svolgimento (D.4.1)

**Art. D.4.1.1** - Il tiro si effettua normalmente per gruppi di sei concorrenti salvo quando il sorteggio dei tiratori non consente una distribuzione omogenea o ne sia pronto un numero inferiore. Il Direttore di tiro può completare i posti vacanti con altri tiratori esperti che sparino fuori gara.

**Art. D.4.1.2** - Le gare si effettuano solitamente da 3 a 5 serie da 15 doppietti. **All'inizio della prima serie** sarà lanciato un piattello “in visione” dalle macchine 7-8 e 9. Nelle finali ed eventuali spareggi, dovrà essere applicato lo schema “**RANDOM**”. Gli angoli tra le macchine 7-8 e 8-9 devono essere predisposti a 5° gradi e tra le macchine 7-9 a 10° gradi. Questi angoli non devono essere superati. La distribuzione dei piattelli sarà casuale, ma ogni tiratore riceverà un doppietto schema “**A**”, un doppietto schema “**B**” ed uno schema “**C**” su ciascuna pedana durante ogni serie.

**Art. D.4.1.3** - Il tiro si esegue in piedi. La chiamata ed il tiro devono avvenire con il fucile appoggiato alla spalla. Il tiratore deve prendere posto in pedana tenendosi rigorosamente all'interno di essa durante il suo turno di sparo.

**Art. D.4.1.4** - Quando il concorrente è pronto a sparare comanda il lancio del doppietto a voce alta e breve. Il doppietto deve essere lanciato immediatamente dalla chiamata del tiratore. Nel caso in cui il doppietto non sia lanciato nel tempo regolamentare, il tiratore può rifiutarlo cambiando posizione, aprendo l'arma ed alzando un braccio. L'arbitro deve dare, allora, la sua decisione.

**Art. D.4.1.5** - Ciascun gruppo inizia il tiro con l'ordine indicato dal sorteggio o dal numero d'iscrizione. I tiratori si dispongono uno per ciascuna delle cinque pedane; il sesto di rincalzo si posiziona dietro il concorrente n° 1. Quando il tiratore della prima pedana ha sparato al primo doppietto, attende con il fucile aperto a prendere il posto del concorrente in seconda pedana, liberando la pedana non appena questi avrà sparato ed espulso i bossoli; il sesto di rincalzo prenderà il suo posto, e così via per tutte le altre pedane. Il tiratore che ha sparato in quinta pedana, si porterà, con il fucile scarico ed aperto, alla pedana n° 1 passando dietro ai tiratori. Gli spostamenti devono essere eseguiti senza arrecare disturbo agli altri concorrenti in pedana.

**Art. D.4.1.6** - Il tiratore deve mettersi in posizione, chiudere il fucile e comandare lo sgancio del doppietto entro **12 (dodici)** secondi dopo che il tiratore precedente abbia sparato un doppietto regolare ed il risultato sia acquisito, o dopo che il Direttore di Tiro abbia dato il segnale per iniziare o riprendere il tiro.

Quando le squadre hanno 5 o meno tiratori, il tempo di preparazione deve essere esteso per dare al tiratore che lascia la pedana n° 5 sufficiente tempo in aggiunta per arrivare alla pedana n° 1.

**Art. D.4.1.7** - Il tiratore deve rimanere al suo posto finché il suo vicino di destra non abbia sparato ed espulso i bossoli. Dopo il tiro all'ultimo piattello di una serie, tutti i tiratori devono rimanere al proprio posto fino a che anche l'ultimo concorrente abbia sparato e il Direttore di tiro abbia annunciato la conclusione della serie.

**Art. D.4.1.8** - Se nel programma di gara non è previsto l'orario in cui sarà effettuato l'eventuale spareggio, i tiratori dovranno trovarsi pronti entro 5 minuti dalla loro chiamata. Trascorso tale tempo, gli assenti saranno considerati rinunciatari e non potranno essere sostituiti da altri tiratori.

**Art. D.4.1.9** - La prova di sparo sfocatura (in aria) può essere effettuata in apposita area oppure dalla pedana di tiro, previa autorizzazione del Direttore di Tiro, da ogni tiratore, in ogni giorno di gara appena prima dell'inizio della 1ª serie.

La sfocatura è permessa anche prima dell'inizio di ogni finale e/o Shoot-off.

**Art. D.4.1.10.** – Se una serie viene interrotta per più di cinque minuti a causa di un guasto tecnico (**non per colpa di un tiratore**), prima della ripresa della serie, alla squadra è concesso di visionare (1) piattello regolare dalle macchine 7 – 8 – e 9.

**ACQUISIZIONE DEL RISULTATO E CASUALITA' (D.4.2)**

**Art. D.4.2.1** - Un bersaglio è dichiarato “BUONO” quando lanciato secondo le modalità di cui all’art. D.2.2 e sparato secondo le regole, viene polverizzato in tutto o in parte o ne viene staccato un frammento.

In caso di utilizzo di piattello fumogeno, lo stesso è dichiarato “BUONO” quando, lanciato e sparato secondo il regolamento, fuoriesca esclusivamente la polvere colorata in esso contenuta (fumato).

**Art. D.4.2.2** - Un bersaglio è dichiarato “ZERO” (mancato) quando:

- a) non è colpito durante il volo;
- b) se si stacca solo polvere (bersaglio fumato);
- c) se il tiratore non è in grado di sparare il primo colpo perché non ha liberato il congegno di sicurezza, si è dimenticato di caricare o ha sbagliato ad armare il fucile; in tal caso entrambi i bersagli saranno dichiarati mancati (“ZERO-ZERO”).

**Art. D.4.2.3** - Il doppietto deve essere dichiarato “NO TARGET” o “DA RIPETERE” per determinare il risultato di entrambi i tiri, sia che il tiratore abbia sparato o no, quando:

- a) è stato lanciato un bersaglio non integro;
- b) uno o entrambi i bersagli del doppietto sono irregolari;
- c) viene lanciato solo un bersaglio invece di due;
- d) uno o entrambi i piattelli lanciati sono di colore diverso dagli altri usati nel resto della gara;
- e) il fucile o una cartuccia difettosa ha impedito al tiratore di sparare il primo colpo;
- f) il tiratore spara fuori turno;
- g) il tiratore colpisce il bersaglio di un doppietto regolare al primo colpo e i frammenti di questo rompono il secondo prima che il tiratore abbia sparato l’altro colpo;
- h) entrambi i colpi vengono sparati simultaneamente dopo la chiamata del tiratore. In questo caso il doppietto è dichiarato “NO TARGET” o “DA RIPETERE” e deve essere ripetuto per determinare il risultato di entrambi i colpi, a prescindere dal risultato conseguito. Se tale situazione si verifica una seconda volta nella stessa serie, il doppietto deve essere considerato “NO TARGET” o “DA RIPETERE”, ed il fucile deve essere considerato guasto e pertanto da sostituire o da riparare. Se il caso dovesse ripetersi per la terza volta nella stessa serie, il doppietto deve essere considerato “ZERO-ZERO”;
- i) il tiratore rompe entrambi i piattelli di un doppietto regolare con lo stesso colpo. Al secondo tentativo consecutivo, qualora si verificasse la stessa situazione, il doppietto sarà considerato come “BUONO” e “ZERO”;

**Art. D.4.2.4** - Un doppietto dichiarato “NO TARGET” o “DA RIPETERE” dal Direttore di tiro, deve sempre essere ripetuto per stabilire il risultato di entrambi i colpi, sia che il tiratore abbia o meno sparato, sia che il bersaglio o i bersagli siano stati o meno colpiti.

**Art. D.4.2.5** - Un doppietto dovrà essere ripetuto, se il tiratore non ha sparato, quando:

- a) i bersagli sono lanciati prima che il tiratore abbia chiamato;
- b) i bersagli non sono lanciati entro un periodo di tempo indefinito che non deve eccedere un secondo dalla chiamata del tiratore ed egli li abbia rifiutati;
- c) il bersaglio fluttua, prende una traiettoria irregolare o ha una velocità insufficiente;

- d) a causa di un guasto o cattivo funzionamento del fucile o della cartuccia, il tiratore non spara il primo colpo; qualora il secondo colpo venga sparato, il risultato sarà acquisito.

**Art. D.4.2.6** - In caso di guasto o cattivo funzionamento del fucile o della cartuccia non attribuibile al tiratore, è permessa una ripetizione del lancio al massimo per due volte nella stessa serie, a prescindere dal fatto che il tiratore abbia proceduto o meno alla sostituzione. Nel caso di un terzo o consecutivo guasto o cattivo funzionamento e il tiratore non può sparare ad alcuno dei due piattelli, ambedue saranno considerati "ZERO". Nel caso che il terzo guasto o cattivo funzionamento avvenga dopo il primo colpo, il risultato del primo colpo sarà acquisito e il secondo colpo sarà considerato "ZERO".

**Art. D.4.2.7** - Se dopo un guasto o cattivo funzionamento del fucile o della cartuccia, il tiratore apre l'attrezzo o tocca la sicura prima che il Direttore di tiro l'abbia ispezionato, nel caso in cui:

- a) non abbia sparato il suo primo colpo, entrambi i bersagli sono dichiarati mancati ("ZERO-ZERO");  
b) non abbia sparato il secondo colpo, sarà registrato ("ZERO") il secondo bersaglio, ma sarà conteggiato il risultato del primo colpo.

**Art. D.4.2.8** - Se un tiratore che riceve un doppietto regolare non è in grado di sparare il secondo colpo, il risultato del primo colpo sarà acquisito ("BUONO" o "ZERO") ed il secondo sarà considerato mancato ("ZERO") se:

- a) non ha caricato una seconda cartuccia;  
b) non ha sbloccato lo stop del caricatore di un fucile semiautomatico;  
c) il rinculo del primo colpo ha mandato il fucile in sicura;  
d) usando un unico grilletto egli non lo ha sufficientemente rilasciato;  
e) è il terzo guasto o cattivo funzionamento del fucile o della cartuccia nella stessa serie.

**Art. D.4.2.9** - Il tiratore non potrà reclamare per irregolarità se il Direttore di tiro non abbia dichiarato il "NO TARGET" o "DA RIPETERE":

- 1) nel caso in cui l'irregolarità contestata consiste in una deviazione della traiettoria di volo prescritta;  
2) se viene da lui contestato un lancio prematuro o ritardato oltre un tempo di un secondo e non lo abbia tempestivamente rifiutato rimuovendo il suo fucile dalla spalla o cambiando la sua posizione di pronto.

**Art. D.4.2.10** - Un doppietto sarà comunque ripetuto sia che il tiratore abbia o meno sparato se:

- a) il bersaglio è stato mancato al primo colpo in un doppietto regolare e il tiratore non può sparare il secondo a causa di un difetto del fucile o della cartuccia: in questo caso il doppietto deve essere ripetuto per stabilire il risultato solo del secondo colpo. Il primo colpo sarà registrato "ZERO" e dovrà essere manifestamente indirizzato verso il primo bersaglio e se così non sarà gli verrà attribuito uno "ZERO" anche per il secondo bersaglio;  
b) **il bersaglio è stato colpito al primo colpo in un doppietto regolare e il tiratore non può sparare il secondo a causa di un difetto del fucile o della cartuccia, il risultato del primo tiro deve essere registrato ed il doppio va ripetuto per determinare il risultato del solo secondo colpo;**

- c) il tiratore è stato visibilmente disturbato;
- d) un altro tiratore ha sparato al suo doppietto;
- e) il Direttore di tiro non può, per qualche ragione, decidere l'esito del o dei colpi. In questo caso il Direttore di tiro deve sempre consultare i Giudici Ausiliari prima di prendere una decisione definitiva;
- f) il colpo parte accidentalmente prima che il tiratore abbia chiamato il bersaglio, se avviene la stessa situazione per una seconda o successiva volta nella stessa serie, entrambi i piattelli verranno dichiarati "ZERO";
- g) il tiratore spara accidentalmente prima che appaiano i bersagli e spara il secondo colpo ad uno dei due bersagli, allora il risultato sarà conteggiato solo per il secondo bersaglio ed il primo sarà registrato "ZERO". Se si verifica la stessa situazione per due o più volte, entrambi i piattelli verranno dichiarati "ZERO"
- h) il colpo parte accidentalmente dopo la chiamata del tiratore ma prima che appaiano i bersagli e non viene sparato il secondo colpo, il primo piattello verrà dichiarato "ZERO" ed il doppio dovrà essere ripetuto per determinare il risultato del solo secondo colpo. Se si verifica la stessa situazione per due o più volte, entrambi i piattelli verranno dichiarati "ZERO".

**Art. D.4.2.11** - Il risultato verrà registrato come segue:

- BUONO-BUONO, nel caso in cui i bersagli siano da considerarsi colpiti;
- ZERO-ZERO, nel caso in cui entrambi i bersagli vengano mancati;
- BUONO-ZERO, nel caso in cui il primo sia colpito ed il secondo venga mancato;
- ZERO-BUONO, nel caso in cui il primo venga mancato ed il secondo sia colpito;
- se l'atleta spara a terra avrà un richiamo verbale. In caso di ripetizione nella stessa serie, entrambi i piattelli verranno dichiarati "ZERO", colpiti o no.
- 

### SCHEMI DI LANCIO

Gruppo	Numero della macchina	Direzione della traiettoria	Elevazione della traiettoria a mt 10 dalla macchina –livello buca "quota 0,0"	Lunghezza lancio livello buca "quota 0,0" (tolleranza $\pm 1$ mt)
<b>A</b>	n. 7 n. 8	5° a sinistra 0°	mt. 3.00 mt 3.50	mt 55 mt 55
<b>B</b>	n. 8 n. 9	0° 5° a destra	mt 3.50 mt 3.00	mt 55 mt 55
<b>C</b>	n. 7 n. 9	5° a sinistra 5° a destra	mt 3.00 mt 3.00	mt 55 mt 55

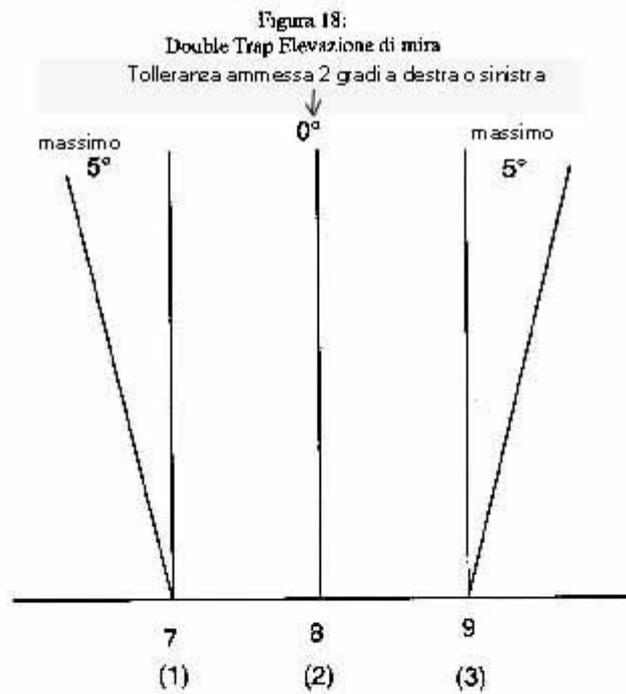
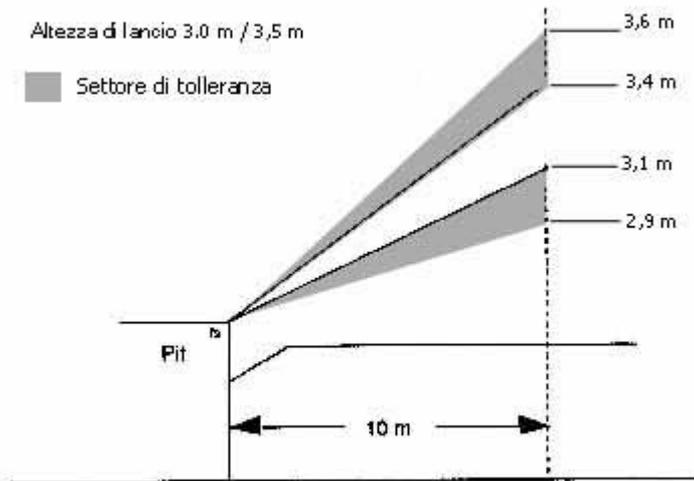


Figura 19:  
Double Trap angoli orizzontali

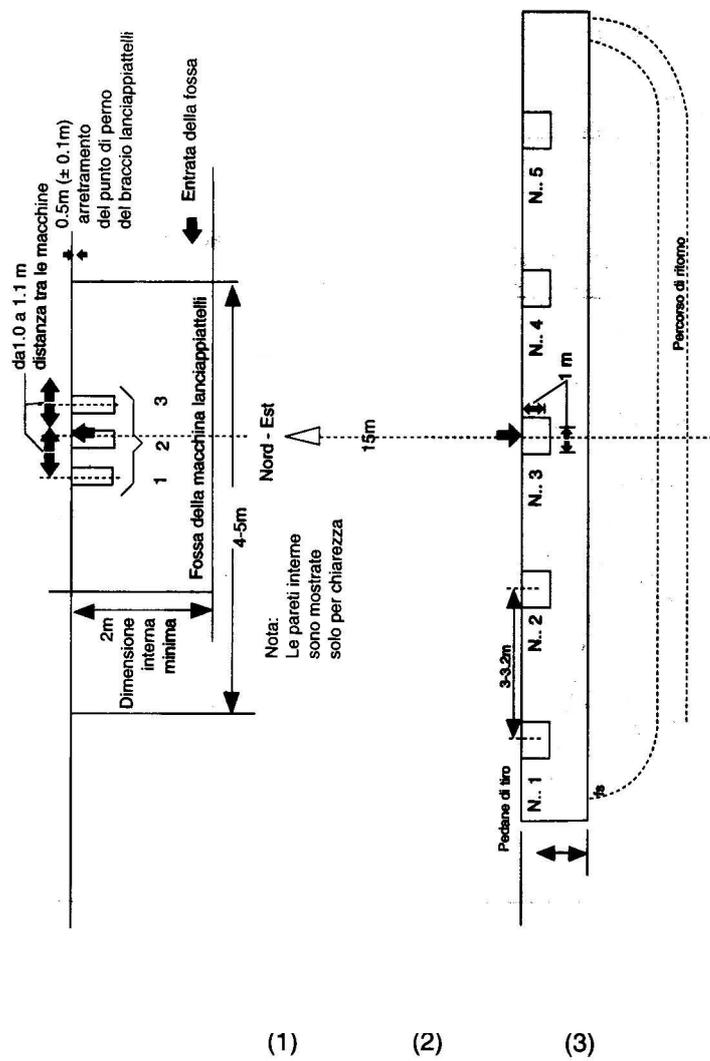


Figura 19:  
Double Trap angoli orizzontali

Figura 17:  
Campo di tiro Double Trap - 3 macchine