

Parte seconda

REGOLAMENTI TECNICI

**SPECIALITÀ
TIRO RAPIDO
SPORTIVO**

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 Tiro rapido sportivo.

TRS 1.1 - IL COORDINATORE

E' il responsabile di tutti gli ufficiali di una gara.

E' il responsabile della sicurezza del campo di tiro, della sicurezza degli esercizi e della divisione dei tiratori in squadre.

E' il garante della integrale applicazione del presente regolamento ed è responsabile della preparazione e dell'operato dei Direttori di tiro.

Predisporre le classifiche di gara.

Tutti gli eventuali ricorsi vengono a lui presentati e qualsiasi infrazione alle norme di sicurezza viene sottoposta alla sua attenzione. Opera in accordo con il Direttore di tiro e lo tiene informato sull'andamento della gara.

TRS 1.2 - IL DIRETTORE DI TIRO

E' il responsabile del comportamento del tiratore nello stand; si pone nelle immediate vicinanze del tiratore stesso per verificare che le procedure dell'esercizio siano correttamente eseguite; impartisce gli appropriati comandi per il caricamento e lo scaricamento del fucile e controlla che il tiratore rispetti le norme di sicurezza e mantenga un comportamento esemplare.

E' il responsabile di un esercizio o di una parte della gara; deve garantire che vengano fornite in maniera corretta le informazioni preliminari ai tiratori; inoltre deve rispondere a tutte le domande inerenti l'esercizio di cui è responsabile.

Ha autorità assoluta in materia di sicurezza sia sul tiratore che sugli eventuali spettatori.

E' il responsabile della corretta applicazione di tutte le regole di procedura e di conteggio che devono essere applicate senza distinzione a tutti i tiratori.

TRS 1.3 - IL PRESIDENTE DELLA SOCIETA' OSPITANTE

E' il responsabile di tutta la gara compresa l'amministrazione, la programmazione degli avvenimenti, la costruzione degli esercizi, il coordinamento di tutto il personale, i servizi e la premiazione.

Il Coordinatore ed i Direttori di tiro vengono nominati dalla Società di tiro a volo ospitante. Opera in accordo con il Coordinatore e coi Direttori di tiro.

TRS 2.1 - CARATTERISTICHE DELLO STAND DI TIRO

I campi di tiro a volo nei quali si desidera praticare il tiro rapido sportivo devono essere in possesso del relativo nulla osta da parte della Commissione Campi della F.I.T.A.V.

Omissis

Il nulla osta non è necessario quando l'origine del tiro coincide o viene spostata in avanti di non oltre dodici metri rispetto a quella prevista per tutte le altre specialità di tiro a volo. Fermo rimane che il tiro deve avvenire entro i coni di fuoco già previsti per tutte le altre specialità

TRS 2.2 - ATTREZZATURE DEL CAMPO DI TIRO

Tutti i bersagli in ferro devono essere disposti ad una distanza non inferiore a 9 metri dal tiratore ed in posizione perpendicolare rispetto alla traiettoria del proiettile. Negli esercizi celeri le eventuali porte, finestre, ecc. possono essere simulate con compensati, teli, legni, cartoni, o qualsiasi altro materiale purché facilmente penetrabile dal munizionamento per i fucili ad anima liscia e munizione spezzata.

Tale materiale deve essere facilmente amovibile, non deve danneggiare o alterare le preesistenti strutture dello stand. Inoltre deve poter essere utilizzato agevolmente dal tiratore senza uscire dal box di tiro.

Nel caso in cui vengano impiegate delle barricate, queste devono essere costruite con sufficiente robustezza, in modo da consentire il tiro in appoggio e devono essere fermamente ancorate e munite di appropriate controventature. Devono essere munite, inoltre, di linee delimitanti che si estendono all'indietro a partire dai bordi laterali, all'altezza del terreno. Le linee delimitanti usate in questo contesto possono essere disposte a qualunque angolo ritenuto fondamentale rispetto alla posizione dei bersagli e non devono essere alte più di 5 cm da terra.

Le superfici delle barricate e di quant'altro simula le finestre, le porte, ecc. devono essere levigate onde evitare eventuali infortuni al tiratore.

TRS 2.3- RESPONSABILITA' DEL PRESIDENTE DI SOCIETA'

Il Presidente della Società ospitante ha la responsabilità della sicurezza riguardo la progettazione, la realizzazione e le procedure formulate per ogni esercizio; ha anche il dovere di impedire, per quanto possibile, involontarie azioni pericolose da parte di un tiratore durante l'esercizio.

Gli esercizi non possono richiedere che le armi vengano maneggiate in modo da pregiudicare la sicurezza dei tiratori, degli ufficiali di gara o di qualsiasi altra persona all'interno del campo di tiro.

Al termine della gara e/o degli allenamenti la Società di tiro a volo provvederà al ripristino dello stand.

TRS 3.1- LE GARE E GLI ESERCIZI

Una gara di tiro rapido sportivo può comprendere:

- la STRING, cioè la frazione di un esercizio di tiro.

Il punteggio risultante verrà sommato ad altri punteggi di altre string per definire il punteggio dell'esercizio completo.

- lo STAGE, cioè un esercizio di tiro completo.

Ciascun esercizio deve essere cronometrato e conteggiato separatamente per la sua valutazione intesa come "punteggio dell'esercizio", vale a dire che tempi e punti non saranno cumulati con altri esercizi. Fanno eccezione gli esercizi standard con tempo prefissato che possono consistere in una o più string.

- il MATCH, cioè una gara che consiste in uno o più esercizi completi.

La somma totale dei "punteggi dell'esercizio" disponibili viene impiegata per dichiarare il vincitore della gara.

TRS 3.2- CLASSIFICAZIONE DI UNA GARA

Le gare di tiro rapido sportivo vengono classificate in 5 diversi livelli:

Livello 1°: la gara deve prevedere un minimo di 15 colpi, 1 esercizio ed un numero minimo di 10 tiratori partecipanti.

Livello 2°: la gara deve prevedere un minimo di 40 colpi, almeno 3 esercizi ed un numero minimo di 35 tiratori partecipanti.

Livello 3°: la gara deve prevedere un minimo di 60 colpi, almeno 5 esercizi ed un numero minimo di 50 tiratori partecipanti. Questo tipo di gara può essere considerata valevole per l'attribuzione del titolo di campione regionale.

Livello 4°: la gara deve prevedere un minimo di 80 colpi, almeno 7 esercizi ed un numero minimo di 60 tiratori partecipanti. La gara può essere considerata valevole come prova di campionato italiano di categoria.

Deve essere incluso nella gara almeno un esercizio con movimento.

Livello 5°: la gara deve prevedere un minimo di 140 colpi, almeno 10 esercizi, ed un minimo di 120 tiratori partecipanti. La gara può essere considerata valevole per l'attribuzione del titolo di campione italiano assoluto.

Devono essere inclusi nella gara almeno 3 esercizi con movimento. Gli esercizi devono essere approvati dal Coordinatore.

I programmi di gara devono essere sempre approvati dall' Organo federale competente.

Gli esercizi effettuati durante gli allenamenti devono essere sempre approvati dal Presidente della Società.

TRS 3.3- CLASSIFICAZIONE DEGLI ESERCIZI

Gli esercizi sono classificabili in:

1) *ESERCIZI STANDARD* - Vengono così definiti gli esercizi nei quali viene imposta la posizione di tiro ed il numero dei colpi da sparare. Possono essere previsti i ricaricamenti obbligatori.

Viene utilizzato il conteggio Fixed Time o Virginia Count. Si tratta, generalmente, di un esercizio che consiste in una o più string, ciascuna cronometrata separatamente.

2) *ESERCIZI CELERI* - Vengono così definiti gli esercizi veloci con conteggio Virginia Count o Comstock Count. La posizione di tiro è libera e non può essere imposta. Possono essere previsti i ricaricamenti obbligatori.

3) *ESERCIZI CONTEMPORANEI* - Vengono così definiti gli esercizi veloci in cui 2 tiratori gareggiano contemporaneamente sparando a due distinte serie di bersagli e seguendo un meccanismo di eliminazione come specificato dalla griglia "J" di tipo doppio (vedere il diagramma in appendice). La posizione di tiro è libera e non può essere imposta. Possono essere previsti dei ricaricamenti obbligatori. Vince chi abbatte per primo l'ultimo bersaglio della serie senza incorrere in errori di procedura.

4) *ESERCIZI CON MOVIMENTO* - Si tratta di esercizi veloci in cui il tiratore deve eseguire un movimento obbligato, venendogli richiesto di sparare da diversi box. Può essere utilizzato solo il conteggio Comstock Count. La posizione di tiro è libera e non può essere imposta. Non possono essere previsti i ricaricamenti obbligatori.

TRS 3.4 - SPIEGAZIONE DEGLI ESERCIZI

Gli esercizi devono spiegare dettagliatamente le procedure richieste al tiratore. In particolare devono essere chiariti i seguenti punti:

- norme e regole di sicurezza;
- posizione di partenza (posizione del fucile, del tiratore, ecc.);
- comandi di gara;
- punti dell'esercizio nei quali è obbligatorio il ricaricamento del fucile (se previsto);
- ordine di ingaggio dei bersagli (se necessario);
- posizione e numero dei bersagli;
- impiego dei ripari impenetrabili per i bersagli;
- disposizione delle attrezzature nel campo di tiro (muri, finestre, barricate, ecc.);
- uso obbligatorio delle attrezzature del campo di tiro;
- procedure per completare l' esercizio;
- punteggio dei bersagli;
- penalità applicabili nell'esercizio;
- metodi e procedure di cronometraggio;
- fattore di esercizio;
- procedura per il reclamo.

TRS 4.1 - I FUCILI

Le gare di tiro rapido sportivo prevedono le seguenti categorie di fucili allo scopo di riconoscere diverse tecniche di tiro e varie attrezzature.

La categoria di appartenenza deve essere dichiarata dal tiratore stesso prima di iniziare la gara. La mancata rispondenza ai requisiti richiesti per la categoria dichiarata porta automaticamente a far parte della categoria “Libera”.

Le categorie dei fucili sono le seguenti:

LIBERA - Appartiene a questa categoria qualsiasi fucile ad anima liscia. E' vietata qualsiasi modifica del fucile che contravvenga alle leggi di P.S. in vigore.

STANDARD - Appartiene a questa categoria qualsiasi fucile ad anima liscia con funzionamento manuale (fucile a pompa) e con serbatoio che non contenga un numero di colpi superiore a 7 (più eventualmente un altro da inserire sull'elevatore). Non sono ammessi compensatori, fori di compensazione e mire ottiche.

Sono permesse lievi modifiche, quali:

- 1) Sostituzione delle mire con altre di tipo metallico.
- 2) Sostituzione delle molle, del calcio e astina delle sicure e dello sgancio otturatore.
- 3) Rifiniture interne ed esterne per migliorare il funzionamento del fucile e/o la qualità ed il peso dello scatto oltre che l'aspetto stesso (platinatura, brunitura, ecc.).

E' vietata qualsiasi modifica del fucile che contravvenga alle leggi di P.S. in vigore.

I fucili impiegati devono essere perfettamente funzionanti e devono essere sicuri. Se un fucile non viene ritenuto sicuro, viene ritirato su richiesta del Coordinatore o del Direttore di tiro.

Questi hanno il diritto di richiedere in qualsiasi momento il controllo di qualunque fucile o accessorio impiegato. Il controllo può avvenire in qualunque momento per garantire che i seguenti meccanismi, se presenti, funzionino perfettamente:

- 1) sicure manuali;
- 2) sicure automatiche;
- 3) disconnettore.

Sono vietati i copri grilletto in tutte le categorie di fucili.

Nella stessa gara il tiratore deve usare sempre lo stesso fucile, la stessa canna e gli stessi organi di mira per tutti gli esercizi.

Tuttavia, se nel corso della gara il fucile impiegato divenisse inutilizzabile, il tiratore, previo consenso del Direttore di tiro, può usarne un altro identico come modello, azione, mire e calibro a quello con cui ha iniziato la gara.

Il tiratore deve dimostrare, però, che non acquisisce alcun vantaggio rispetto al fucile precedente.

E' vietato cambiare fucile durante un esercizio o durante una string.

Cambiare fucile senza l'autorizzazione del Direttore di tiro comporta la esclusione immediata dalla gara per comportamento antisportivo.

E' consentito cambiare lo strozzatore di volata fra un esercizio ed il successivo.

TRS 4.2 - GLI ACCESSORI

Le cartucce di riserva possono essere tenute in tasca o alla cintura.

E' specificatamente ammesso l'impiego di portacaricatori e portacarichini oltre all'impiego di caricatori di riserva e carichini per velocizzare il ricaricamento.

Questi accessori possono essere indossati esclusivamente alla cintura.

Il tiratore può scegliere, per fermare la cintura che deve essere all'altezza della vita, di impiegare i passanti dei pantaloni o qualsiasi altro sistema efficace (velcro, ecc.).

I caricatori di riserva o gli accessori per il ricaricamento, caduti o persi inavvertitamente dal tiratore dopo il segnale del via, possono essere recuperati dal tiratore stesso.

Il recupero deve essere, in ogni caso, soggetto alle regole di sicurezza applicate all'esercizio in questione.

E' obbligatorio indossare occhiali e cuffie protettive durante tutto il tempo trascorso nel campo di tiro.

Tale obbligo è esteso anche agli spettatori che si trovano all'interno del campo di tiro stesso.

E' vietato l'uso di abbigliamento o equipaggiamento che sia in contrasto con lo spirito del regolamento e non sia consono all'immagine del tiro rapido sportivo.

TRS 4.3- LE CARTUCCE IMPIEGABILI

Può essere impiegata qualsiasi cartuccia con pallini di numero non inferiore al 7.

La grammatura massima consentita per ciascuna cartuccia è di grammi 36 di piombo.

TRS 5 - I BERSAGLI

Possono essere impiegati esclusivamente i seguenti bersagli:

- Bersagli metallici;
- Piattelli da tiro a volo;
- Bersagli di vario tipo.

TRS 5.1- BERSAGLI METALLICI

Sono ammessi i pepper popper, le silhouette metalliche, i bersagli quadrati e rotondi o a forma tubolare.

I pepper popper sono di due tipi e le silhouette metalliche devono vagamente rappresentare un animale cacciabile.

I bersagli quadrati devono avere un lato massimo di 30 cm ed i bersagli rotondi devono avere un diametro massimo di 35 cm.

I pepper popper ed i piatti impiegati come bersaglio possono essere dipinti di qualsiasi colore, tranne il nero.

La calibrazione dei bersagli deve avvenire con fucili e cartucce specificate nel regolamento di gara.

TRS 5.2 - I PIATTELLI DA TIRO A VOLO

Possono essere impiegati i piattelli che vengono utilizzati nella specialità fossa olimpica, percorso di caccia e tiro all'elica, che verranno considerati colpiti quando si stacca anche un solo frammento, purché visibile.

TRS 5.3 - I BERSAGLI DI VARIO TIPO

Possono essere usati dei "bersagli penalty" chiaramente marcati con una grande "X", ad indicare zone o bersagli contro cui è vietato sparare.

E' consentito l'impiego di piatti, pepper e silhouette come "bersagli penalty".

E' ammesso l'uso dei bersagli frangibili che saranno considerati colpiti quando si stacca anche un solo frammento, purché visibile.

TRS 6. - LE PROCEDURE ADOTTATE NEL CAMPO DI TIRO ED I COMANDI DI GARA

TRS 6.1 - LA CONDIZIONE DI PRONTO

I fucili possono essere maneggiati solo sulla linea di tiro e previa autorizzazione del Direttore di tiro.

Essi vengono caricati e così predisposti all'inizio dell'esercizio:

- 1) Fucile completamente scarico;
- 2) Fucile con cartucce nel serbatoio (nessun colpo in canna);
- 3) Fucile con cartucce nel serbatoio, colpo in canna, sicura inserita.

TRS 6.2 - LA POSIZIONE DI PRONTO

Con l'espressione "Posizione di pronto" si indica la posizione del fucile disposto come stabilito nella descrizione dell'esercizio, ed in condizione di pronto.

Il tiratore è nella posizione prevista per l'esercizio in questione.

Non è ammessa una posizione di pronto pericolosa né una partenza anticipata.

TRS 6.3. - IL NUMERO DI COLPI

Non può essere imposta alcuna restrizione al numero di colpi da inserire nel serbatoio del fucile .

E' permesso richiedere dei ricaricamenti obbligatori (tranne che negli esercizi in movimento) per verificare l'abilità del tiratore, ma non per limitare il volume di fuoco dell'arma.

TRS 6.4-1 - COMANDI DI GARA

- "**CARICARE**" - Il tiratore si dispone sulla linea di tiro, indossa cuffie, occhiali, ecc., predispone il proprio fucile ed assume la posizione di pronto, come stabilito per l'esercizio in questione. Se l'esercizio richiede di non disporsi di fronte ai bersagli, il caricamento del fucile deve essere completato prima che il tiratore si volti in una direzione diversa da quella dei bersagli.

Non appena il tiratore ha assunto la posizione corretta, il Direttore di tiro è autorizzato a ritenere che il tiratore sia pronto e dice: "*tiratore pronto?*" .

Se il tiratore non è pronto al comando "tiratore pronto?" deve gridare "**NO**" .

Per evitare equivoci, si richiede che quando il tiratore assume la posizione di "pronto", l'ultima cosa che deve fare in ordine di tempo è quella di mettere le mani nella posizione richiesta, in modo da indicare al Direttore di tiro di essere inequivocabilmente pronto.

- "**ATTESA**" - A questo comando segue entro 5 secondi il segnale di inizio dell'esercizio. I segnali possono essere verbali, sonori, ottici o automatici.

Dopo che è stato dato il comando di "Attesa", la posizione di pronto non può essere cambiata fino al segnale di inizio.

E' compito del tiratore comunicare prontamente al Direttore di tiro se non è pronto.

Il tiratore effettua a questo punto l'esercizio.

Quando il Direttore di tiro riterrà che il tiratore abbia terminato di sparare, dirà: "**FINITO? SCARICARE E MOSTRARE IL FUCILE SCARICO**" .

Se il tiratore ritiene di aver terminato di sparare, scarica il fucile e lo tiene pronto per l'ispezione da parte del Direttore di tiro.

La procedura di scaricamento deve essere effettuata con la volata del fucile puntato sempre verso i bersagli.

Il Direttore di tiro, assicuratosi che l'arma sia scarica, dirà: "**IL FUCILE E' SCARICO**".

Il Direttore di tiro deve verificare con cura la camera di ogni fucile prima di impartire questo comando singolarmente a ciascun tiratore.

Se durante la procedura di scaricamento del fucile si verifica la partenza accidentale del colpo, anche se il Direttore di tiro ha dichiarato che il fucile era scarico, il tiratore verrà escluso dalla gara.

Qualora il fucile non possa venir scaricato a causa di una rottura o di un guasto, il Direttore di tiro adotta la decisione che ritiene migliore e più sicura.

In nessun caso il tiratore può abbandonare la linea di tiro con il fucile carico.

L'ultimo comando impartito dal Direttore di tiro è: *"CAMPO DI TIRO LIBERO"*.

Nessun tiratore e nessuna persona si può muovere dalla linea di tiro prima che il Direttore di tiro impartisca questo ordine.

Dopo che è stato dato questo ordine, i tiratori e gli ufficiali di gara possono andare a controllare i bersagli ed effettuare il loro risettaggio. Il tiratore dovrà riporre il fucile in custodia o in apposita rastrelliera con l'otturatore aperto.

TRS 6.5 - GLI INCEPPAMENTI

In caso di inceppamento la normale procedura prevede che il tiratore rimedi alla situazione verificatasi, tenendo la volata del fucile sempre puntata verso i bersagli e prosegua nell'esercizio. Qualora non sia capace di risolvere l'inceppamento, il tiratore deve fermarsi immediatamente, mantenere il fucile puntato in sicurezza verso i bersagli e segnalare la situazione alzando la mano libera. Il Direttore di tiro interrompe il cronometraggio e procede all'esame del fucile.

Quando un tiratore non è in grado di completare un esercizio o desidera interromperlo a causa della rottura, della perdita della propria attrezzatura o di un infortunio, alza la mano libera chiedendo il *"TEMPO"*.

TRS 6.6 - IL RICARICAMENTO

Durante il ricaricamento il fucile deve essere sempre puntato verso i bersagli per tutta la durata dell'operazione ed il dito deve essere tenuto fuori dalla guardia del grilletto pena la esclusione dalla gara per motivi di sicurezza.

TRS 6.7- IL MOVIMENTO

E' consentito lo spostamento del tiratore, con fucile carico ed in sicurezza (dito indice fuori dalla guardia del grilletto) o scarico.

Negli stand di tiro è consentita la presenza dei soli Ufficiali di Gara e dei tiratori impegnati nell'esercizio, gli spettatori devono rimanere entro gli spazi assegnati loro.

TRS 7 - IL CONTEGGIO

TRS 7.1 - I METODI DI CONTEGGIO

I metodi di conteggio sono i seguenti:

- *FIXED TIME* - L'esercizio deve essere effettuato entro un tempo prefissato; è prefissato anche il numero dei colpi da sparare. Viene effettuata la somma dei punti di tutti i colpi conteggiando eventuali penalità per i colpi sparati fuori tempo massimo e per i colpi in sovrannumero. Non viene assegnata alcuna penalità per i colpi non andati a segno.

Sono previsti 5 punti di penalità per ogni colpo sparato fuori tempo massimo e 10 punti per ogni colpo sparato in sovrannumero.

Fanno eccezione i bersagli muniti di meccanismi girevoli che abbiano la funzione di segnalare il "cessate il fuoco". In questo caso non vengono conteggiate le penalità per eventuali colpi sparati fuori tempo.

Il tiratore non viene penalizzato per i colpi in sovrannumero quando può essere stabilito, a discrezione del Direttore di tiro, che tali colpi non derivano dall'azione del tiratore stesso.

- *COMSTOCK COUNT* - Il punteggio totale (meno eventuali penalità) viene diviso per il tempo impiegato ad effettuare l'esercizio. Non può essere prefissato un numero massimo di colpi da sparare e pertanto i tiratori possono sparare finché non ritengono di avere mandato a segno un sufficiente numero di colpi. Il tempo viene rilevato con l'ultimo colpo sparato.

- *VIRGINIA COUNT* - Il punteggio totale (meno eventuali penalità) viene diviso per il tempo impiegato ad effettuare l'esercizio. Deve essere prefissato il numero dei colpi per bersaglio. Il tempo viene rilevato con l'ultimo colpo sparato.

Se un tiratore spara più colpi di quelli richiesti, riceve una penalità di 10 punti per ogni colpo sparato in sovrannumero.

Se negli esercizi "Virginia Count" o "Fixed Time" è previsto il ricaricamento del fucile, ogni colpo sparato fuori sequenza è penalizzato con 10 punti. Sono considerati colpi andati a segno quelli che raggiungono il bersaglio nella zona da colpire. I colpi che raggiungono un "bersaglio penalty" o un riparo impenetrabile non sono considerati colpi andati a segno.

TRS 7.2 - LA VALUTAZIONE DEL PUNTEGGIO SUL BERSAGLIO

Tutti i bersagli sono conteggiati sempre 5 punti.

I bersagli metallici abbattibili sono conteggiati solo se abbattuti.

Qualsiasi bersaglio (piatto, silhouette, pepper, ecc.) dichiarato "bersaglio penalty", se colpito viene conteggiato con una penalità di 10 punti.

TRS 7.3 - IL PUNTEGGIO DELL'ESERCIZIO E DELLA GARA

Agli esercizi di gara viene data la giusta influenza in relazione uno all'altro, tenendo presente che l'influenza relativa di ogni esercizio rispetto a tutta la gara deve sempre essere basata sul massimo punteggio teorico conseguibile nell'esercizio stesso.

Non è espressamente consentita alcuna valutazione arbitraria (Punteggio dell'esercizio) di qualsiasi esercizio.

Al vincitore di un determinato esercizio sarà assegnato il massimo punteggio teoricamente conseguibile nell'esercizio stesso. Tutti gli altri tiratori ottengono i "punteggi di esercizio" in relazione al risultato del vincitore.

Tutti i "punteggi di esercizio" devono essere calcolati con un minimo di tre decimali corretti, per eccesso, dopo i quali si dichiara la parità.

I risultati finali di gara si ottengono disponendo in ordine decrescente la somma dei "punteggi di esercizio" di ciascun tiratore.

Per esprimere la prestazione di un tiratore rispetto agli altri, i punteggi totali di gara possono essere espressi come percentuale del totale dei "punteggi di esercizio" realizzati dal vincitore.

Il punteggio più basso di un esercizio sarà ZERO e non può essere negativo.

Se si presentasse una situazione di parità, il Coordinatore, o in sua assenza il Direttore di tiro, predispone un esercizio di tipo contemporaneo. Non si può mai procedere ad uno spareggio tirando a sorte. I tempi devono essere registrati con i timer elettronici e le classifiche possono essere stilate anche con programmi informatici.

TRS 7.4 - LO STATINO DI GARA

Ogni tiratore ha la responsabilità di tenere il conteggio dei propri punti insieme al Direttore di tiro. Se si verifica un errore nella graduatoria finale da parte del Coordinatore, è compito del tiratore inoltrare immediatamente un ricorso al Coordinatore stesso.

I risultati finali di tutti gli esercizi devono essere resi noti ufficiosamente almeno mezz'ora prima della premiazione definitiva.

Il mancato inoltro del ricorso al responsabile ufficiale del punteggio entro quindici minuti dalla presentazione ufficiosamente dei medesimi annulla qualsiasi possibilità di reclamo successivo.

Lo statino di gara è un documento ufficiale, firmato dal Direttore di tiro e dal tiratore, se lo ritiene opportuno, dopo che vi sono stati registrati scrupolosamente tempi e punti.

Una volta firmato dal Direttore di tiro, non può essere variato tranne che per correggere un mero errore di calcolo aritmetico.

Quando lo statino di gara è stato firmato sia dal tiratore che dal Direttore di tiro, il controllo dei bersagli è definitivamente terminato. Entrambi accettano quanto riportato sia per quanto riguarda i tempi che i punteggi. A questo punto i bersagli non possono essere più contestati. Pertanto se il tiratore non concorda con la decisione del Direttore di tiro non deve firmare lo statino e deve presentare immediatamente ricorso al Coordinatore.

TRS 7.5 - LA RIPETIZIONE DELL'ESERCIZIO

Nel caso in cui non si possa registrare correttamente un punteggio a causa di un difetto nell'attrezzatura del campo di tiro (rottura del cronometro, di un bersaglio, ecc.), al tiratore viene richiesto di ripetere l'esercizio o la string che non è stato possibile valutare correttamente.

La ripetizione di un esercizio, in linea di principio, è da evitarsi, in quanto avvantaggia il tiratore che esegue l'esercizio più di una volta e crea disagi agli organizzatori della gara. Tuttavia, quando le circostanze lo richiedono, il Direttore di tiro deve far ripetere l'esercizio.

Se gli organizzatori smarriscono lo statino di gara di un tiratore dopo che esso è stato regolarmente firmato, il tiratore deve ripetere l'esercizio in quanto la copia eventualmente consegnata al tiratore non ha valore di prova, ma è solo un pro-memoria ad esclusivo uso del tiratore stesso.

Se un Direttore di tiro ferma un tiratore durante l'esercizio per motivi di sicurezza e la mancata sicurezza non dipende da atti o situazioni create dal tiratore stesso, l'esercizio deve essere ripetuto.

Se il tiratore si rifiuta di ripetere un esercizio, l'esercizio viene conteggiato con punteggio zero.

Se un bersaglio cade per qualche ragione sconosciuta o comunque per effetto di un agente estraneo all'operato del tiratore (un colpo di vento, errato resettaggio, ecc.), il tiratore deve ripetere l'esercizio. Se la caduta del bersaglio viene attribuita ad un colpo di rimbalzo sparato dal tiratore, il bersaglio è considerato validamente abbattuto, perché ciò deriva da una regolare azione del tiratore stesso.

In caso di cattivo funzionamento o di inefficienza di bersagli che operano elettronicamente o meccanicamente (qualora presentino il bersaglio per un tempo troppo lungo o troppo breve rispetto a quello specificato o causino la caduta anticipata di un bersaglio reattivo) al tiratore viene richiesto di ripetere l'esercizio, una volta riparata l'attrezzatura, per consentire la registrazione dell'esercizio.

Nel caso in cui l'attrezzatura del campo di tiro sia difettosa, i tiratori devono ripetere l'esercizio. Se il problema persiste, il Coordinatore può annullare l'esercizio dal programma di gara.

TRS 7.6 - LA REGISTRAZIONE DEI TEMPI

Per registrare i tempi di sparo impiegati dai tiratori, possono essere usati solo i cronometri azionati dagli Ufficiali di Gara.

Se un cronometro risulta guasto, tutti i tiratori la cui prova non può essere registrata con un preciso cronometraggio, devono ripetere l'esercizio per un'accurata registrazione. In nessun caso il tempo impiegato deve essere stimato, presunto o rilevato da altre persone che non siano Ufficiali di Gara designati per la gara.

In nessun caso un eventuale difetto dell'equipaggiamento del tiratore (ad esempio, fucile, cartucce, caricatori, occhiali, cuffie, ecc.) rappresenta un motivo valido per ripetere l'esercizio.

Un tiratore o una squadra che non si presenti ad un determinato esercizio, senza giustificato motivo nel termine previsto dal programma di gara, non può completare l'esercizio stesso senza la specifica autorizzazione del Direttore di tiro.

TRS 7.7 - LA COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Le squadre maschili sono costituite da 4 tiratori più una riserva; le squadre femminili da 3 tiratrici più una riserva.

Nel caso in cui un componente di una squadra venga escluso da un esercizio, la squadra perde tutti i punti di quell'esercizio e tutti i punti in precedenza accumulati dal tiratore escluso (il punteggio di squadra per quel componente é zero).

E' vietato far gareggiare il tiratore di riserva al posto del tiratore escluso.

Un componente di una squadra inabilitato a proseguire per malattia o per infortunio può farsi sostituire dal tiratore di riserva ed i punti accumulati dal tiratore inabilitato vengono considerati validi per il punteggio di squadra.

I nominativi appartenenti ad una squadra (compresa l'eventuale riserva) devono essere comunicati al Coordinatore ed alla Segreteria della gara prima dell'inizio della manifestazione.

TRS 8 - L'APPLICAZIONE DELLE PENALITA'

Gli esercizi devono essere progettati in modo da non lasciare alcuna possibilità di equivoco nel determinare se è stato commesso un fallo e/o un errore.

Un errore di procedura viene definito come il mancato rispetto delle procedure stabilite e specificate nelle informazioni dell'esercizio e/o della gara.

La penalità viene determinata in 10 punti ogni volta che l'errore di procedura si verifica.

E' vietata qualsiasi interferenza sia fisica che verbale nei confronti del tiratore, dopo il segnale d'inizio e prima di quello di fine esercizio. Si intende per segnale di inizio il comando "caricare" e per segnale di fine il comando "campo di tiro libero".

Il Direttore di tiro può fornire assistenza al tiratore per motivi di sicurezza. Qualunque altra persona che assiste o interferisce può incorrere a sua volta in una penalità di 10 punti per ogni intervento e la medesima penalità può essere inflitta al tiratore che ha ricevuto l'assistenza, a discrezione del Direttore di tiro.

Il tiratore non deve avvicinarsi a più di un metro dal bersaglio durante il controllo del bersaglio medesimo, senza la specifica autorizzazione del Direttore di tiro, per non incorrere in penalità di procedura e/o nell'esclusione dal tiro al bersaglio.

Non sparare ad un bersaglio specificato nella descrizione dell'esercizio, comporta l'attribuzione di un errore di procedura.

Non sparare o non colpire un bersaglio che indica la fine dell'esercizio, comporta l'attribuzione di uno punteggio pari a ZERO per l'esercizio in questione.

I colpi sparati durante un fallo, in quanto è stata superata la linea del box di tiro o durante un fallo avvenuto da dietro un riparo, grazie al quale il tiratore ha certamente ottenuto un

vantaggio nel tiro, costituiranno un errore di procedura per ogni colpo così sparato. I colpi sparati quando il tiratore ha commesso un fallo, ma non ne ha tratto vantaggio, costituiranno un solo errore di procedura.

Si verifica una situazione di vantaggio, quando il tiratore supera la linea di tiro avvicinandosi ai bersagli e quando, superandola, può acquisire una più vantaggiosa posizione o stabilità di tiro e/o angolo di tiro.

Un tiratore non viene penalizzato per un fallo di piede se non ha sparato nessun colpo.

Quando un tiratore non riesce a completare un esercizio per un qualsiasi motivo che non sia dovuto ad un guasto dell'attrezzatura del campo di tiro, il suo punteggio viene registrato come ZERO per l'esercizio in questione.

In particolare il mancato ingaggio del o dei bersagli rimasti alla fine di un esercizio, a causa di una rottura dell'attrezzatura del tiratore, comporta l'attribuzione di uno ZERO per l'esercizio in questione.

Quando l'esercizio stabilisce l'impiego della sola mano forte o debole del tiratore:

- commette un fallo usando anche l'altra mano, riceverà un errore di procedura per ogni colpo così sparato;

- in caso di inceppamento il tiratore può usare entrambe le mani per rimediarvi in sicurezza senza ricevere alcuna penalità.

I falli per aver usato la mano sbagliata, ad esempio per ricaricare o togliere la sicura, saranno penalizzati con un errore di procedura ogni volta che ciò accade.

TRS 9 - LE REGOLE DI SICUREZZA E LE RELATIVE PENALITÀ

TRS 9.1 - IL MANEGGIO PERICOLOSO DEL FUCILE

E' prevista la esclusione dall'intera gara o dall'allenamento in caso di maneggio pericoloso del fucile.

Esempi di maneggio pericoloso del fucile sono:

- *LA VOLATA PUNTATA IN DIREZIONE OPPOSTA ALLA DIREZIONE DI FUOCO* - In qualunque momento dell'esercizio (anche durante una eventuale caduta o durante il caricamento o lo scaricamento del fucile o nel rimediare ad un inceppamento) un tiratore non deve puntare la volata del proprio fucile all'indietro, indipendentemente dal fatto che sia carico o scarico;

- *CADUTA DEL FUCILE* - In qualunque momento dell'esercizio, nonché durante il caricamento o lo scaricamento del fucile, un tiratore è responsabile della caduta del proprio fucile, indipendentemente dal fatto che sia carico o meno;

- *FUCILE CARICO DIETRO LA LINEA DI TIRO* - *Qualsiasi* tiratore trovato in possesso di un fucile carico, tranne quando è espressamente ordinato dal Direttore di tiro, viene escluso dalla gara e deve lasciare lo stand di tiro. i fucili devono essere caricati solo sulla linea di tiro e solo su ordine del Direttore di tiro.

Dopo l'esercizio nessun tiratore può muoversi dalla sua postazione di tiro fino all'ordine del Direttore di tiro che ha verificato il corretto scaricamento del fucile;

- *MANEGGIO NON AUTORIZZATO DEL FUCILE* - Con questo termine si intende il maneggio di fucili nell'area dei campi di tiro, quando il tiratore non si trova sulla linea di tiro o quando non è stato ancora dato il permesso da parte del Direttore di tiro.

Il tiratore deve arrivare sulla linea di tiro e deve abbandonarla dopo aver effettuato l'esercizio con il fucile scarico e nella custodia o rivolto sempre verso l'alto.

- *MOVIMENTO CON IL DITO NELLA GUARDIA DEL GRILLETTO* - Quando un esercizio richiede il cambiamento della posizione di tiro, (come per esempio dalla posizione in ginocchio alla posizione eretta) questa deve essere effettuata con il dito fuori dalla guardia del grilletto (tranne mentre si sta effettivamente ingaggiando il bersaglio).

La volata del fucile deve essere puntata, in ogni momento, in una direzione sicura.

TRS 9.2 – LO SPARO ACCIDENTALE

Nel caso di sparo accidentale il tiratore deve essere escluso dalla gara. Si definisce sparo accidentale un qualsiasi colpo sparato entro 3 metri dal tiratore.

TRS 9.3 - LO SPARO PER ERRORE

Qualsiasi colpo sparato prima dell'inizio dell'esercizio o durante il caricamento, il ricaricamento e lo scaricamento del fucile o durante le azioni volte a rimediare ad un inceppamento è considerato sparo accidentale e/o maneggio pericoloso del fucile.

Quando però si può stabilire che lo sparo accidentale è dovuto ad un'effettiva rottura di una parte del fucile ed il tiratore ha correttamente eseguito tutte le normali procedure di sicurezza, ad esempio scaricando e mostrando il fucile scarico al Direttore di tiro, egli non incorre nella esclusione dalla gara o dall'allenamento, ma non si conteggiano i punti dell'esercizio in questione e non verrà concessa la ripetizione dell'esercizio stesso.

Nel caso si verifichi qualsiasi situazione prevista nel presente capitolo, il Direttore di tiro deve fermare immediatamente il tiratore ad evitare ulteriori situazioni di pericolo.

TRS 9.4 - IL COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Nel caso di comportamento palesemente scorretto o antisportivo è prevista la esclusione dall'intera manifestazione sportiva.

Il Coordinatore ha piena autorità su tutte le persone che si trovano nel campo di tiro, pertanto l'inosservanza dei suoi ordini o il tenere un comportamento a suo parere pregiudizievole per la buona reputazione del tiro può comportare l'allontanamento dal campo di tiro e la esclusione dalla gara.

Ripetute violazioni delle regole sopra esposte, dopo un primo avvertimento, sono considerate come un comportamento antisportivo e pertanto sanzionate di conseguenza.

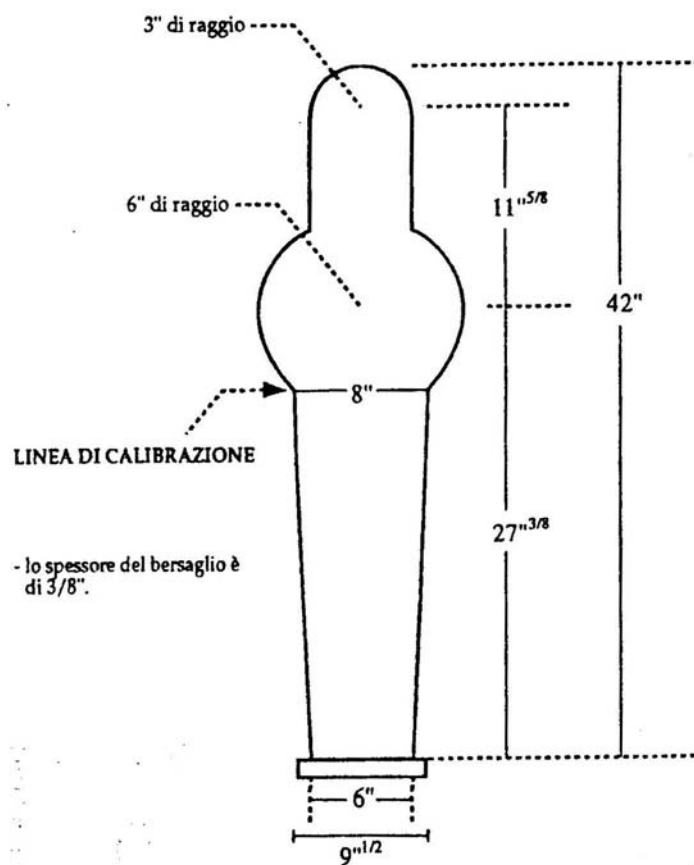
TRS 10. LE PROCEDURE DI RICORSO

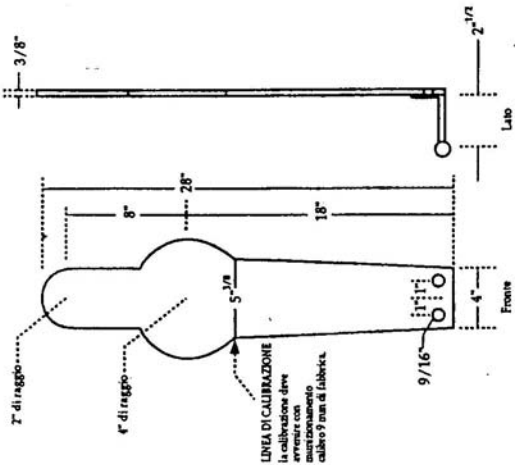
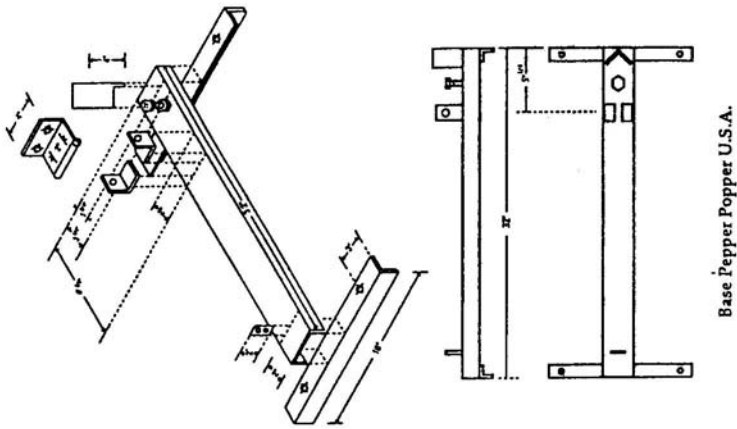
Se un tiratore non concorda sull'operato o sulle decisioni del Direttore di tiro, ad esclusione dei punteggi sul bersaglio, può presentare ricorso contro le sue decisioni al Coordinatore, nei modi e termini previsti dalle "Norme Generali".

Il tiratore può ulteriormente appellarsi, presentando ricorso scritto al Giudice Unico regionale, secondo quanto previsto dalle "Norme Generali" e dal "Regolamento di Giustizia e Disciplina".

STATINO DI GARA

GARA: DATA:		TIRATORE: N. _____					
PROVA CARTUCCE ☐ SI ☐ NO		SQUAD _____ CLASS _____					
MAX PUNTI: _____		PUNTEGGIO: _____					
MIN. COLPI: _____		TIPO PERCORSO: _____					
STAGE N. _____							
PP	PPM	MISS	N/S	PROC	XTRA	OVER	TEMPO
TOT.							
TIRATORE _____							SCORE _____
							CHECK _____
							ENTER _____
							VERIFY _____

**Pepper Popper**



Pepper Popper U.S.A.

Base Pepper Popper U.S.A.

