



World Field Target Federation

# **Regolamento di gara**

## **2018**



# World Field Target Federation

## Regole fondamentali

### Sommario

1.	EQUIPAGGIAMENTO .....	4
1.1	CARABINE .....	4
1.2	MUNIZIONI .....	4
1.3	ORGANI DI MIRA .....	4
1.4	ACCESSORI PER CARABINA .....	4
1.5	ALTRI ACCESSORI .....	6
1.6	OPZIONI DI LETTURA DEL VENTO .....	7
1.7	ABBIGLIAMENTO .....	7
1.8	CUSCINO .....	7
1.9	RULLO DA TIRO .....	9
2.	PERCORSO DI TIRO .....	10
2.1	TERRENO .....	10
2.2	PERCORSO .....	11
2.3	BERSAGLI .....	11
2.4	COLORE DEI BERSAGLI .....	12
2.5	POSIZIONAMENTO E NUMERAZIONE BERSAGLI .....	12
2.6	ZONE DA COLPIRE DI DIAMETRO RIDOTTO .....	13
2.7	BERSAGLI DA COLPIRE IN POSIZIONE OBBLIGATA .....	13
2.8	AREA DI TARATURA E ALLENAMENTO .....	14
2.9	LINEA DI TIRO .....	14
2.10	SEGNALAZIONE DEI BERSAGLI .....	16
2.11	SEGNALETICA STANDARD PER POSIZIONE OBBLIGATA .....	16
2.12	SCHEDA DI GARA .....	17
3.	SICUREZZA E COMPORTAMENTO .....	18
4.	AMMINISTRAZIONE .....	20
4.1	ISCRIZIONI .....	20
4.2	CATEGORIE .....	20
4.3	CLASSI .....	20
4.3.1	JUNIOR .....	21
4.4	TIRATORI DISABILI .....	21
4.5	SQUADRE NAZIONALI .....	22
4.6	CONDIZIONI PER RAPPRESENTARE IL PROPRIO PAESE IN WFTF .....	22
4.7	RAGGRUPPAMENTO MIGLIORI TIRATORI .....	23
4.8	GRUPPI DI TIRATORI .....	23
4.9	ARBITRAGGIO (MARSHALLING) .....	24
4.10	SERVIZI D'EMERGENZA .....	24
4.11	ACCESSO ALLE REGOLE .....	24
5.	COMPETIZIONE .....	25
5.1	PERIODO DELLA COMPETIZIONE .....	25
5.2	PERIODO DI ISCRIZIONE .....	25
5.3	IL PERCORSO .....	25
5.4	GIORNO DI ALLENAMENTO .....	25
5.5	CONVALIDA DELL'ENERGIA DELLA CARABINA (Cronografo) .....	25
5.6	INIZIO / RIPRESA GARA Procedura .....	26
5.7	PROCEDURA DI CESSATE IL FUOCO .....	26
5.8	TEMPO CONSENTITO .....	27
5.9	ORDINE DI TIRO .....	27
5.10	PUNTEGGIO E SCHEDA PUNTEGGIO .....	28
5.11	CORREZIONE DELLA SCHEDA DI GARA .....	28
5.12	BERSAGLI CONTESTATI .....	29
5.13	ABBANDONO DELLA LINEA DI TIRO .....	30
5.14	RISULTATI FINALI .....	30
5.15	PARI MERITO .....	30
5.16	RITARDATARI - Tiratori .....	31
5.17	PRATICHE NON SICURE / FRODI .....	31
5.18	PROCEDURE PRESENTAZIONE RECLAMI .....	31
5.19	FUMATORI .....	32
6.	RICONOSCIMENTI WFTF .....	33
6.1	PREMI PER I VINCITORI .....	33
6.2	TITOLO FIELD TARGET MASTER .....	33
6.3	PREMIO AL SERVIZIO DELLO SPORT .....	33
7.	MATERIE DISCIPLINARI .....	34



# World Field Target Federation

## Regole fondamentali

---

7.1	TIPI DI SANZIONI .....	34
7.2	GIURIA MULTI-NAZIONALE.....	34
7.3	TRATTAMENTO DELLE AMMONIZIONI.....	35
7.4	PENALTA' DEFINITE .....	35
8.	DEFINIZIONI .....	37
9.	ALLEGATO – A (Tabella velocità pallini).....	42

Queste regole si applicheranno a tutti i Campionati del Mondo, gare internazionale o di altri eventi importanti di Field Target. Le RGBs sono invitate ad applicare queste regole per tutte le competizioni di FT che sono organizzate sotto il loro patrocinio.

### 1. EQUIPAGGIAMENTO

#### 1.1 CARABINE

**1.1.1** Possono essere utilizzate carabine ad aria compressa (PCP o Springer) con un'energia alla volata non superiore a 12 ft. Lbs (16,3 joule), e che siano in buone condizioni operative.

**1.1.2** Nessuna regolazione dell'energia può essere apportata ad una carabina ad aria compressa durante una gara.

**1.1.3** Calciature di carabina completamente regolabili, esclusi appoggi sulla coscia, sono autorizzati per soddisfare i vari stili e posizioni di tiro.

#### 1.2 MUNIZIONI

Può essere utilizzato qualsiasi tipo di pallino completamente in piombo, lega di piombo, lega di zinco o zinco, o materiale simile.

#### 1.3 ORGANI DI MIRA

Ogni sistema di puntamento può essere utilizzato con l'eccezione dei mirini laser. Non può essere utilizzato nessun dispositivo telemetrico integrato o separato.

#### 1.4 ACCESSORI PER CARABINA

**1.4.1** Non appena inizia la competizione di tutti gli accessori devono rimanere attaccato al carabina durante la gara. Nulla può essere aggiunto o rimosso (se non diversamente specificato nelle regole).

**1.4.2** Gli accessori della carabina consentiti sono:

- a. (Una) cinghia della carabina - nessuna cinghia supplementare è ammessa. **Tranne il braccio, le cinghie non possono essere avvolte o collegate a qualsiasi altra parte del corpo.**



- b. Calciolo



- c. Bolla (solo analogica)



- d. Paraluce per ottica
- e. Paraluce oculare per ottica
- f. Termometro (Sono ammessi digitali o analogici)






- g. Indicatore del vento (non elettronico)
- h. Inclinometro (Accessorio solo analogico)



- i. Bipode (Solo a supporto della carabina a riposo)
- j. Guide, pesi su canna, calcio e calciolo
- k. Poggiamano
- l. Lenti per messa a fuoco ravvicinata
- m. Tappi ottica

### 1.4.3 Cinghia carabina

- a. Dopo l'inizio della competizione la cinghia della carabina deve rimanere agganciata almeno da una parte alla carabina;

	<p>Questo tipo di cinghia (con 2 attacchi alla carabina )deve sempre rimanere agganciata</p>
	<p>Questo tipo di cinghia (con un attacco alla carabina ed uno al braccio del tiratore) deve rimanere sempre agganciata dal lato della carabina.</p>
	<p>Questo tipo di cinghia (Cinghia da biathlon) con un gancio più un attacco alla carabina, deve rimanere sempre agganciata dal lato della carabina.</p>

- b. gli attacchi sganciabili della cinghia sono considerati parti della cinghia;



- c. il tiratore può sganciare la cinghia quando non in uso.



### 1.5 ALTRI ACCESSORI

#### 1.5.1 Telemetri esterni

I telemetri non possono essere usati in nessun caso nell'area della competizione ma possono essere usati nell'area di allenamento.

#### 1.5.2 Protezioni ginocchia

Sono ammesse una o due protezioni.



- 1.5.3 Non sono ammesse cinghie sul corpo che ne blocchino il naturale movimento.



- 1.5.4 Non sono ammessi dispositivi aggiuntivi come computer, smartphone, tablet, calcolatrici o ogni equipaggiamento elettronico nell'area della competizione.

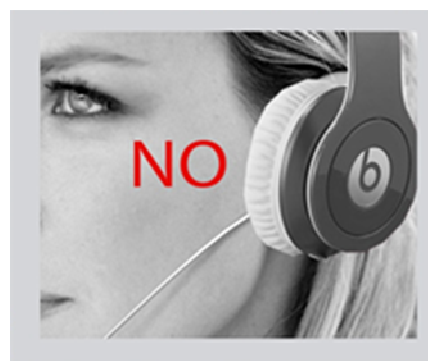
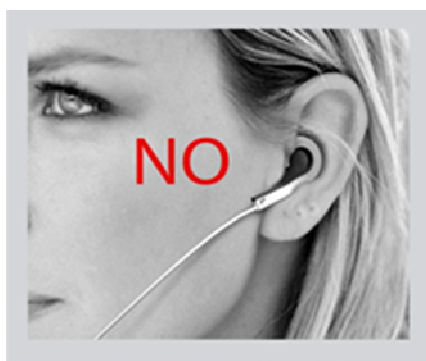
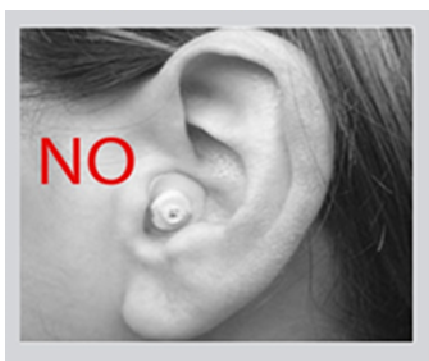
- 1.5.5 Sono ammessi red dot o altri organi di mira a bassi ingrandimenti usati per individuare i bersagli.

- 1.5.6 Sono ammessi timer e piccole lenti attaccate alla carabina per aiutarsi a leggere la ruota di messa a fuoco o le torrette.

- 1.5.7 Non è ammesso nessun elemento rigido che limiti i movimenti del corpo (esempi in foto).



**1.5.8** Non sono ammesse ostruzioni auditive di ogni genere, per esempio tappi, auricolari o cuffie se non per ragioni mediche preventivamente concordate con il Capo Marshall.



## 1.6 OPZIONI DI LETTURA DEL VENTO

**1.6.1** Le opzioni per leggere il vento disponibili ai tiratori sono:

- a) Stringhe o bandelle segnavento agganciate alla carabina.
- b) Cordini di riarmo dei bersagli).

**1.6.2** Durante la gara nessun altro equipaggiamento, elettronico o meno, può essere usato dal tiratore per valutare il vento o altre condizioni meteorologiche.

## 1.7 ABBIGLIAMENTO

**1.7.1** E' ammesso ogni tipo di abbigliamento, guanti o scarpe purchè non pericoloso per il tiratore od altri.

**1.7.2** L'abbigliamento può contenere imbottiture che riducano la pressione del calcio sul braccio o sul ginocchio.

**1.7.3** Sono ammesse imbottiture separate sopra indumenti non imbottiti che riducano la pressione del calcio sul braccio o sul ginocchio.

**1.7.4** I guanti non devono contenere nessun materiale rigido che si estenda sopra il polso.

## 1.8 CUSCINO

**1.8.1** Il cuscino può avere qualsiasi forma ma deve poter essere contenuto in una scatola di 55x55 cm per 15 cm di altezza.



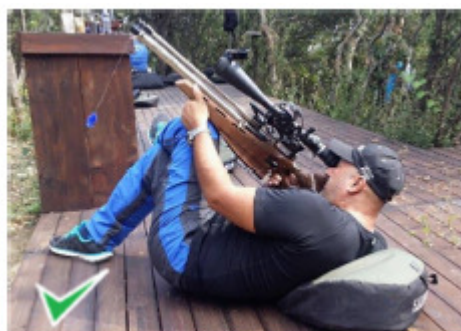
**1.8.2** Il cuscino può essere usato solo come appoggio nelle linee a posizione libera (soprattutto a sostegno dei glutei).

**1.8.3** Come eccezione il cuscino può essere usato ;

- a. In una linea a posizione libera, qualora il tiratore decidesse di affrontarla in ginocchio, per supportare piede, tibia o gamba;



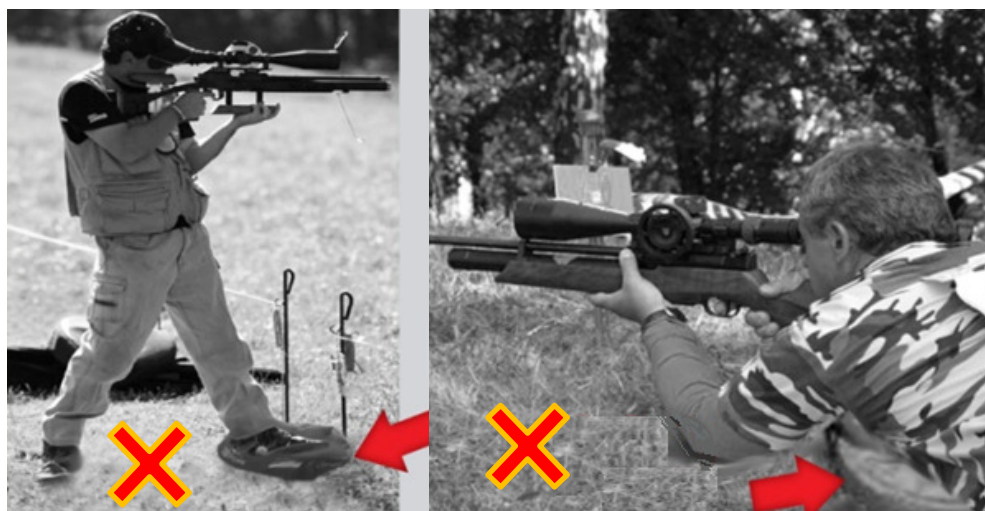
- b. in una linea a posizione libera per supportare il tiratore durante il tiro a bersagli posizionati in alto. In questo caso il cuscino può essere usato a supporto di glutei o schiena.



**1.8.4** Il cuscino non può essere usato come diretto supporto della carabina o usato come aiuto nelle posizioni in piedi, in ginocchio o prona.







**1.8.5** E' ammesso un solo cuscino per concorrente.

**1.8.6** Il cuscino non può essere usato congiuntamente al rullo da tiro

### 1.9 RULLO DA TIRO

**1.9.1** Il rullo da tiro può essere usato come sostegno per la caviglia e/o lo stinco nella posizione in ginocchio.

**1.9.2** Il rullo da tiro non può essere usato in ogni altra posizione, per esempio come supporto addizionale nella posizione seduta.

**1.9.3** E' permesso tirare senza nessun supporto per la caviglia.

**1.9.4** Gli organizzatori devono mettere a disposizione un rullo da tiro conico per le linee in ginocchio.

- a. Diametro massimo (18 cm)
- b. Diametro minimo (10 cm)
- c. Lunghezza massima(50 cm)

**1.9.5** I tiratori possono usare un rullo da tiro personale.

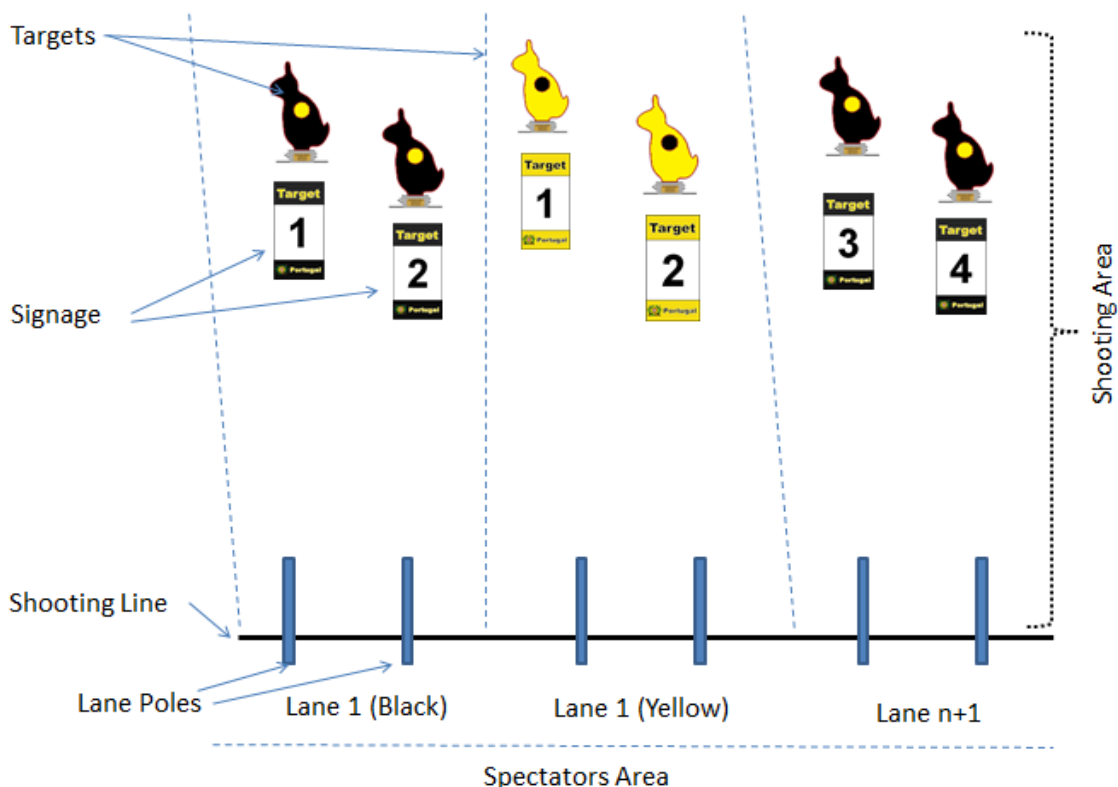
- a. Forma : come da figura
- b. Diametro: 180mm (max)
- c. Lunghezza: qualunque.



## 2. PERCORSO DI TIRO

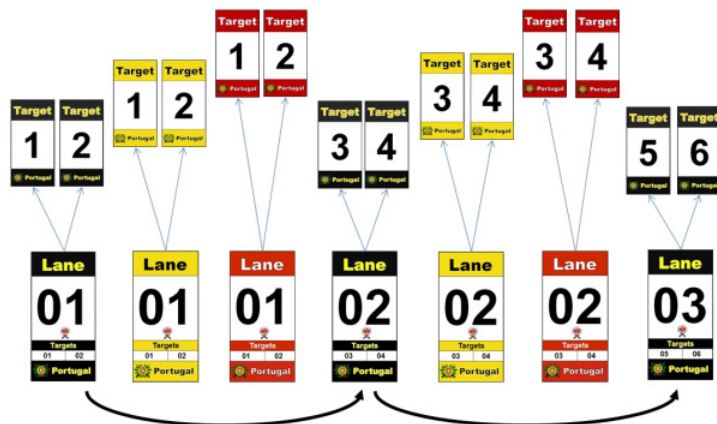
### 2.1 TERRENO

**2.1.1** Per le gare di Field Target dovrebbe essere trovato e preparato un terreno composto da campi e bosco.



**2.1.2** Per l'annuale Campionato del Mondo di Field Target su questo terreno dovrebbero essere allestiti tre percorsi di 25 linee ciascuno con 2 bersagli per linea (per un totale di 50 bersagli per ogni percorso).

**2.1.3** Le linee di questi percorsi devono essere alternate (esempio nero/giallo/bianco) lungo il terreno.

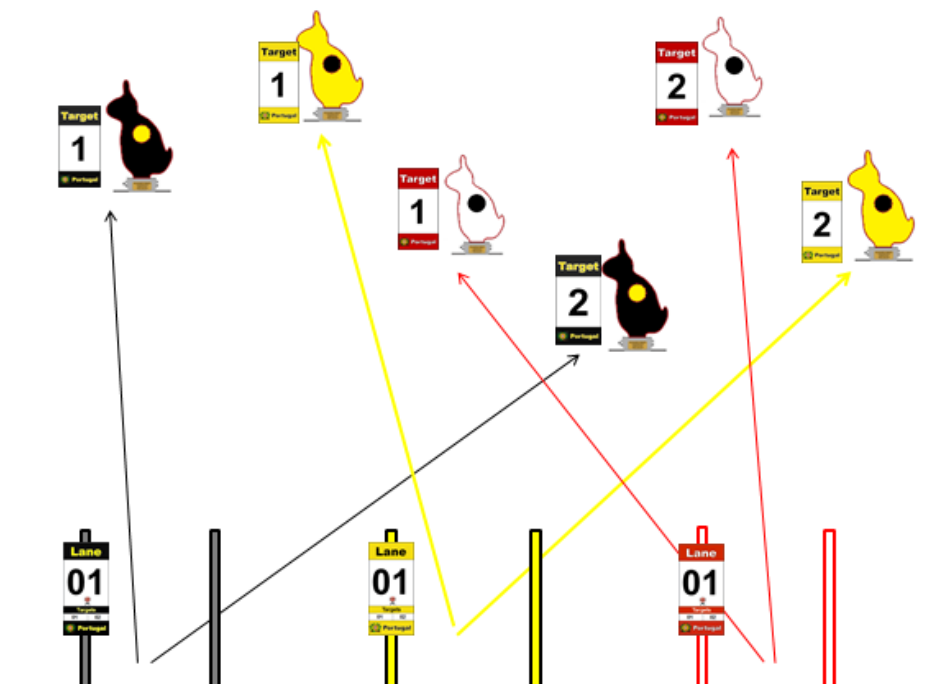


### 2.2 PERCORSO

**2.2.1** Il percorso è composto da 150 bersagli in tre giorni. In casi di forza maggiore i capitani delle squadre nazionali possono concordare altre opzioni.

**2.2.2** In un Campionato del Mondo di Field Target le linee devono avere 2 bersagli.

**2.2.3** I bersagli incrociati sono considerati parte dello Sport del Field Target.



**2.2.4** I cordoni di riattivazione dei bersagli possono essere guidati per evitare di interferire tra di loro o con linee di tiro di bersagli di altre linee.

**2.2.5** La piastra frontale e la paletta dei bersagli devono essere visibili al 100% da ogni posizione di tiro; in piedi, in ginocchio, seduta e prona. **Nota: Il bersaglio deve essere visibile al 100% da almeno un punto all'interno della piazzola, non deve necessariamente essere visibile al 100% da tutti i punti tra i paletti che delimitano la piazzola – il tiratore ha la possibilità di spostarsi all'interno della piazzola.**

**2.2.6** Dalla posizione di tiro non devono essere visibili spazi vuoti tra il bordo della kill zone e la paletta. Speciale attenzione deve essere posta ai bersagli posizionati in alto o in basso.

**2.2.7** ~~Ogni ostruzione dovrebbe essere rimossa dai Marshall prima del primo tiro in quella linea, altrimenti l'ostruzione deve rimanere per tutta la durata della gara.~~

**2.2.8** Nessuna linea di tiro deve comportare una posizione pericolosa per il tiratore es. eccessivamente ripida, scivolosa, ecc.

### 2.3 BERSAGLI

**2.3.1** Devono essere utilizzate sagome metalliche con un foro nella piastra frontale ed una paletta dietro che se colpita ne provoca l'abbattimento e deve poter essere riarmata dalla postazione di tiro.

**2.3.2** La zona da colpire deve essere di forma circolare e di colore contrastante con la piastra frontale.

**2.3.3** E' proibito l'uso di zone da colpire simulate in altre parti della piastra frontale.

**2.3.4** Le zone da colpire standard hanno un diametro di 40 mm.

**2.3.5** Un numero limitato di bersagli può essere dotato di zone da colpire di diametro ridotto di 15 o 25 mm. Questi riduttori sono verniciati nello stesso colore della piastra frontale.

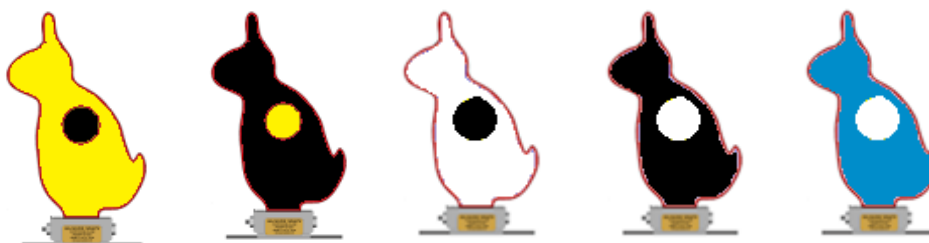
**2.3.6** La riduzione deve essere posta sulla parte esterna della piastra frontale, di fronte al tiratore (non all'interno).

**2.3.7** I bersagli devono essere verniciati ogni giorno prima di iniziare una nuova gara.

## 2.4 COLORE DEI BERSAGLI

Nel Campionato del Mondo di Field Target i colori ammessi per i bersagli sono:

- piastra frontale gialla con zona da colpire nera, o
- piastra frontale nera con zona da colpire gialla, o
- piastra frontale bianca con zona da colpire nera, o
- piastra frontale nera con zona da colpire bianca, o
- piastra frontale azzurra con zona da colpire bianca



## 2.5 POSIZIONAMENTO E NUMERAZIONE BERSAGLI

**2.5.1** I bersagli devono essere posizionati a distanze comprese tra 9 e 50 metri dalla linea di tiro in base alla seguente tabella:

Bersaglio (distanza max)	15 mm	25 mm	40 mm
Bersagli non in posizione obbligatoria	20 metri	35 metri	50 metri
Posizione obbligatoria	Non ammessa	20 metri	40 metri

**2.5.2** I bersagli devono essere ben assicurati a terra, agli alberi ecc. per resistere a tre giorni di gare.

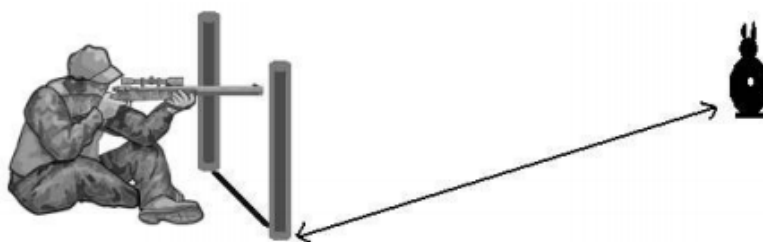
**2.5.3** I bersagli vanno affrontati in sequenza numerica es. 23, 24, 25, 26 ecc.

**2.5.4** Tutti i bersagli e le linee di tiro devono essere chiaramente numerati (i bersagli suddivisi per percorso e da sinistra a destra).

**2.5.5** La segnaletica dei bersagli deve essere visibile dalla linea di tiro.

**2.5.6** I bersagli possono essere collocati più in alto o in basso della linea di tiro, ma la piastra frontale deve essere sempre completamente visibile da tutte le posizioni di tiro e deve presentare rispetto al tiratore un angolo di 90 ° (più o meno 5°) rispetto alla linea orizzontale.

**2.5.7** La distanza dei bersagli si misura dal paletto della piazzola più vicino al bersaglio al bersaglio stesso.



**2.5.8** Prima dell'inizio del Campionato del Mondo di Field Target un rappresentante di un Paese (RGB, capitano della squadra nazionale o tiratore designato) può validare il percorso e richiedere di controllare due volte la distanza di un bersaglio. Come opzione l'Organizzazione può decidere di consentire o meno a tutti i tiratori di visionare a piedi il percorso. Nessun telemetro è consentito.

**2.5.9** Non appena il Campionato del Mondo inizia qualsiasi bersaglio fuori dalle distanze consentite (incluse le posizioni obbligate) sarà considerato valido a condizione che non sia posto a meno di 9 metri o più di 50.

**2.5.10** Durante la competizione se un tiratore ritiene che un bersaglio sia posto a distanza superiore a 50 o inferiore a 9 metri può decidere se ingaggiare il bersaglio o presentare protesta ai Marshall.

- a. Se il tiratore decide di ingaggiare il bersaglio perde il diritto di presentare reclamo;
- b. se decide di presentare reclamo tale decisione sarà registrata sulla sua scheda ed a fine gara tale distanza verrà controllata. Se il bersaglio sarà trovato tra i 9 e 50 metri verrà registrato "0" sulla sua scheda del punteggio mentre se risulterà a meno di 9 metri o oltre i 50 il bersaglio sarà rimosso dal percorso e verrà assegnato a tutti come colpito.

## 2.6 ZONE DA COLPIRE DI DIAMETRO RIDOTTO

**2.6.1** Il numero totale dei bersagli con zone da colpire di diametro ridotto non deve eccedere il 25% (12 bersagli) dei 50 bersagli di un percorso.

## 2.7 BERSAGLI DA COLPIRE IN POSIZIONE OBBLIGATA

**2.7.1** Il numero totale dei bersagli da ingaggiare in piedi o in ginocchio non deve eccedere il 20% dei 50 bersagli di un percorso, es. 10 bersagli (5 linee).

**2.7.2** Questi bersagli devono essere suddivisi in modo possibilmente equo, es. 3 linee in piedi e 2 in ginocchio o viceversa.

**2.7.3** La distanza massima di questi bersagli è di 40 metri.

Bersagli (distanza massima)	15 mm	25 mm	40 mm
Posizione obbligata	Non ammessa	20 metri	40 metri

**2.7.4** Le linee da ingaggiare in piedi o in ginocchio devono essere chiaramente contrassegnate (possibilmente tra i paletti della linea).



### 2.8 AREA DI TARATURA E ALLENAMENTO

**2.8.1** Un'area di taratura e allenamento deve essere messa a disposizione dei tiratori almeno un giorno prima del Campionato del Mondo.

**2.8.2** Tale area deve essere in prossimità del campo di gara.

**2.8.3** In tale area devono essere posizionati dei bersagli di carta posti tra i 9 e 50 metri.

**2.8.4** I bersagli di carta devono essere posti ad una distanza minima di 9 metri ed ogni 5 metri da 10 a 50 e le distanze a cui sono posti deve essere riportata sui bersagli.

**2.8.5** Come minimo i bersagli di carta devono essere sostituiti una volta al giorno.

**2.8.6** La linea di tiro dovrebbe essere abbastanza lunga da ospitare tutti i tiratori.

**2.8.7** L'aria compressa deve essere a disposizione dei tiratori ed un aiuto Marshall deve essere presente ogni volta che si fruisce di questo servizio. L'Organizzazione deve garantire un "Kit di ricarica aria" con un sistema di attacco rapido femmina. I tiratori devono avere un connettore maschio e il sistema di caricamento della loro carabina.



**2.8.8** Tutte le regole di sicurezza devono essere applicate.

**2.8.9** Per ogni giorno di competizione deve essere previsto una apertura minima all'area di taratura (es. una o due ore).

**2.8.10** Ogni tiratore deve avere la possibilità di accedervi per ogni giorno di gara per un minimo di 15 minuti.

### 2.9 LINEA DI TIRO

**2.9.1** La linea di tiro è chiaramente indicata da una chiara linea sul terreno tra i due paletti tra cui devono posizionarsi i tiratori.

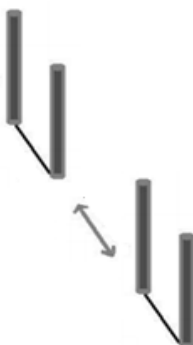
**2.9.2** La linea di tiro deve essere delimitata da paletti e non da alberi od altri oggetti.

**2.9.3** La distanza minima tra i paletti è di un (1) metro.





**2.9.4** La distanza minima tra due (2) linee di tiro è di tre (3) metri.



**2.9.5** Durante il tiro la volata deve essere oltre la linea di tiro ed il grilletto deve essere dietro.



**2.9.6** I paletti non possono essere utilizzati come appoggio durante il tiro (es. a supporto del piede).





### 2.10 SEGNALAZIONE DEI BERSAGLI

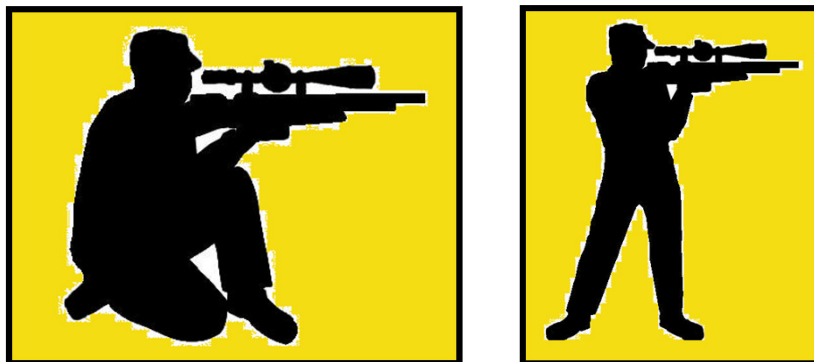
**2.10.1** Il segnale dei bersagli deve essere facilmente associabile ai bersagli ed avere un colore simile alla piastra frontale dei bersagli stessi.



Nota: Un esempio di segnale per i bersagli è disponibile nel sito web WFTF per il download.

### 2.11 SEGNALETICA STANDARD PER POSIZIONE OBBLIGATA

**2.11.1** In ginocchio e in piedi



Nota: Un esempio di segnale per i bersagli è disponibile nel sito web WFTF per il download.

### 2.12 SCHEDA DI GARA

**Field Target Score Card**

Shooter ID: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_  
 Name: \_\_\_\_\_  
 Country: \_\_\_\_\_

Black Course PCP Int. Start Lane \_\_\_\_\_  
 Warnings: ☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 Team: ☒ ☒

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Total  
 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 Total  
 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 Total  
 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 Total  
 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 Total

0 - Miss X - Hit

Signatures \_\_\_\_\_ Total Hits \_\_\_\_\_  
 Control Sticker/Stamp/Sig. \_\_\_\_\_ Pellet Velocity: \_\_\_\_\_ Weight: \_\_\_\_\_

Identification of the course  
 Warnings (new)  
 Signatures of the shooters  
 Control signature, sticker or similar  
 Shooter ID  
 Space for a organization to identify a shooter. A Sticker can be used.  
 Class  
 Starting Lane  
 Identify if you are a team member  
 Sub-Total  
 Total Hits  
 Pellet velocity and weight

Nota: Un esempio di scheda di gara è disponibile nel sito web WFTF per il download.

### 3. SICUREZZA E COMPORTAMENTO

Come in tutti gli sport di tiro le norme di sicurezza e di comportamento sono della massima importanza, quindi:

**3.1.1** Tutti i tiratori, sia affiliati alle RGB che non, devono aver pregresse esperienze di gara o arbitraggio in eventi nazionali da cui si acquisisce la conoscenza delle norme di sicurezza, dei tempi di tiro e della gestione delle schede di gara.

**3.1.2** Tutti i tiratori, a prescindere dalla loro età, devono essere in grado di gestire la propria attrezzatura e di adottare un comportamento sicuro in ogni momento.

**3.1.3** Tutti i tiratori devono saper comprendere le regole.

**3.1.4** Tutti i tiratori, a prescindere dalla loro età, non devono essere assistiti durante il tiro o ricevere suggerimenti durante la gara.

**3.1.5** Nessuna carabina deve essere puntata in direzione di persone o animali.

**3.1.6** Salvo che durante il tiro tutte le carabine devono essere scariche e devono essere rivolte verso il basso durante il caricamento

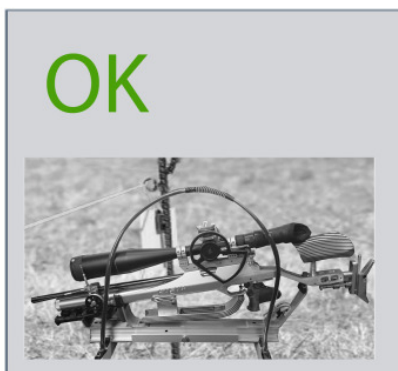
**3.1.7** Ogni tiratore deve lasciare la linea di tiro in condizioni di sicurezza e pronta per i tiratori che seguono. Questo include il riarmo dei bersagli e la reimpostazione del cronometri in modo che la piazzola sia pronta per accogliere il gruppo successivo.

**3.1.8** Al segnale di cessate il fuoco (un fischio) la carabina deve essere scaricata in modo sicuro verso il terreno.



**3.1.9** Durante il trasporto la carabina deve essere puntata verso il basso, salvo il caso in cui venga trasportata nella custodia.

**3.1.10** Se trasportata fuori dalla custodia la carabina deve avere sempre la leva di caricamento aperta.





## World Field Target Federation

### Regole fondamentali

---

- 3.1.11** La carabina a riposo deve essere rivolta verso la zona di tiro con la volata oltre la linea ed il grilletto dietro.
- 3.1.12** Sulla linea di tiro sono ammessi solo i tiratori partecipanti.
- 3.1.13** Non sono ammessi bambini od animali domestici durante una gara salvo se sotto il controllo di un adulto che ne è responsabile.
- 3.1.14** Durante il giorno della competizione finchè l'ultimo colpo non è stato sparato non possono essere consumati né alcool né droghe ad eccezione dei farmaci prescritti.



# World Field Target Federation

## Regole fondamentali

### 4. AMMINISTRAZIONE

#### 4.1 ISCRIZIONI

**4.1.1** Le iscrizioni per il Campionato del Mondo sono normalmente inviate poco dopo la conclusione della manifestazione dell'anno precedente.

**4.1.2** L'organizzazione del paese ospitante solitamente apre un sito web su cui viene visualizzato l'elenco delle iscrizioni ricevute più altre informazioni pertinenti.

**4.1.3** Il numero dei posti disponibili in un Campionato del Mondo è limitato secondo le seguenti priorità:

- a. Posti riservati alle RGB nazionali (massimo 8 PCP e 6 Springer) squadre nazionali
- b. Membri RGB (tiratori individuali)
- c. Ospiti (tiratori individuali non membri di una RGB affiliata)

**4.1.4** Le iscrizioni devono essere effettuate tramite la RGB o il rappresentante della RGB con l'approvazione della RGB e secondo le regole e procedure definite da ciascun paese tra cui l'iscrizione alla RGB se presente.

**4.1.5** Nel caso di posti disponibili le iscrizioni individuali supportate o approvate dalle RGB possono essere accettate. Possono essere accettati anche ospiti (tiratori non affiliati ad una RGB) purché accettino le regole.

**4.1.6** Poiché il Campionato del Mondo è per le RGB che compongono WFTF il risultato finale dei tiratori ospiti non iscritti ad una RGB non verrà preso in considerazione.

**4.1.7** I nomi di ogni membro delle squadre nazionali devono essere consegnati agli organizzatori almeno 24 ore prima dell'inizio della gara. Tutte le squadre nazionali ed i nomi dei componenti debbono essere resi pubblici a tutti i tiratori prima dell'inizio della gara.

**4.1.8** La quota di iscrizione al Campionato del Mondo di Field Target include la quota di iscrizione (con rifornimento aria, servizi medici) e la Cena delle premiazioni (Ceremony Dinner). Tutti gli altri servizi sono opzionali.

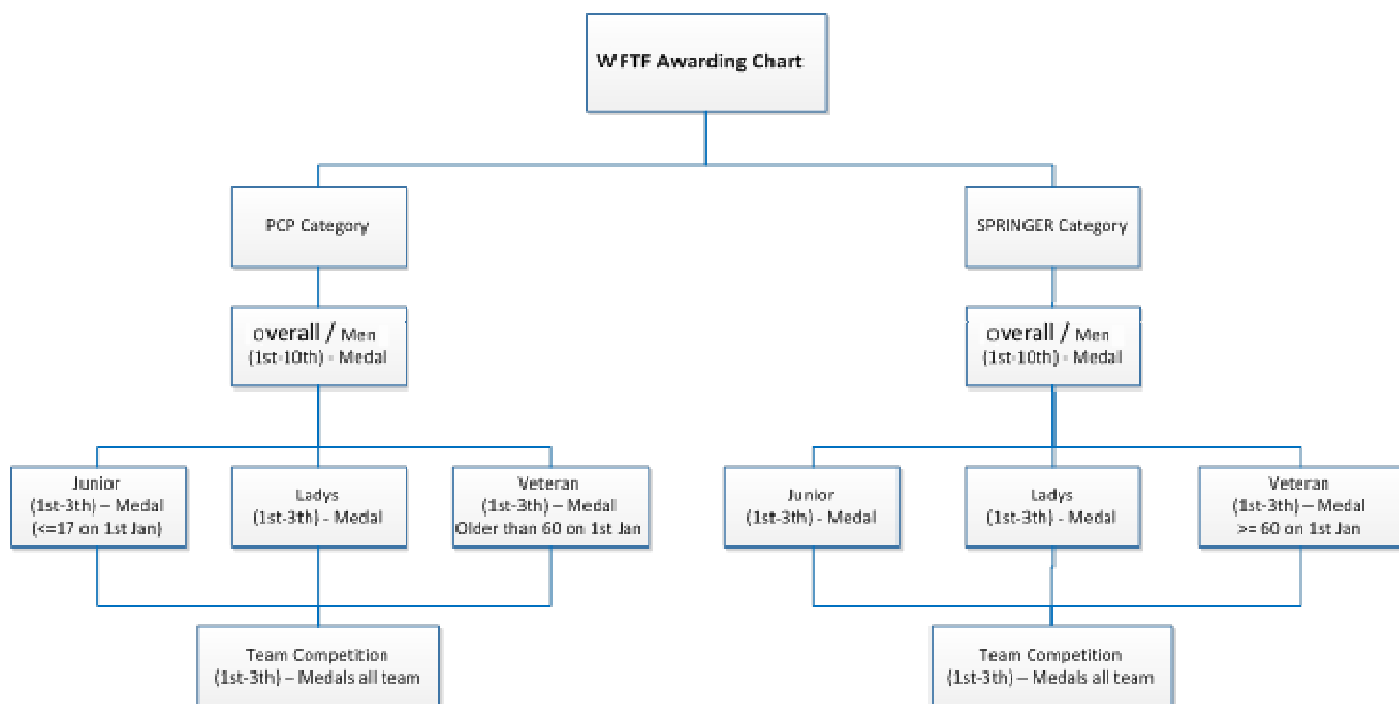
#### 4.2 CATEGORIE

**4.2.1** Le categorie in competizione al Campionato del Mondo sono PCP e Springer (entrambe limitate a 12 ft. lbs o 16.3 joule).

#### 4.3 CLASSI

Le classi per il Campionato del Mondo sono le seguenti:

- a. Junior (21 anni non compiuti al 1° gennaio)
- b. Ladies
- c. Complessiva (competizione principale - include juniors, uomini, ladies e veterani)
- d. Veterani (60 anni o più al 1° gennaio)



### 4.3.1 JUNIOR

- Uno junior è un tiratore che al 1° gennaio non ha ancora compiuto il 21° anno di età.
- Salvo leggi specifiche del Paese ospitante non è stabilita un'età minima per partecipare ad un Campionato del Mondo.
- Uno junior non può essere assistito durante il tiro (compresa la stima delle distanze) o assistito dopo che è partito il tempo di tiro.
- Ogni junior con meno di 15 anni deve essere accompagnato nell'area di gara da un genitore o un tutore. Eventuali leggi nazionali possono prevedere un limite di età diverso.

## 4.4 TIRATORI DISABILI

**4.4.1** I tiratori che non possono, per qualsiasi motivo FISICO O MEDICO, conformarsi ad una particolare posizione di tiro o trasportare la propria attrezzatura devono informare il Capo Marshall 24 ore prima dell'inizio della gara per ottenere il permesso di utilizzare una posizione alternativa o per avere un aiuto durante il trasporto, a condizione che questo non costituisca uno sleale vantaggio.

**4.4.2** Tutti i Marshall devono essere messi a conoscenza di tali accordi.

**4.4.3** Le posizioni alternative consentite sono:

- In piedi in alternative alla posizione in ginocchio.
- Per la posizione in piedi non è prevista nessuna alternativa (ogni bersaglio viene considerato come non colpito).



# World Field Target Federation

## Regole fondamentali

### 4.5 SQUADRE NAZIONALI

**4.5.1** La squadra nazionale della categoria PCP è composta da un minimo di quattro (4) ad un massimo di otto (8) tiratori.

**4.5.2** La squadra nazionale della categoria SPRINGER è composta da un minimo di tre (3) ad un massimo di sei (6) tiratori.

**4.5.3** E' richiesto un minimo di quattro (4) squadre nazionali per entrambe le categorie per costituire la classifica delle squadre.

**4.5.4** I risultati delle squadre saranno ricavati dai quattro (4) migliori punteggi giornalieri per le squadre PCP e dai tre (3) per le squadre SPRINGER e devono essere sommati al termine della manifestazione.

**4.5.5** Al Campionato del Mondo le squadre devono essere inserite 24 ore prima dell'inizio della prima giornata di gara e devono venire esposte in bacheca dagli organizzatori.

**4.5.6** Solo una (1) RGB per nazione può schierare una squadra per categoria nelle seguenti categorie (Springer complessiva / PCP complessiva) la categoria PCP complessiva può includere anche tiratori springer.

### 4.6 CONDIZIONI PER RAPPRESENTARE IL PROPRIO PAESE IN WFTF

**4.6.1** Ogni concorrente che desidera partecipare al Campionato del Mondo WFTF deve scegliere quale Paese all'interno di WFTF vuole rappresentare, sia che partecipi come tiratore individuale che come membro di una squadra. Per essere ammessi a rappresentare un Paese un concorrente deve:

- essere nato in quel Paese, o
- risiedere ininterrottamente in quel paese per i 12 mesi precedenti ;
- questo periodo può essere ridotto o addirittura annullato con l'accordo delle RGB coinvolte e del Presidente del WFTF, tenendo conto delle singole circostanze;
- essere membro di un club interno alla RGB facente capo a WFTF del Paese di residenza.

**4.6.2** Per cambiare il proprio Paese un concorrente deve:

- essersi trasferito in un Paese di residenza diverso dall'ultimo paese per cui ha gareggiato;
- essere associato in un club affiliato alla RGB del nuovo Paese di residenza;
- aver ottenuto un permesso scritto da parte delle RGB coinvolte e del Presidente WFTF tenendo conto delle circostanze di ogni caso.

**4.6.3** Il cambio del Paese di appartenenza diventerà effettivo solo dopo il successivo Campionato del Mondo.

**4.6.4** In caso di una protesta tutte le RGB possono prendere ogni decisione di natura generale od individuale per quanto riguarda i problemi derivanti dalla nazionalità, dalla cittadinanza, dal domicilio o dalla residenza di qualsiasi concorrente, compresa la durata di qualsiasi periodo di attesa.

**4.6.5** Dopo aver cambiato il Paese con uno diverso da quello di nascita è possibile tornare a rappresentare il proprio Paese di nascita spostando la residenza, abitando ininterrottamente per un anno ed essere membro di un club affiliato alla RGB di quel Paese.

**4.6.6** L'idoneità non assicura la qualificazione. Una RGB può scegliere di utilizzare ulteriori criteri di scelta per definire la propria squadra nazionale e distribuire i posti singoli.

**4.6.7** La partecipazione ad un evento WFTF in violazione a queste regole non sarà permessa.



### 4.7 RAGGRUPPAMENTO MIGLIORI TIRATORI

Per permettere almeno ai 75 tiratori risultati migliori nelle precedenti edizioni dei Campionati del Mondo di confrontarsi lo stesso giorno nelle stesse condizioni e sullo stesso percorso gli organizzatori devono applicare le seguenti regole.

Regola 1 – Selezionare i tiratori saliti sul podio WFTF (1°, 2° e 3° degli ultimi 7 anni);

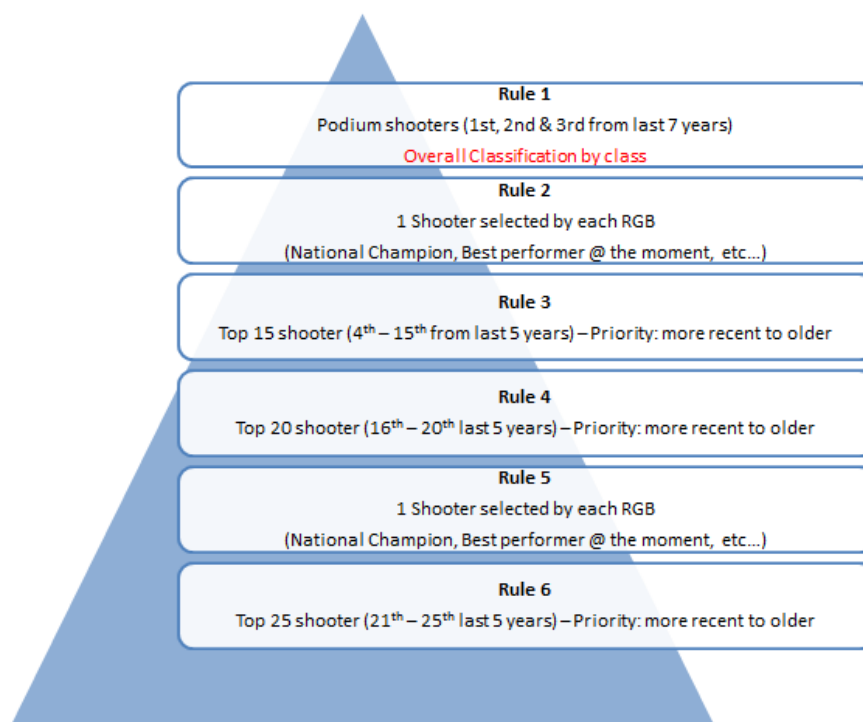
Regola 2 –ogni RGB identifica il proprio miglior tiratore (Campione Nazionale, tiratore più in forma del momento, ecc.);

Regola 3 – selezionare i tiratori classificati tra il 4° ed il 15° posto nelle precedenti 5 edizioni del Campionato del Mondo;

Regola 4 – selezionare i tiratori classificati tra il 16° ed il 20° posto nelle precedenti 5 edizioni del Campionato del Mondo;

Regola 5 – ogni RGB identifica il proprio miglior tiratore (Campione Nazionale, tiratore più in forma del momento, ecc.);

Regola 6 – selezionare i tiratori classificati tra il 21° ed il 25° posto nelle precedenti 5 edizioni del Campionato del Mondo;



Nota: La selezione deve essere fatta in modo sequenziale dal più recente Campionato del Mondo fino a quando tutti i posti sono occupati

### 4.8 GRUPPI DI TIRATORI

**4.8.1** Idealmente un gruppo non dovrebbe essere composto da tiratori provenienti dallo stesso Paese / zona / club.

**4.8.2** Negli eventi che comportano più di una gara, per le gare successive i gruppi possono essere composti in base ai punteggi accumulati nelle gare precedenti.

**4.8.3** Dove sono presenti percorsi diversi e contigui i tiratori devono impegnare un percorso per volta.



# World Field Target Federation

## Regole fondamentali

---

**4.8.4** Le schede dei punteggi con indicati i nomi dei tiratori e la linea di partenza, i cronometri e le penne devono essere disponibili (sulle linee di tiro) e consegnate a tutti i partecipanti prima dell'inizio di ogni gara.

### **4.9 ARBITRAGGIO (MARSHALLING)**

**4.9.1** Devono esserci abbastanza aiutanti Marshall per coprire l'intero percorso di gara tenendosi in vista uno dell'altro e devono essere equipaggiati con giubbetti identificativi, apparecchi ricetrasmittenti a due vie e fischietti / trombe.

**4.9.2** In una competizione WFTF di 150 bersagli devono esserci almeno sette (7) Marshall. Nello specifico un (1) Capo Marshall e sei (6) aiutanti Marshall (due aiutanti Marshall ogni percorso da 50 bersagli).

**4.9.3** Tutti i Marshall hanno buone conoscenze delle norme di sicurezza, del regolamento del Field Target e soprattutto nell'individuazione e gestione di eventuali malfunzionamenti dei bersagli.

**4.9.4** Per quanto possibile, essi dovrebbero anche essere in grado di parlare e comprendere l'inglese.

### **4.10 SERVIZI D'EMERGENZA**

**4.10.1** I SERVIZI di EMERGENZA sottoforma di un'ambulanza o personale qualificato di pronto soccorso devono essere presenti sul percorso durante tutti i giorni di svolgimento del Campionato del Mondo.

**4.10.2** Ogni tiratore è responsabile per la sua assicurazione infortuni. In aggiunta a questa l'organizzazione ospitante (nei paesi in cui ciò sia consentito) deve stipulare un contratto di assicurazione per il Campionato del Mondo ed eventi internazionali.

### **4.11 ACCESSO ALLE REGOLE**

**4.11.1** Una copia di queste REGOLE deve essere presente sul percorso ed accessibile a tutti i presenti.



# World Field Target Federation

## Regole fondamentali

### 5. COMPETIZIONE

#### 5.1 PERIODO DELLA COMPETIZIONE

Non ci sono regole su quando si terrà la competizione. Si tratta di una decisione dell'organizzatore.

#### 5.2 PERIODO DI ISCRIZIONE

##### 5.2.1 Il periodo di iscrizione è definito dalle seguenti regole:

- e. il periodo di iscrizione dovrebbe iniziare circa ad ottobre;
- f. ci sarà un periodo di preiscrizione della durata di almeno un (1) mese riservato alle squadre nazionali ;
- g. tutti i posti non prenotati per le squadre nazionali possono essere utilizzati dai singoli concorrenti;
- h. tutti i posti riservati dalle squadre nazionali e non pagati saranno liberati per i singoli concorrenti.

#### 5.3 IL PERCORSO

##### 5.3.1 Il percorso completo di un Campionato del Mondo consiste in 50 bersagli al giorno per 3 giorni.

##### 5.3.2 Una gara deve essere completata perchè il punteggio possa essere ritenuto valido, salvo i casi elencati in seguito in "ABBANDONO DEL PERCORSO"

#### 5.4 GIORNO DI ALLENAMENTO

##### 5.4.1 Deve essere previsto almeno un giorno di allenamento prima del Campionato del Mondo.

#### 5.5 CONVALIDA DELL'ENERGIA DELLA CARABINA (Cronografo)

**Durante il giorno di allenamento** (un giorno prima dell'inizio della competizione):

##### 5.5.1 E obbligatorio che durante il giorno di allenamento prima dell'inizio della competizione la squadra dei Marshall effettui le seguenti convalide:

- a. test di convalida dell'energia erogata dalla carabina (con un cronografo ufficiale della competizione);
- b. convalida degli accessori;
- c. misurazione cuscino e rullo da tiro;
- d. controllo pallini.

##### 5.5.1 Non passare dalla convalidazione dei Marshall può essere causa di ammonimento/squalifica;

##### 5.5.2 Durante il giorno di allenamento il test di velocità/configurazione può essere effettuato un numero indefinito di volte senza penalità e/o squalifiche.

#### **Durante la Competizione**

##### 5.5.3 Tutte le carabine devono essere cronografate quotidianamente.

##### 5.5.4 Il Marshall deve caricare personalmente ogni pallino assicurandosi che non sia deformato o danneggiato.

**5.5.5** La prova cronografica può essere fatta in qualsiasi punto lungo il percorso a discrezione del Capo Marshall.

**5.5.6** Il Capo Marshall può richiedere ulteriori prove cronografiche ai tiratori in modo casuale anche ripetere la convalida di potenza già fatta durante la competizione.

**5.5.7** La convalida della potenza deve essere effettuata con una “prova leggibile”. Per essere considerata una prova leggibile il cronografo deve mostrare la velocità del pallino.

**5.5.8** Se un tiratore non riesce a passare il controllo al primo tiro leggibile perché la potenza della carabina è superiore al limite, la prova deve essere ripetuta. Un massimo di 3 prove leggibili possono essere fatte ogni giorno.

**5.5.9** Se dopo 3 tiri leggibili, la potenza della carabina continua ad essere superiore alla potenza ammessa per il tiratore ci sarà la squalifica del risultato di quel giorno;

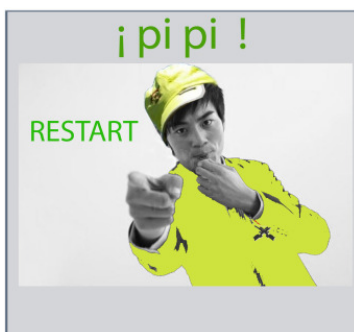
**5.5.10** Ogni volta che una carabina supera la prova deve ricevere un attestato adesivo e la velocità rilevata dal cronografo registrata sul foglio mastro.

**5.5.11** Il risultato del test di velocità è registrato sulla scheda di gara dall'aiutante Marshall con una firma/adesivo di convalida/bollo

0 - Miss    X - Hit	
Signatures	<div>Total Hits</div>
Control Sticker/Stamp/Sig.	Pellet Velocity: ----- Weight: -----

## 5.6 INIZIO / RIPRESA GARA Procedura

**5.6.1** Una gara inizia/riprende con il suono di due fischi/colpi di tromba degli aiutanti Marshall.



**5.6.2** I cronometri precedentemente fermati riprendono dando al tiratore un minuto per ogni bersaglio non ancora ingaggiato più un minuto di preparazione.

## 5.7 PROCEDURA DI CESSATE IL FUOCO

**5.7.1** Un percorso (o sezione di esso) è chiuso quando risuona un fischio o un colpo di tromba.



**5.7.2** Tutti i cronometri vengono immediatamente fermati ed eventuali carabine cariche vengono scaricate nel terreno di fronte ai tiratori oltre la linea di tiro.

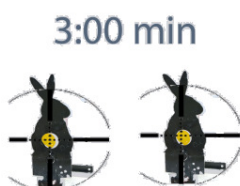
**5.7.3** A Un segno visivo deve essere fatto da ogni squadra alzando la mano. Sollevando la mano, la squadra sta dando un chiaro segnale di permesso ai Marshall di procedere ed entrare nell'area di tiro. **Il segno visivo può essere chiesto solo nella sezione interessata del percorso.**



**5.7.4** Nessun tiratore può muoversi verso i bersagli (salvo se invitati a farlo dagli aiutanti Marshall) o compiere qualsiasi altra operazione finché il cessate il fuoco è in vigore.

## 5.8 TEMPO CONSENTITO

**5.8.1** Ai tiratori sono concessi 3 minuti per linea, un minuto per la preparazione più due minuti per due bersagli.



**5.8.2** Appena la linea successiva viene liberata il concorrente che segue dovrebbe occupare la linea senza alcun ritardo

**5.8.3** Il conteggio del tempo inizia quando il tiratore si siede / inginocchia o guarda nell'ottica per i tiri in posizione in piedi.

**5.8.4** Cercare il bersaglio attraverso l'ottica, caricare la carabina, controllare il vento sono tutte operazioni da compiere all'interno del tempo di tiro.

**5.8.5** Dopo aver effettuato l'ultimo tiro il concorrente deve reimpostare il cronometro e ripristinare i bersagli per il tiratore che segue.

## 5.9 ORDINE DI TIRO

**5.9.1** I bersagli vanno ingaggiati in sequenza numerica.

**5.9.2** Se viene ingaggiato un bersaglio in ordine non corretto viene assegnato il punteggio “0” sulla scheda di gara e si prosegue ingaggiando il bersaglio successivo.



***Esempio:** se un tiratore nella linea 1 ingaggia prima il bersaglio due e lo abbatte avrà uno “0” e dovrà riarmare il bersaglio due ed ingaggiarlo di nuovo.*

**5.9.3** Durante la stima delle distanze non potrà essere utilizzato nessun supporto supplementare (inclusi paletti, alberi, treppiede ecc.).



### 5.10 PUNTEGGIO E SCHEDA PUNTEGGIO

**5.10.1** Il punteggio è indicato sulla scheda con una “X” per i bersagli abbattuti e uno “0” per quelli non abbattuti.

**5.10.2** La scheda del punteggio può essere gestita dai tiratori se in gruppo o da un aiutante Marshall.

**5.10.3** Eventuali correzioni alla scheda del punteggio devono essere firmate da un aiutante Marshall

**5.10.4** Al termine della gara tutte le schede debitamente compilate e firmate da tutti i tiratori del gruppo devono essere immediatamente restituite all’organizzazione.

### 5.11 CORREZIONE DELLA SCHEDA DI GARA

**5.11.1** Ogni correzione apportata nella scheda di gara deve essere confermata / convalidata da un Marshall.

**5.11.2** Ogni correzione apportata nella scheda di gara senza la convalida di un Marshall verrà considerata come “0”



### 5.12 BERSAGLI CONTESTATI

**5.12.1** Ogni bersaglio dubbio deve essere immediatamente contestato dopo il tiro.

**5.12.2** In nessun caso il tiratore deve toccare il cordino di riarmo finché la controversia viene risolta.

**5.12.3** I bersagli devono essere controllati dall'aiutante Marshall la cui decisione è definitiva.

**5.12.4** Procedura per i Marshall per risolvere una controversia sul bersaglio.

1. La prima cosa da fare è un controllo visivo;
  - a. assicurarsi che il tiratore non abbia toccato il cordino di riarmo;
  - b. verificare che il cordino non sia rimasto bloccato o in tensione impedendo al bersaglio di cadere;
  - c. controllare che l'inclinazione del bersaglio sia appropriata;
  - d. controllare che il bersaglio sia fissato correttamente;
  - e. controllare che non ci sia niente attorno al bersaglio che gli impedisca di cadere correttamente (cespuglio, albero, ramo ecc.);
  - f. se la controversia è all'inizio della gara controllare la presenza di eventuali segni di impatto sul bordo della zona da colpire sulla piastra frontale.
2. Dopo aver superato tutti i controlli visivi il bersaglio sarà provato almeno tre volte in diversi punti della zona da colpire (es. in alto, in centro e in basso) con il dispositivo ufficiale di controllo WFTF da un Marshall addestrato al suo utilizzo.



3. Se non verrà evidenziato nessun problema al tiratore verrà assegnato uno "0".
4. Se il bersaglio verrà trovato difettoso dovrebbe essere riparato o sostituito immediatamente da un bersaglio con la zona da colpire delle stesse dimensioni e reingaggiato dal tiratore che aveva aperto la contestazione.
5. Se non ci sono bersagli per la sostituzione di quello trovato difettoso verrà assegnato a tutti i tiratori come colpito indipendentemente dal fatto che lo abbiano già ingaggiato o meno e deve essere rimosso per il resto della gara. Ad esempio, se un bersaglio viene rimosso dal percorso giallo rimane assente dalla competizione per i giorni successivi e tutti i tiratori segneranno una "X" per quel bersaglio.
6. Gli organizzatori devono avere a disposizione per ogni percorso da 50 bersagli i seguenti bersagli per eventuali sostituzioni:

15 mm	25 mm	40 mm
1	1	1





# World Field Target Federation

## Regole fondamentali

### 5.13 ABBANDONO DELLA LINEA DI TIRO

I tiratori possono lasciare la linea di tiro nei seguenti casi:

**5.13.1** Abbandono volontario, in questo caso sarà accettato come valido il punteggio ottenuto fino a quel momento.

**5.13.2** Per la riparazione dell'attrezzatura diventata insicura o non in grado di funzionare. Questo esclude l'azzeramento dell'ottica. Il tiratore può sostituire la parte difettosa con l'autorizzazione dell'aiutante Marshall. Non è consentito né al tiratore né ad altri per lui di verificare l'azzeramento sulla linea di taratura.

**5.13.3** Per qualsiasi altra eventualità approvata dall'aiutante Marshall.

**5.14** In tutti i casi di cui sopra la scheda di gara deve essere consegnata all'aiutante Marshall dopo aver ottenuto il permesso di lasciare la linea di tiro, con un tempo prestabilito di 5 minuti per il ritorno. L'ora di partenza e di ritorno sarà registrata sulla scheda di gara e qualsiasi scheda non ritirata entro il tempo stabilito verrà presentata come risultato finale della gara.

### 5.15 RISULTATI FINALI

**5.15.1** I risultati finali del campionato saranno determinati dalla somma dei risultati parziali ottenuti dal tiratore per ogni giorno di gara, meno i punti di penalità assegnati.

**5.15.2** Gli ammonimenti verranno considerati per determinare il punteggio finale.

Classifica generale	Tiratore Nome	Numero punti	Ammonimenti
1°	Tiratore a	120	0
2°	Tiratore b	120	1
3°	Tiratore c	120	2

**5.15.3** I primi 10 classificati di ogni categoria (PCP/Springer) non possono terminare a pari punteggio.

### 5.16 PARI MERITO

#### INDIVIDUALI

**5.16.1** In caso di punteggi uguali nelle posizioni in cui è in palio un premio, il piazzamento finale sarà deciso da uno spareggio.

**5.16.2** Per ogni punteggio uguale (per categoria e classe) verranno allestite linee di tiro simili con 2 bersagli posizionati nei parametri di tiro per le posizioni obbligate:

- le linee di tiro saranno affiancate;
- le traiettorie di tiro saranno parallele;
- i bersagli saranno posti alle stesse distanze.

**5.16.3** I concorrenti con lo stesso punteggio tireranno contemporaneamente con le seguenti modalità:

- un turno (2 tiri) per ciascun tiratore in posizione libera;
- se ancora in parità, un turno per ciascun tiratore in posizione in ginocchio;
- se ancora in parità, un turno per ciascun tiratore in posizione in piedi;
- se ancora in parità, i tiratori continuano nella posizione in piedi fino alla definizione dell'ordine di assegnazione dei premi.

**5.16.4** Il tempo stabilito per ogni turno è pari a 3 minuti (un minuto di preparazione e un minuto per ogni bersaglio).



**5.16.5** Il risultato di ogni tiratore in ogni turno si ottiene sommando il totale di punti ("X") ottenuti sui due bersagli

### PARIA' DELLE SQUADRE NAZIONALI

**5.16.6** In caso di punteggi pari delle squadre nazionali per le posizioni per le quali è prevista l'assegnazione di un premio sono stabilite le seguenti regole:

1. contare i tiratori. La squadra con meno tiratori vince;
2. se il pari merito rimane si confronta il miglior punteggio quotidiano di ogni squadra. Il punteggio più alto vince; Esempio:

	Giorno 1	Giorno 2	Giorno 3
Squadra 1	160	150	140
Squadra 2	150	170	130

Nota: il miglior punteggio giornaliero per la squadra 1 è 160 vs 170 della squadra 2

Il secondo miglior punteggio giornaliero per la squadra 1 è 150 vs 150 della squadra 2.

3. se il pari merito rimane, si confronta il secondo miglior punteggio vince;
4. se il pari merito rimane, si procede allo spareggio tra due concorrenti selezionati da ogni squadra. In sintesi, se abbiamo 2 squadre a pari merito, 4 concorrenti tireranno a 2 bersagli in 3 minuti utilizzando le regole in vigore per gli spareggi.

### 5.17 RITARDATARI - Tiratori

**5.17.1** E' responsabilità del tiratore arrivare in tempo alla gara in base alla pianificazione degli organizzatori.

**5.17.2** Ogni tiratore che non segue queste procedure (tra cui arrivare in tempo alla linea di tiro prima dell'inizio della competizione) non sarà in grado di gareggiare ogni giorno nel Campionato del Mondo.

**5.17.3** In caso di ritardi giustificati il Capo Marshall può consentire al tiratore di accedere alla competizione purchè non ritardi l'inizio della gara.

### 5.18 PRATICHE NON SICURE / FRODI

**5.18.1** Condotte inaccettabili sulla linea di tiro non saranno tollerate. Sono vietati schiamazzi e fornire assistenza ad un tiratore in gara. E' vietata la condivisione delle carabine

**5.18.2** Le pratiche pericolose e qualsiasi forma di imbroglio saranno sanzionate con la squalifica e gli organizzatori si riservano il diritto di intraprendere ulteriori azioni.

### 5.19 PROCEDURE PRESENTAZIONE RECLAMI

**5.19.1** Ogni reclamo deve essere presentato al capo Marshall entro la fine di ogni giorno di gara (max 30 minuti dopo la fine della gara).

**5.19.2** Qualsiasi reclamo non presentato nel giorno stesso della gara non verrà preso in considerazione.

**5.19.3** Il reclamo verrà analizzato / deciso ed il giorno stesso verrà data risposta

**5.19.4** La decisione del Capo Marshall sarà definitiva.



## World Field Target Federation

### Regole fondamentali

---

**5.19.5** Il reclamo scritto deve essere presentato compilando l'apposito modulo disponibile sul sito WFTF e sul banco della reception.

#### **5.20 FUMATORI**

**5.20.1** Ai tiratori non è concesso fumare durante il Campionato del Mondo di Field Target (dal fischio di inizio gara fino alla fine della gara) Le sigarette elettroniche e vaporizzatori sono inclusi nel divieto.





# World Field Target Federation

## Regole fondamentali

---

### 6. RICONOSCIMENTI WFTF

#### 6.1 PREMI PER I VINCITORI

**6.1.1** Durante un Campionato del Mondo di Field Target verranno assegnate medaglie ai seguenti piazzamenti:

- a. **Campione del Mondo** e dal 2° al 10°, 1° Lady, 1° Veteran, 1° Junior e dal 1° al 3° posto squadre (PCP/SPRINGER).

**6.1.2** I titoli verranno assegnati solo con la presenza di almeno 3 tiratori nella classe in questione.

#### 6.2 TITOLO FIELD TARGET MASTER

**6.2.1** WFTF concederà un riconoscimento pubblico a tutti i tiratori che ottengono un punteggio superiore al 92,5% del punteggio massimo ottenuto nella loro categoria (PCP/SPRINGER)

**6.2.2** Il riconoscimento avverrà durante le premiazioni.

**6.2.3** Il riconoscimento verrà concesso solo una volta per ogni tiratore.

#### 6.3 PREMIO AL SERVIZIO DELLO SPORT

**6.3.1** Un riconoscimento pubblico può essere dato a qualcuno che ha contribuito notevolmente a migliorare lo sport del Field Target.

**6.3.2** Ogni RGB proporrà una persona da votare.

**6.3.3** La votazione terminerà una volta che una persona è stata scelta da oltre il 50% del totale dei voti delle RGB.

**6.3.4** Il riconoscimento avverrà durante la cerimonia delle premiazioni.

**6.3.5** Il riconoscimento non può essere concesso al Presidente WFTF.



# World Field Target Federation

## Regole fondamentali

---

### 7. MATERIE DISCIPLINARI

#### 7.1 TIPI DI SANZIONI

I provvedimenti disciplinari previsti in WFTF sono:

##### 7.1.1 RICHIAMO VERBALE

Un richiamo verbale è un'istruzione data con voce educata con lo scopo di informare e allertare il tiratore di qualcosa, assicurandosi che si comporti secondo le regole WFTF. L'avviso deve essere chiaro ed istruttivo ed aiutare tutti a capire cosa è sbagliato e cosa no. Può essere effettuato da un Marshall o dai tiratori della squadra.

##### 7.1.2 AMMONIMENTO

Un ammonimento è un provvedimento più grave in quanto verrà registrato sulla scheda di gara del tiratore.

##### 7.1.3 PENALTA'

- Le penalità in punti significa attribuire al tiratore punti negativi;
- i punti negativi verranno usati per ridurre il punteggio finale del tiratore;
- la decisione di applicare direttamente una penalità senza passare dalla fase di ammonimento è prerogativa della giuria multi-nazionale prestabilita;
- solo la giuria multi-nazionale può attribuire punti negativi che per i casi non definiti possono essere uno (1) o due (2) punti.

##### 7.1.4 SQUALIFICA

- La squalifica è il livello più alto di sanzione in WFTF e rappresenta l'atto di impedire immediatamente al tiratore di proseguire la competizione;
- solo la Giuria Multi-Nazionale ha il diritto di squalificare un tiratore, tranne se la ragione della squalifica è contemplata nell'art."7.4.3 – Squalifica".  
In questo caso il Capo Marshall può squalificare immediatamente un tiratore.

#### 7.2 GIURIA MULTI-NAZIONALE

**7.2.1** Per ogni Campionato del Mondo verrà costituita una giuria multi-nazionale composta da cinque (5) membri.

**7.2.2** La giuria multi-nazionale includerà il Capo Marshall della manifestazione e quattro (4) persone proposte dal comitato dei Marshall.

**7.2.3** La giuria multi-nazionale proposta dal Comitato dei Marshall deve essere approvata dal Presidente WFTF.

**7.2.4** La Giuria Multi-Nazionale ha il potere di decidere sanzioni e sulle situazioni non definite dal regolamento. Di decidere sulle proteste presentate da un concorrente o da un capitano di una squadra nazionale.

**Nota:** Non essendo possibile prevedere e scrivere ogni possibile situazione nel regolamento, la Giuria Multi-Nazionale potrebbe decidere sulle zone d'ombra.



# World Field Target Federation


## Regole fondamentali

### 7.3 TRATTAMENTO DELLE AMMONIZIONI

**7.3.1** In ognuno dei tre (3) giorni della competizione verranno raccolti tutte le ammonizioni.

**7.3.2** Quando un tiratore è stato oggetto di tre (3) ammonizioni la giuria multi-nazionale preselezionata di cinque (5) membri analizzerà la gravità delle ammonizioni e deciderà se assegnare al tiratore eventuali punti di penalità.


**Field Target Score Card**




Shooter ID : \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_  
Name: \_\_\_\_\_  
Country: \_\_\_\_\_

Black Course

PCP Int.


Start Lane 

Warnings 

1

2

3

Team 

### 7.4 PENALTA' DEFINITE

Questa sezione definisce i casi noti di infrazione e le relative penalità previste. Tutti i casi non previsti in questa sezione verranno decisi sul momento dal Capo Marshall o dalla Giuria Multi-Nazionale preselezionata dal Comitato dei Marshall.

#### 7.4.1 Ammonimenti (Warnings)

AMMONIMENTI	a. Non aderire alle istruzioni dei Marshall
	b. Non cronometrare un tiratore (Tutto il gruppo avrà un ammonimento)
	c. Entrare nell'area di tiro mentre la gara è interrotta.
	d. Tirare con la volata dietro la linea di tiro o il grilletto oltre tale linea.
	e. Lasciare il campo di gara senza il permesso del Marshall mentre un compagno di gruppo sta tirando.
	(I servizi igienici in prossimità del campo di gara sono considerate parte dell'area di gara)
	f. Non avere il piede posteriore visibile durante un tiro in ginocchio. (Art. 8.6.f)
	g. Non entrare nella linea di tiro quando è libera causando ritardi/code.
	h. Lasciare solo un tiratore durante il tiro.
	i. Lasciare la carabina con la canna puntata fuori dall'area di tiro.

#### 7.4.2 Punti di Penalità

PUNTI DI PENALITA' (-1 o -2 punti)	a. Tirare un colpo a vuoto senza dichiararlo (Bersaglio mancato).
	b. Carabina con accessori non ammessi.
	c. Stimare la distanza usando supporti artificiali o naturali.
	d. Altezza del cuscino sopra i limiti.
	e. Tirare una linea obbligata (in piedi o in ginocchio) non utilizzando la posizione corretta.



# World Field Target Federation

## Regole fondamentali

	f. Ricevere tre ammonimenti nei tre giorni di competizione.

### 7.4.3 Squalifiche

SQUALIFICHE	a. Ogni tiratore che non osserverà le norme di sicurezza causando potenziale pericolo per altre persone sarà squalificato dalla gara.
	b. Frode, comportamento inappropriato, arrivare in ritardo, uso di droga (e) o alcool.
	c. Velocità dei pallini oltre i limiti (squalifica del risultato di quel giorno)
	d. Non sottoporre la carabina alla prova cronografica come richiesto.

**Importante (secondo l'art. 7.4.3):** Secondo la gravità dell'infrazione può essere opportuno procedere con un ammonimento prima della squalifica, ma ogni violazione alle norme di sicurezza deve essere presa molto sul serio.



### 8. DEFINIZIONI

**8.1 POGGIAMANO (HAMSTER)** – Un supporto che viene fissato sulla parte inferiore del calcio e poggia sulla mano o sul ginocchio del tiratore, secondo la posizione di tiro. La parte inferiore del poggiamano può avere qualsiasi forma. Non possono essere usati poggiamano estensibili in modo che forniscano un ulteriore punto di appoggio.



**8.2 PCP** – Pre-Caricate Pneumatiche carabine ad aria compressa.

**8.3 RGB** – Representative Governing Body, l'organizzazione che rappresenta un Paese membro di WFTF.

**8.4 CINGHIA SINGOLA CARABINA (SINGLE RIFLE SLING)** – Una cinghia utilizzata per trasportare la carabina o come aiuto per stabilizzare la mira. Durante il tiro tale cinghia deve essere attaccata alla carabina almeno in un punto ed al massimo in due. Quando non la si usa può essere sganciata dalla carabina.

**8.5 SPRINGER** – Carabina ad aria compressa la cui energia è generata da una robusta molla o da un sistema gas-ram e da un pistone..

**8.6 POSIZIONE IN GINOCCHIO (KNEELING)**

a. Posizione di tiro con soli tre (3) punti di contatto tra il tiratore ed il terreno (2 piedi ed 1 ginocchio).



- b. Un rullo da tiro può essere utilizzato solo per sostenere il piede posteriore e/o la caviglia.



- c. Il piede posteriore visto da dietro dovrebbe apparire verticale. Nessun'altra parte del corpo deve entrare in contatto col rullo da tiro.



- d. Il piede posteriore può essere più o meno inclinato in senso longitudinale per portare il collo del piede più o meno vicino al terreno, come si desidera. I diti possono essere estesi oppure piegati.



- e. Se non si utilizza il rullo da tiro il collo del piede non deve essere nè avere l'apparenza di essere in contatto col terreno.





- f. Il piede posteriore deve essere visibile al Marshall in ogni momento.



- g. La parte posteriore al polso della mano debole non deve essere appoggiata (il polso è l'articolazione tra la mano e l'avambraccio).



- h. Nessuna parte della carabina/poggiamano deve essere nè sembrare in contatto con l'avambraccio (dietro il polso) della mano debole.





- i. NON E' CONSENTITO il contatto tra il poggiamano e la manica della giacca.
- j. Una cinghia della carabina e/o l'uncino del calciolo possono essere utilizzati per stabilizzare il tiro.

### 8.7 POSIZIONE IN PIEDI (STANDING)

- a. Una posizione in cui si tira in posizione eretta senza l'ausilio di nessun supporto;
- b. ci saranno solo due punti di appoggio (2 piedi con il terreno);
- c. La mano debole deve sostenere la carabina per l'astina, la guardia o il poggiamano;



- d. il polso della mano debole non può essere in alcun modo limitato nel movimento;





# World Field Target Federation

## Regole fondamentali

---

- e. una cinghia della carabina e/o l'uncino del calciolo possono essere utilizzati per stabilizzare il tiro.

### 8.8 POSIZIONE LIBERA (FREESTYLE)

- k. Usando un cuscino il tiratore può utilizzare qualsiasi posizione che gli risulti sicura e confortevole. Per sostenere la carabina non può essere usato nessun altro supporto diverso dal corpo del tiratore. La carabina non deve toccare il suolo. Non sono ammesse cinghie sul corpo. Una cinghia della carabina e/o l'uncino del calciolo possono essere usati per stabilizzare il tiro.

**8.9 POSIZIONE PRONA (PRONE)** – Questa posizione può essere usata nelle linee a posizione libera, il tiratore si sdraia a faccia in giù con l'avambraccio, dal gomito alla punta delle dita, privo di qualsiasi sostegno artificiale o naturale. Tuttavia una cinghia come descritto nella regola può essere in contatto con l'avambraccio del tiratore per aiutare a sostenerlo.

**8.10 MONDIALE (WORLDS)** – l'annuale Campionato del Mondo di Field Target ospitato da una RGB membro di WFTF sotto l'egida di WFTF.

**8.11 INDICATORE DEL VENTO (WIND INDICATOR)** - (Metodo per valutare il vento) – Non deve essere di origine elettronica e deve essere vincolato alla carabina. Il tiratore non può utilizzare nessun'altra forma di valutazione del vento. (Incluse ma non esclusivamente polveri, erba, fumo polvere ecc.).

**8.12 DEFINIZIONE DI TIRO (DEFINITION OF A 'SHOT')** – Un tiro si considera effettuato quando vi è emissione di aria dalla carabina. Un tiratore può tuttavia tirare un colpo a vuoto dopo aver dichiarato la sua intenzione al suo/suoi compagni di linea.

**8.13 ASSISTENZA (COACHING)** – l'atto di fornire informazioni su vento, distanze dei bersagli.



# World Field Target Federation

## Regole fondamentali

### 9. ALLEGATO – A (Tabella velocità pallini)

Tabella con la massima velocità consentita in relazione al peso dei pallini:

Peso (grani)	Peso (grammi)	FPS	m/s
7,6	0,492	843,0	256,9
7,7	0,499	838,0	255,7
7,8	0,505	832,0	253,6
7,9	0,512	827,0	252,1
8,0	0,518	822,0	250,5
8,1	0,525	817,0	249,0
8,2	0,531	812,0	247,5
8,3	0,538	807,0	246,0
8,4	0,544	802,0	244,4
8,5	0,551	797,0	242,9
8,6	0,557	793,0	241,7
8,7	0,564	788,0	240,2
8,8	0,570	784,0	239,0
8,9	0,577	779,0	237,4
9,0	0,583	775,0	236,2
9,1	0,590	771,0	235,0
9,2	0,596	767,0	233,8
9,3	0,603	762,0	232,3
9,4	0,609	758,0	231,0
9,5	0,616	754,0	229,8
9,6	0,622	750,0	228,6
9,7	0,629	746,0	227,4
9,8	0,635	743,0	226,5
9,9	0,642	739,0	225,2
10,0	0,648	735,0	224,0
10,1	0,654	732,0	223,1
10,2	0,661	728,0	221,9
10,3	0,667	724,0	220,7
10,4	0,674	721,0	219,8
10,5	0,680	717,0	218,5
10,6	0,687	714,0	217,6
10,7	0,693	711,0	216,7
10,8	0,700	707,0	215,5

Peso (grani)	Peso (grammi)	FPS	m/s
10,9	0,706	704,0	214,6
11,0	0,713	701,0	213,7
11,1	0,719	698,0	212,8
11,2	0,726	695,0	211,8
11,3	0,732	692,0	210,9
11,4	0,739	689,0	210,0
11,5	0,745	686,0	209,1
11,6	0,752	683,0	208,2
11,7	0,758	680,0	207,3
11,8	0,765	677,0	206,3
11,9	0,771	674,0	205,4
12,0	0,778	671,0	204,5
12,1	0,784	668,0	203,6
12,2	0,791	666,0	203,0
12,3	0,797	663,0	202,1
12,4	0,804	660,0	201,2
12,5	0,810	658,0	200,6
12,6	0,816	655,0	199,6
12,7	0,823	652,0	198,7
12,8	0,829	650,0	198,1
12,9	0,836	647,0	197,2
13,0	0,842	645,0	196,6
13,1	0,849	642,0	195,7
13,2	0,855	640,0	195,1
13,3	0,862	638,0	194,5
13,4	0,868	635,0	193,5
13,5	0,875	633,0	192,9
13,6	0,881	630,0	192,0
13,7	0,888	628,0	191,4
13,8	0,894	626,0	190,8
13,9	0,901	624,0	190,2
14,0	0,907	621,0	189,3

**Importante:** per i pallini con un peso che si colloca tra due (2) dei valori presenti sulla tabella, ad esempio 0,547 g utilizzare il valore più leggero successivo per determinare la V0 massima consentita.

In questo esempio (0,547) utilizzare la velocità del peso 0,544 g uguale 802,0 fps o 244,4 m/s.