

# REGOLAMENTO HUNTER FIELD TARGET WHFTA

## REGOLE GENERALI

1. La gara inizia con 2 colpi di fischietto, di sirena, corno o tromba.
2. Tutte le attività di tiro devono svolgersi in conformità alle regole UKAHFT-WHFTA .
3. In caso di controversie, il CAPO Marshall (Giudice di gara) può essere interpellato. La sua decisione è definitiva e insindacabile, pena l'eliminazione dalla gara.
4. Qualsiasi reclamo da parte di un tiratore deve essere inoltrato ad un Marshall che provvederà alle relative verifiche.
5. Se si viene avvicinati da un Marshall (aiuto giudice di gara) per qualsiasi motivo, si è obbligati a seguirne le indicazioni, pena applicazione di una penalità. I Marshall sono presenti per assicurarsi che la gara si svolga in totale sicurezza e regolarità.
6. Il capo Marshall, su indicazione dei Marshall o dell'organizzazione gara, può annullare l'evento in qualsiasi momento per motivi di sicurezza generale, di ordine pubblico o a causa di condizioni metereologiche avverse.
7. Tutti i tiratori devono partecipare al briefing di sicurezza dell'evento, tenuto dal capo Marshall, che si terrà immediatamente prima della sessione di gara. I tiratori assenti al briefing non potranno gareggiare.
8. Qualsiasi carabina ad aria compressa è consentita, purché sia conforme alla normativa nazionale sulle armi e abbia una potenza inferiore a 16,3 joule. L'utilizzo delle carabina di **LIBERA VENDITA** e/o di carabina full è specificato dal FORMAT scelto per la gara. Il test cronografico è obbligatorio per poter partecipare all'evento, e può essere effettuato casualmente anche durante la gara.
9. I tiratori devono avere almeno 9 anni.
10. I Marshall potranno sanzionare atteggiamenti contro l'etica sportiva, o in violazione delle regole qui rappresentate o per provvedimenti disciplinari (in riferimento all'apposita tabella penalità). Le sanzioni saranno un cartellino GIALLO per violazioni semplici (con relativa decurtazione punti in base alla tabella penalità) o un cartellino ROSSO per violazioni gravi con relativa espulsione/eliminazione gara. Tre cartellini gialli equivalgono ad un cartellino ROSSO, che significa l'allontanamento immediato dalla manifestazione.
11. I tiratori saranno raggruppati in gruppi di tiro ed assegnati alla loro piazzola di partenza. Ogni membro di un gruppo di tiro deve assicurarsi che le sue attività e quelle dei propri compagni di tiro siano svolte in modo sicuro in conformità con le regole UKAHFT-**WHFTA** e di questo regolamento. E' responsabilità di tutti i partecipanti garantire che le gare siano sicure.

12. E' responsabilità di ogni tiratore controllare che le operazioni proprie e dei membri del proprio gruppo di tiro avvengano in maniera sicura e sportiva. Qualora fossero scoperte irregolarità non segnalate o omesse volontariamente e tempestivamente ai Marshall, oppure accordi e comportamenti antisportivi tra i tiratori del gruppo di tiro, verranno presi provvedimenti nei confronti di tutto il gruppo di tiro in qualità di responsabilità oggettiva.

## **SICUREZZA**

13. Un singolo colpo di fischietto, sirena, corno o tromba indica la **SOSPENSIONE** delle operazioni. In questa fase i tiratori devono fermarsi immediatamente e scaricare le loro armi in totale sicurezza, nella direzione di tiro, a dieci metri o più rispetto alla loro posizione, verso la terra, evitando di puntare ostacoli duri, quali alberi o pietre. I bersagli **NON DEVONO ESSERE TRAGUARDATI CON L'OTTICA** (pena cartellino giallo) e l'arma, durante il passaggio nell'area di transito del percorso gara, deve essere messa in spalla o riposta a terra o nella sacca, possibilmente rivolta con il vivo di volata verso l'area di tiro. Un bersaglio colpito durante la sospensione verrà considerato come uno zero.
14. La fase di **SOSPENSIONE** terminerà con due colpi di fischietto, sirena, corno o tromba. Solo i Marshall possono sospendere o far ripartire le sessioni di tiro.
15. Le armi **DEVONO** essere sempre scariche. La carabina potrà essere armata solo quando si è pronti a prendere la mira ovvero solo quando il tiratore si trova sulla linea di tiro pronto a sparare.
16. Durante gli spostamenti tra le piazzole le carabine devono essere riposte nella propria custodia o trasportate con il vivo di volata rivolto verso il basso, comprese quelle trasportate con cinghia o bretella.
17. E' vietato caricare la carabina tra le piazzole (pena un cartellino **ROSSO**).
18. Per motivi di sicurezza, sulle carabine multishot è auspicabile togliere il caricatore tra una piazzola e l'altra, ed effettuare, dopo la sessione di tiro, il colpo di prova a vuoto ( come da punto 12 “ **SOSPENSIONE** delle operazioni ), senza il caricatore, verso l'area di tiro, per assicurarsi che la carabina sia scarica. Qualora non fosse possibile estrarre semplicemente il caricatore, la carabina andrà obbligatoriamente riposta in una sacca chiusa durante gli spostamenti.
19. E' proibito appoggiare la volata del fucile sul piede, pena un cartellino **GIALLO**.
20. Quando ci si abbassa o ci si rialza da un colpo in posizione prona, il vivo di volata della carabina deve essere sempre rivolto verso l'area di tiro e in basso. E' possibile chiedere l'aiuto di un compagno del gruppo di tiro, che può porgere o prendere l'arma in sicurezza.
21. Salvo disposizioni dove il pubblico è ammesso, nessuna persona diversa dai tiratori che prendono parte alla gara sarà ammessa al percorso di gara, ad eccezione di:
- - Marshall
  - - Organizzatori

- - Fotografi
- - Ospiti / VIP autorizzati

Tutte le categorie di cui sopra devono ottenere e indossare gilet alta visibilità di colore differente dai Marshall .

22. Tutti i tiratori Junior devono essere sotto la diretta supervisione di un genitore o tutore. Agli junior che non partecipano alla competizione non sarà permesso entrare in nessuna delle aree di tiro.

## CATEGORIE E CLASSIFICHE

23. Le seguenti categorie rappresentano la catalogazione delle armi ammesse in base al tipo e alla potenza emessa.

- |                       |                           |
|-----------------------|---------------------------|
| • HFT1 Pcp o Pca Full | Potenza > 7.5J e <= 16.3J |
| • HFT2 Springer Full  | Potenza > 7.5J e <= 16.3J |
| • HFT3 Pcp o Pca Depo | Potenza <= 7.5J           |
| • HFT4 Springer Depo  | Potenza <= 7.5J           |
| • HFT5 Recoilless     | Potenza <= 16.3J          |

24. La seguente tabella indica le velocità massime alla volata ammesse per categoria d'arma.

Grammi	m/sec HFT3 e HFT4	m/sec HFT1 HFT2 HFT5
• 0.47 (RS)	184	N/A
• 0.49	181	259
• 0.51 (Express)	177	254
• 0.53	174	249
• 0.55 (Exact)	170	245
• 0.56	169	242
• 0.67	154	222
• 0.69	152	218

25. Le categorie premiali sottoelencate rappresentano il modo in cui vengono raggruppati i tiratori durante le premiazioni. Le classifiche verranno ritenute valide per la premiazione quando ci sarà la presenza di almeno 3 tiratori per categoria e saranno suddivise secondo la tabella precedente. Un tiratore può entrare in diverse categorie contemporaneamente tranne per la categoria FREE, che presuppone l'appartenenza univoca.

- OPEN - Pcp o Pca da 16 a 60 anni.
- JUNIOR – da 9 a 16 anni.
- LADIES.
- 22 – Carabine Pcp o Pca calibro 22 a 25.
- SPRINGER – Qualunque calibro.
- TEAM CLUB – Squadre di Club.

- TEAM MANUFACTURER – Team ufficiali di produttori di armi ad aria compressa
- FREE – Nessuna limitazione sulle posizioni o modalità di tiro. Sono ammesse posizioni accovacciate, posizione libera di Field Target (seduto) ed è consentito l'utilizzo di cavalletti / bipiedi o altro come ausilio al tiro.

## PERCORSO DI GARA

26. I bersagli saranno del tipo “a ribaltamento” ossia il bersaglio cadrà o ruoterà quando verrà colpita la sua hit zone.
27. Le hit zone avranno dimensioni comprese da 15 a 40 mm. Le dimensioni delle hit zone, il loro range di posizionamento e il numero massimo di hit zone ridotte dipendono dal FORMAT scelto dall'organizzazione gara per l'evento specifico.
28. Il campo sarà compost da un minimo di 20 ed un Massimo di 30 sagome (30 per eventi nazionali o internazionali) organizzate in piazzole. Le piazzole, potranno gestire da un minimo di una ad un massimo di tre sagome. Nel caso di piazzole multisagoma, la sequenza di ingaggio delle sagome segue la regola sinistra-destra-alto-basso. In questo caso la numerazione delle sagome puo' aiutare il tiratore nel capire la corretta sequenza.
29. All'interno della piazzola le sagome dovranno essere ingaggiate nella stessa posizione di tiro.
30. In ogni piazzola sarà presente un piolo o un supporto (supporto che può essere artificiale, tipo paletto o palo di legno o plastica oppure naturale, tipo, balla di fieno, albero, pietra, tronco abbattuto o tagliato) identificato da un cartello numerico ed eventuale cartello, riportante i dettagli della piazzola e delle relative sagome, nonché la modalità di tiro, che può essere identificata da un'immagine o da una scritta in inglese (STANDING / IN PIEDI – KNEELING / IN GINOCCHIO – PRONE / PRONO). Il piolo o il supporto deve essere toccato, dall'arma, dal corpo del tiratore o da entrambi.
31. Chiunque venisse trovato a spostare parti integranti del percorso riceverà un cartellino ROSSO. **Per parti integranti del percorso si intendono:**
  - La linea di tiro
  - I pioli
  - Qualsiasi supporto, naturale e/o artificiale amovibile tipo paletti, balle di fieno, tronchi, pietre, piante ecc.
32. Qualora un tiratore, in una piazzola multisagoma, commettesse un errore di sequenza nell'ingaggio o ingaggiasse/abbattesse un target non appartenente alla sua categoria, (come per esempio dimenticarsi la prima e sparare subito alla seconda o sparare su una sagoma di un FORMAT quando si è iscritti ad un altro FORMAT), la sagoma dimenticata o sbagliata, verrà considerata come mancata e quindi conteggiata con uno zero.

## PUNTEGGIO

33. Prima di iniziare la fase di tiro al campo di gara ogni tiratore deve compilare correttamente la scorecard che gli è stata consegnata durante il briefing. Le informazioni includono:

- Generalità
- Marca modello e calibro della carabina.
- Marca e modello dell'ottica.
- Numero ingrandimenti utilizzato.
- Livello parallasse utilizzato.
- Livello luminosità.
- Categorie di appartenenza.
- Pellet utilizzato e velocità alla volata rilevata .

34. Una volta effettuato il primo tiro NON è possibile apportare alcuna modifica, in alcun modo, alla carabina, quindi al calcio o all'ottica.

Se l'arma di un tiratore subisce danneggiamenti o inconvenienti tecnici, il tiratore deve segnalarlo tempestivamente a un Marshall e sarà automaticamente fermato, ma, non eliminato dalla competizione, ai fini della classifica, farà fede il punteggio ottenuto prima del problema /danno tecnico rilevato.

35. Se un Marshall, dopo verifica casuale o dopo segnalazione da parte di un altro tiratore, accerta che i valori dei settaggi indicati sulla scorecard risultano differenti da quelli riscontrati, il concorrente riceverà un cartellino ROSSO e verrà espulso dalla gara.

36. Il punteggio di gara sarà:

- 2 (due) punti per l'abbattimento della sagoma.
- 1 (uno) punti per il tocco senza abbattimento.
- 0 (zero) zero punti per bersaglio mancato e non colpito.

37. La sagoma DEVE cadere per l'assegnazione dei 2 punti.

38. Qualora un Marshall dovesse certificare il malfunzionamento di una sagoma, a tutti i tiratori verrà assegnato l'abbattimento d'ufficio della stessa, ossia 2 punti.

39. E' vietato sparare piu' volte ad un bersaglio o eseguire tiri di allenamento. La violazione causerà uno ZERO sulla scorecard ed un cartellino GIALLO.

40. Le circostanze in cui un tiro viene considerato come uno zero sono:

- Dimenticare di caricare un pellet (quindi sparare a vuoto).
- Non chiudere l'otturatore (quindi sparare ad otturatore aperto).
- Premere inavvertitamente il grilletto prima del tiro o prima di ingaggiare il bersaglio o mentre il tiratore sta posizionando la carabina sulla spalla o mentre si assume una posizione di tiro.

Il perpetrare per 3 volte uno di questi errori porterà ad una sanzione di un cartellino GIALLO.

41. L'emissione di aria dal vivo di volata è considerata come tiro eseguito e sarà valutato di conseguenza. Se ciò dovesse accadere, il concorrente dovrebbe assicurarsi che il proiettile sia

fuoriuscito dalla carabina eseguendo ( così come da punto 12 SOSPENSIONE delle operazioni) un tiro a vuoto in modo sicuro nel terreno oltre la linea di tiro con il consenso dei compagni del gruppo di tiro e segnalandolo al Marshall se presente.

42. Quando un bersaglio è stato abbattuto, il tiratore deve ottenere la conferma del knockdown da un membro del gruppo di tiro prima che il bersaglio venga resettato/rialzato.
43. Solo un membro del proprio gruppo di tiro è autorizzato a registrare i punteggi sulla propria scorecard. In nessun caso è consentito a un tiratore di modificare la propria scorecard (pena cartellino GIALLO, ma, se la modifica venisse eseguita al fine di guadagnarsi un ingiusto profitto, la pena sarebbe un cartellino ROSSO con conseguente espulsione dalla gara).
44. Gli errori di compilazione dei punteggi sulla scorecard possono essere risolti solo da un Marshall, che correggerà l'errore con penna rossa e annoterà sul retro della scorecard la correzione, siglandola .
45. Al termine della gara, tutti i partner del gruppo di tiro devono firmare la scorecard. Il tiratore deve sempre verificare che la propria scorecard sia correttamente compilata e firmata prima di consegnarla ma non deve eseguire né i conteggi parziali né i totali e lasciare i campi citati in bianco. Se la scorecard dovesse presentare irregolarità non segnalate, l'intestatario verrà penalizzato con un cartellino GIALLO.
46. Se un concorrente consegna una scorecard incompleta, illeggibile o con eventuali modifiche non vidimate da un Marshall, la sua scorecard verrà annullata e il concorrente squalificato.

## **TEMPI DI TIRO**

47. Sono ammessi 2 minuti per postazione di tiro. I 2 minuti iniziano quando il tiratore si avvicina al piolo, paletto o altro supporto.
48. Normalmente i tiratori non sono cronometrati ma se un tiratore o gruppo di tiratori stesse causando un blocco, o impegnando per troppo tempo la piazzola a causa di tiratori lenti, i Marshall potrebbero (segnalandolo verbalmente) cronometrare singoli o gruppi di tiratori.
49. I tiratori potrebbero essere cronometrati da un Marshall a loro insaputa se il Marshall si accorgesse che un tiratore sta volontariamente e consapevolmente superando il limite tempo di tiro. Questa violazione comporterebbe una pena di un cartellino GIALLO.
50. Il Marshall, una volta presa la decisione di cronometrare ufficialmente qualsiasi tiratore o gruppo di tiratori, dovrà avvisare gli stessi che saranno cronometrati. Gli verrà detto quando viene avviato l'orologio e avranno quindi due minuti per sparare al bersaglio. Se venisse segnalata una sospensione del tiro durante il cronometraggio, il tempo verrà arrestato e saranno aggiunti 10 secondi al riavvio del timer . Se il bersaglio non venisse colpito entro il limite di tempo, verrà assegnato uno zero per quel bersaglio. Se un tiratore a tempo non riesce a sparare entro il limite di 2 minuti in più di tre occasioni, può essere squalificato e deve lasciare il campo.

51. Un fattore che contribuisce ai ritardi è il tempo impiegato dai gruppi di tiro nel liberare una piazzola dopo aver sparato. Non appena un gruppo di tiro ha concluso la propria sessione, deve notificare al gruppo successivo in attesa che la piazzola è libera e lasciarla immediatamente. E' vietato attardarsi in piazzola chiacchierando, porre in essere schiamazzi, urlare e/o gioire in maniera rumorosa e plateale per ogni abbattimento, pena un cartellino GIALLO.

## **POSIZIONI DI TIRO**

52. Tirare seduti, ossia con la parte posteriore del tiratore che è a contatto con il terreno, o seduto sul proprio piede piegato sotto il sedere, non è ammesso, tranne per i tiratori della classe "FREE".
53. Tirare accovacciati, definito come due piedi a terra e con la parte superiore delle gambe sostenuta dai polpacci o dalla zona del piede, non è ammesso, tranne per i tiratori della classe "FREE".
54. Il piolo deve essere sempre toccato da una parte del corpo e/o dalla carabina, e/o da entrambe, durante il tiro. Il dito del grilletto deve essere dietro il piolo e la linea di tiro. Il calcio della carabina deve essere al di fuori degli indumenti e non può essere supportato da cinghie / tasche ecc.
55. In piedi o in ginocchio, nessuna parte della carabina può essere a contatto con il suolo.

## **POSIZIONE PRONO (ESCLUSO FREE)**

56. L'unica parte del fucile a cui è consentito toccare il suolo quando si spara da una posizione prono è il bordo inferiore del calciolo (estensioni comprese).
57. Qualsiasi parte del calcio della carabina che si estende al di sotto di questo bordo inferiore deve essere rimossa prima della gara.
58. I tappeti da tiro possono essere utilizzati ma solo quando sono distesi e non piegati per aumentare l'altezza dei tiratori da terra.
59. Allo stesso modo, oggetti attorno al piolo come tronchi, pietre eccetera, non possono essere spostati e posizionati sotto la carabina o la mano di supporto per guadagnare altezza per sparare.

## **POSIZIONE IN GINOCCHIO (ESCLUSO FREE)**

60. La posizione in ginocchio è definita come solo 3 punti di contatto con il suolo (2 piedi e 1 ginocchio).
61. Il piede posteriore deve essere dritto e in linea con il ginocchio. Non è consentito sedersi su un piede girato.

- 62. Un cuscino può essere usato solo per sostenere l'area del ginocchio, dello stinco o del piede, non il gluteo.
- 63. La carabina sarà sostenuta solo dalle due mani, con il calcio nella spalla. Nessun'altra parte del corpo può essere utilizzata per sostenere la carabina, né le mani possono essere supportate su qualsiasi altra parte del corpo.
- 64. Le mani non possono essere lasciate cadere per consentire all'articolazione del polso, al braccio o a qualsiasi altra parte del corpo di sostenere la carabina.
- 65. La mano guida dovrebbe anche essere in avanti rispetto al ginocchio, più specificatamente, la mano di supporto dovrebbe essere abbassata verticalmente (90 gradi rispetto all'avambraccio).
- 66. Se la mano di supporto entra in contatto con qualsiasi parte del ginocchio / gamba, è considerata troppo indietro e quindi non in avanti rispetto al ginocchio.
- 67. Il tiro in ginocchio / in piedi non supportato sarà designato da un piolo alto 10 cm e non sono consentite altre forme di supporto per questo tiro (piolo / albero ecc.).
- 68. La gamba anteriore non può essere tirata indietro, quando il polpaccio è supportato dai muscoli posteriori della coscia o glutei inferiori in quanto è classificato come un tiro accovacciato e non è consentito.
- 69. Il piede principale non deve toccare o essere supportato da cuscini.

## **POSIZIONE IN PIEDI**

- 70. Solo i piedi possono essere a contatto con il terreno.
- 71. Il tiro “ solo in piedi/only standing “ non supportato, sarà designato da un piolo alto 10 cm e non sono consentite altre forme di supporto per questo tiro, come il piolo o l'albero.

## **POSIZIONE SUPPORTATA IN GINOCCHIO O IN PIEDI**

- 72. Nei tiri in piedi e in ginocchio supportati, il piolo viene sostituito dal supporto. Valgono le regole di cui sopra con l'eccezione che qualsiasi parte del fucile o del corpo può essere appoggiata al supporto, che potrebbe essere un albero o altro tipo di supporto naturale o artificiale.

## **ATTREZZATURE**



73. La maggior parte dei design di carabine e calcio può essere utilizzata per la competizione UKAHFT-WHFTA purché siano conformi alle seguenti regole:
74. La profondità della parte anteriore ( hamster compreso ) è limitata a un massimo di 150 mm, misurata dal centro della canna alla parte più bassa dell'hamster, in avanti rispetto all'impugnatura della carabina.
75. I ganci stile FT non sono ammessi, sebbene sia consentito il calciolo con estensioni regolabili.
76. Le estensioni del calciolo non devono superare 5,7 cm di lunghezza.
77. Quando si effettua un tiro prono, l'unica parte della carabina che può toccare il suolo è il bordo inferiore del calciolo, nessun altro dispositivo, estensione di calciatura o accessorio o prolunga del calciolo può appoggiarsi a terra.
78. L'uso di windicator è consentito. La definizione di un windicator è una combinazione di lana, corda, piuma non più lunga di 30 cm, che è attaccata alla canna, all'azione o al calcio, ed è progettata per muoversi nel vento per dare un'indicazione della sua direzione e forza.
79. Dispositivi meccanici o elettronici per la misurazione del vento non sono ammessi.
80. Non è consentito fumare / svapare più vicino di 300 cm dalla linea di tiro.
81. A parte un ottica tradizionale, non sono ammessi altri ausili ottici.
82. Le bolle o livelle non possono essere utilizzate e devono essere rimosse o coperte prima di iniziare la gara .
83. È consentito montare una normale bretella o cinghia sul calcio, ma, solo come mezzo per il trasporto dell'arma tra le piazzole. In nessun caso una cinghia o una bretella può essere utilizzata come ausilio per il tiro o considerata parte del fucile per quanto riguarda il contatto con il piolo o il supporto designato al contatto per il tiro.
84. È possibile utilizzare qualsiasi ottica con impostazioni di tipo tradizionale, tuttavia, l'azzeramento, l'ingrandimento, la luminosità e la parallasse devono essere impostati prima del primo tiro e lasciati invariati fino al completamento del percorso. Ciò include i reticoli illuminati che, se utilizzati, devono essere accesi con la luminosità impostata prima del tiro iniziale e rimanere così senza alcuna regolazione o commutazione durante la competizione. Se l'illuminazione del reticolo è su un timer e si spegne dopo un determinato periodo, il tiratore deve segnare tale funzione nella scorecard, avvisare i propri partner di tiro e, in accordo reciproco, riaccendere l'illuminazione ad ogni tiro, per assicurarsi che tutti i tiri vengano eseguiti con lo stesso setup.
85. Nessun dispositivo può essere aggiunto ad una carabina per supportare specificamente il calcio sul piolo o su un supporto, ciò include, bipiedi, staffe, sporgenze, punte, cinghie ecc.
86. La campana e l'oculare devono essere lasciati così come sono stati progettati in fabbrica e non possono essere ridotti in alcun modo.

87. Gli oculari ed i tubi parasole sono ammessi purchè non ridotti al loro interno.
88. I coperchi flip up e i tappi dell'ottica, durante il tiro devono sempre essere in posizione aperta. Chiunque venga trovato ad aver apportato qualsiasi modifica su un'ottica, una volta iniziata la gara, riceverà un cartellino ROSSO.
89. I dispositivi laser non sono ammessi e devono essere coperti o rimossi.
90. I cuscini da tiro possono essere utilizzati per appoggiare le carabine tra le piazzole e per i tiri in ginocchio come già specificato.
91. È vietato l'uso di qualsiasi strumento per la stima della distanza .
92. Chiunque venga trovato all'interno del percorso di gara, tiratore o accompagnatore, con uno strumento per la stima della distanza, verrà immediatamente allontanato dalla competizione. Nessuna persona diversa dagli organizzatori potrà visionare il circuito di gara prima dell'evento. La mancata osservanza può comportare la squalifica e la mancata partecipazione a qualsiasi evento futuro. In caso di dubbi sul fatto che la propria attrezzatura sia autorizzata alla competizione, contattare gli organizzatori che saranno lieti di sanare qualsiasi dubbio. L'utilizzo di qualsiasi strumento vietato dal presente regolamento comporterà l'espulsione dalla competizione.

## **SPAREGGIO/SHOOT OFF**

93. In caso di parità per il 1 ° posto in tutte le classi e laddove possibile ( a discrezione dall'organizzazione gara ) tra il 2 ° e il 3 ° posto nella categoria OPEN, si dovrà svolgere uno spareggio, tuttavia, se un gran numero di tiratori è in parità per un piazzamento, gli organizzatori possono decidere di utilizzare uno spareggio a tempo per definire i piazzamenti.
94. Le sagome utilizzate avranno le seguenti HIT ZONE:
- 1x15mm
  - 1x25mm
  - 1x35-40mm
95. Ciascun bersaglio sarà posizionato all'interno delle distanze definite dall'apposito FORMAT. Ogni tiratore sparerà a tutti e tre i bersagli dalla posizione in ginocchio. Se persiste la condizione di parità, si sparerà ai bersagli in posizione in piedi. Se dopo questo secondo atto non venisse stabilito alcun vincitore, ci sarà una sessione a tempo, dove il primo tiratore ad abbattere la sagoma vince.