

REGOLAMENTI TECNICI Trap 1

Parte seconda

REGOLAMENTI TECNICI

SPECIALITÀ

TRAP 1

Disciplina di recente regolamentazione FITASC (1 GENNAIO 2016) ispirata nelle traiettorie di tiro della disciplina “Trap Americano”.

Premessa: le Norme Generali sono parte essenziale e integrante del Regolamento Tecnico e la loro conoscenza e applicazione è vincolante per lo svolgimento dell'attività di Tiro a Volo specialità Trap 1.

REGOLAMENTI TECNICI Trap 1

1.1 Capolo 1 Generalità

1.1 Uno stand di FITASC Trap1 prevede una sola macchina lanciapiattelli multidirezionale (verticale e orizzontale), posta in uno scavo sotterraneo e coperta da un tetto fisso o incernierato.

1.2 La macchina sarà costruita e montata in modo che il lancio del bersaglio, avvenga in modo del tutto casuale e imprevedibile, l'altezza e gli angoli devono avere traiettorie entro i limiti definiti dal regolamento.

1.3 La macchina deve essere installata in una fossa in modo che il punto di sgancio del braccio di lancio sia a 50 cm (+ / -10 cm) sotto la superficie superiore del tetto della fossa.

La macchina deve sganciare il più vicino possibile al testimone del centro della pedana.

1.4 Un piattello sarà posizionato al centro della pedana su punto zero del bersagliocentrale.

1.5 La distanza minima tra due campi dovrà essere non inferiore a 25 mt. misurata dal centro della macchina.

Capitolo 2 Postazioni di tiro

2.1 Le pedane di tiro devono avere le dimensioni di 1x1 mt. e saranno posizionate in linea retta a 15 metri dal bordo del tetto di lancio al bordo della pedana 3. Le pedane devono essere distanti tra loro 2,5 mt. misurate al centro, così da avere un spazio libero di 1,5 mt tra una e l'altra. Ci dovrà essere una postazione di attesa dietro i tiratori.

2.2 Per la protezione dei tiratori e direttori di tiro la pedane potranno essere coperte.

Capitolo 3 Traiettorie

3.1 I piattelli lanciati devono avere un lancio, in assenza di vento, come da tabella sottostante (con una tolleranza di +/- 5 metri). Questa distanza deve essere misurata dal di perno del braccio della macchina ad un'altezza di 2 mt. dal suolo (distanza 10 mt.) (appendice 1).

Schemi di pozzi consigliati:

Schema1 un angolo massimo di 45 gradi, la distanza del lancio, 60 metri;

Schema2 un angolo massimo di 40 gradi, la distanza del lancio, 60 metri;

Schema3 un angolo massimo di 35 gradi, la distanza del lancio, 65 metri;

Schema4 un angolo massimo di 30 gradi, la distanza del lancio, 70 metri.

In competizione internazionale, tutti gli schemi dovrebbero essere usati sui vari impianti di tiro.

3.2 Il controllo altezza avviene 10 mt di fronte al punto di lancio. Regolare l'altezza minima di 1,50 mt e massima di 3 mt, con una tolleranza di +/- 0,1 mt. (Appendice 1).

3.3 La regolazione delle traiettorie non deve superare i 90 gradi tra sx. dx. dal punto d'incontro a centro della macchina. L'angolo estremo sarà da 45 a 30 gradi a seconda dello schema scelto

REGOLAMENTI TECNICI Trap 1

(appendice1). La società dovrà fornire gli strumenti adatti alla misurazione.

3.4 La macchina dopo essere regolata in base allo schema prefissato dovrà essere bloccata in modo da non potersi spostare accidentalmente dalla posizione scelta.

3.5 Ai dispositivi di controllo del lancio (distanza, angolazione, altezza etc.) si dovranno opporre dei sigilli per impedire modifiche non autorizzate del bersaglio durante la gara.

Capitolo 4 il piattello

4.1 I piattelli devono avere un diametro **di mm 110 (+/- 1 mm)**, **una altezza da mm 25 a 26 mm e un peso di 105 grammi con una tolleranza di +/-5 grammi**. Per le competizioni federali i piattelli devono essere omologati e prodotti da aziende sponsor FITAV.

4.2 La colorazione del terreno ed il colore del piattello devono essere tali che quest'ultimo stacchi visibilmente dallo sfondo, con normali condizioni di luce.

Capitolo 5 Dispositivo di lancio

5.1 I lanci devono essere comandati da un dispositivo acustico elettrico (o elettronico).

5.2 Si possono sparare massimo due colpi per piattello.

II Organizzazione di una gara

Si possono organizzare due tipi di gara:

1- tiratori schierati in linea max 6. (5+1 di rincalzo)

2- tiratori che si presentano in pedana a ciclo continuo. In questo caso è prevista la centralina elettronica automatica che servirà anche alla compilazione della classifica.

Capitolo 6 organizzazione ordine di tiro

6.1.1. E' prevista una rotazione dei tiratori ogni serie, in avanti o indietro secondo il programma della gara. Un tiratore che inizierà il suo primo turno in una posizione, inizierà la sua seconda serie nella postazione contigua.

(Antecedente o successiva a secondo del programma).

Capitolo 7 Campionati

7.1 I premi possono essere assegnati ai migliori risultati di ogni giorno di gara, ma le medaglie ufficiali e titoli di campioni nazionali possono essere assegnati solo in conformità del regolamento e da 200 a 300 piattelli.

7.2 Gli impianti devono essere aperti, per tiri di prova, tre giorni prima della gara.

Durante gli allenamenti, i piattelli sono dello stesso tipo di quello utilizzato nella gara (art. 4.1 e 4.2).

REGOLAMENTI TECNICI Trap 1

Il Coordinatore controllerà i lanci, la vigilia della competizione.

7.3 Se non diversamente indicato nel programma, durante il campionato, è vietato usare il campo adibito a gara per gli allenamenti.

Capitolo 8 Armi

8.1 Sono consentite tutte le armi ad anima liscia, compresi i modelli semi-automatici, purché l'espulsione della cartuccia vuota, non disturbi i vicini e che il calibro non ecceda il calibro 12.

Nessun vantaggio sarà dato a tiratori che utilizzano più piccolo calibro più calibro 12.

Non sono consenti fucili a pompa.

8.2 Non è consentito sparare con armi aventi canna inferiore a 66 cm.

8.3 E' proibito utilizzare fucili con cinghie o microcamere applicate.

8.4 Tutte le armi da fuoco, anche se scariche, devono essere maneggiate con estrema cautela. I fucili devono essere aperti e scaricati. Per fucili semi-automatici, il carrello deve essere aperto e la canna dovrà essere rivolta verso l'alto o verso il basso.

8.5 Quando un tiratore non sta usando il suo fucile, deve posizionarlo verticalmente in una rastrelliera apposita o in un posto simile scarico e aperto o con l'otturatore arretrato. E' vietato toccare il fucile di un altro tiratore senza l'autorizzazione del proprietario.

Capitolo 9. Munizioni

9.1 La lunghezza del bossolo non deve superare i 70 mm. La massima carica delle cartucce è limitata a 28 grammi di piombo, con una tolleranza di +/- 0,5 gr. I pallini devono essere sferici, di diametro regolare non superiore a 2,5 mm (n°7), con una tolleranza di 0,1 mm. E' vietato l'uso di polvere nera, e l'utilizzo di cartucce traccianti. le cartucce devono essere **conformi agli standard stabiliti dalle leggi vigenti**.

9.2 L'arbitro o coordinatore può rimuovere due cartucce dal fucile o quelle in tasca della giacca da tiro e farsele consegnare da uno o più tiratori in modo che il Coordinatore possa controllarne la regolarità.

Capitolo 10 abbigliamento

10.1 In gara il tiratore deve indossare un abbigliamento decoroso e il giubbino di tiro - è ammesso l'utilizzo di tasche idonee al contenimento delle cartucce. In ogni caso non sono ammesse **calzature con la punta o con i talloni aperti**, ciabatte, sandali, zoccoli o altre similari e non può essere a torso nudo; indosserà, come minimo, un indumento a maniche corte. Sono ammessi pantaloncini la cui misura non sia inferiore a 15 cm al di sopra del centro del ginocchio. Deve

REGOLAMENTI TECNICI Trap 1

astenersi altresì dal portare con sé in pedana di tiro, o luoghi limitrofi, apparecchi elettrici o elettronici (a es. telefonini cellulari) che possano arrecare disturbo agli altri concorrenti. Deve rispettare rigorosamente il divieto di fumo.

10.2 Il numero deve essere indossato sulla schiena e visibile nella sua interezza. Qualsiasi violazione di queste regole sarà sanzionata con un "avvertimento" da parte dell'arbitro che può comportare sanzioni fino a esclusione dal concorso, con la decisione del Coordinatore

10.3 Il telefonino o qualsiasi altro apparato portatile deve essere silenziato.

10.4 La protezione acustica è obbligatoria per tutti i tiratori, gli arbitri, il personale e il pubblico situati vicino alla pedana. I tiratori che si presentano senza tappi per le orecchie o cuffie, non possono partecipare e sono considerati assenti.

10.5 Gli occhiali sono obbligatori, senza eccezioni per i tiratori, gli arbitri, personale o altra persona in prossimità della linea di fuoco. I tiratori che si presentano senza occhiali sulla linea di tiro saranno considerati assenti.

Capitolo 11 Direttori di Tiro

11.1 Le gare sono dirette da un Coordinatore.

11.2 Dopo ogni lancio l'arbitro dovrà segnalare chiaramente se il piattello è colpito con: "Buono" o "Zero".

11.3 L'arbitro e i suoi assistenti, applicano le regole per garantire la sicurezza alle persone e fanno in modo che il pubblico non disturbi tiratori.

11.4 Nelle gare organizzate dalle pedane di tiro, l'arbitro è assistito da tre arbitri ausiliari scelti tra i concorrenti della squadra precedente. I tiratori non possono rifiutarsi di svolgere a questa funzione. Se richiesto, si può accettare un sostituto fra tiratori in gara. Il tiratore che si rifiuta di fare la giuria, o è vistosamente in ritardo a prendere posto, può essere sanzionato (art 16.3).

11.5 Gli assistenti si dovranno posizionare su ogni lato della pedana in modo che possano osservare tutta la zona di tiro. Il terzo assistente deve essere posizionato vicino al pannello di visualizzazione, per registrare pubblicamente le decisioni arbitrali sullo statino.

L'uso di bandierine di comunicazione per gli arbitri ausiliari è obbligatoria. Le bandierine saranno colorate e verranno utilizzate per indicare un piattello "Zero" o per informare l'arbitro di un problema con lo statino.

11.6 L'arbitro (**direttore di tiro**), decide autonomamente. Se uno degli arbitri ausiliari ha un parere diverso, deve alzare il braccio ed informare l'arbitro che prenderà una decisione definitiva. Tuttavia, prima di prendere questa decisione, egli può consultare anche gli altri arbitri ausiliari.

REGOLAMENTI TECNICI Trap 1

11.7 Dopo aver controllato lo statino, il risultato deve essere letto a gran voce dall'arbitro, in modo che i tiratori possano sentire. Ogni tiratore deve controllare e firmare il suo risultato finale prima di lasciare la pedana. Nessun reclamo sarà accettato dopo questa formalità.

11.8 Prima dell'inizio di ogni serie, l'arbitro annuncerà, voce alta e chiara, il numero di tiratori presenti in pedana in modo che sia predisposta la centralina sul numero di tiratori (6, 5, 4, 3 tiratori).

11.9 La gara deve avvenire senza altre interruzioni diverse da quelle previste dal programma di gara o che possano provenire da difficoltà tecniche.

11.10 L'arbitro può tuttavia, in via eccezionale, interrompere la serie, in caso di un'improvvisa forte pioggia o altre avversità, che possano essere di breve durata. Se l'interruzione si prolunga, dovrà esserene informato il Coordinatore della Gara.

11.11 Se l'arbitro segnala con l'apposito segnale acustico che il piattello non è colpito "zero", il tiratore ha tempo due o tre secondi per protestare contro la decisione arbitrale. L'arbitro dichiarerà la sua decisione finale e il punteggio sarà registrato e visualizzato sullo schermo.

Capitolo 12 esecuzione di una serie con TRAP 1

12.1 Il tiratore deve essere in piedi con il fucile imbracciato (**appoggiato alla spalla**) prima di chiamare il piattello. Il tiratore deve stare con i piedi nei limiti della pedana. Se un tiratore è in posizione irregolare, riceverà un richiamo.

12.2 Ogni turno è composto da 25 piattelli, tuttavia, per le competizioni a 300 piattelli, ciascuna serie può essere aumentata a 30 lanci, a seconda del numero di fosse disponibili.

12.3 Quando si chiama il piattello, il tiratore deve essere pronto a sparare immediatamente e deve avere le munizioni e le attrezzature necessarie per sparare una serie completa di 25 o 30 bersagli.

12.4 Per il tiro in linea: prima di andare in un pedana, il tiratore può testare il funzionamento del suo fucile in uno stand appositamente costruiti ed attrezzati per questo scopo, o nei pressi della sala d'armi. In ogni caso il test dell'arma non può essere fatto nella postazione di tiro.

Per il tiro schierato in pedana: la sfocatura è autorizzata prima della prima serie di ogni giorno, ma questo può essere fatto solo con i tiratori ai loro posti nell'ordine di tiro e dopo l'ordine del direttore di gara.

12.5 All'inizio della serie, cinque concorrenti si posizioneranno sulle 5 pedane di tiro e il 6° nella pedana di rincalzo dietro la postazione 1.

Dopo aver sparato, il tiratore si deve spostare alla pedana di attesa, con fucile "aperto e scarico" rispettando i concorrenti che devono ancora sparare.

REGOLAMENTI TECNICI Trap 1

12.6 Gli arbitri designati o gli altri funzionari sono responsabili degli ordini di «avviare il tiro», "cessare il fuoco", "scaricare" e altre istruzioni necessarie per il corretto svolgimento dei tiri. Gli arbitri devono inoltre garantire che i comandi vengano eseguiti e che le armi siano gestite in sicurezza.

12.7 Il tiratore n. 1 non deve caricare il fucile fino a quando l'arbitro gli ha dato l'ordine di iniziare la serie. Gli altri tiratori non possono chiudere i loro fucili carichi fino a quando il tiratore precedente ha sparato al suo piattello.

In tutti i casi, il fucile può essere caricato solo se in direzione della fossa. Dopo lo sparo, il tiratore non si deve muovere prima di aprire il fucile. E' vietato maneggiare il fucile quando il personale si trova davanti alla pedana (art. 16.4). E' vietato mirare o sparare ai piattelli di altri, è anche vietato mirare o sparare deliberatamente ad animali vivi (art. 16.4).

12.8 Quando il concorrente è pronto a sparare, chiama il piattello con "pull", "GO", "LOS", o un altro comando sonoro per innescare lo sgancio. Dopo aver sparato i suoi 5 o 6 piattelli, il concorrente, prima di prendere il posto del tiratore della pedana successiva deve attendere che questi abbia terminato la sua serie. In caso contrario, verrà ripreso dal direttore di tiro (articolo 16.3).

12.9 In caso di interruzione, il fucile deve essere subito aperto e scaricato fino al nuovo ordine del Direttore di tiro.

12.10 Il tiratore ha un tempo di 10 secondi (10) per chiamare il piattello, dopo che il tiratore che lo precede abbia sparato ad un piattello regolare.

Se si supera questo tempo, il tiratore sarà soggetto a un "avvertimento" (articolo 16.3)

12.11 Dopo aver sparato l'ultimo piattello, il tiratore deve rimanere fermo al suo posto fino a quando il Direttore di tiro non annuncia "Terminato"

12.12 Quando un tiratore chiama il piattello, lo sgancio deve essere immediato, con una tolleranza di 1/10 di sec. (tempo meccanico di trasmissione).

12.13 Si deve sparare a tutti i piattelli a meno che il tiratore ritenga che il suo lancio non sia stato immediato e conforme all'articolo 12.12. In questo caso, il tiratore può rifiutare il piattello, cambiando posizione, aprendo il fucile e alzando un braccio. Tuttavia, se l'arbitro ritiene il piattello regolare può assegnare lo ZERO.

12.14. Eventuali problemi e malfunzionamenti durante le serie devono essere indicati dall'arbitro per la riparazione.

Nel caso in cui la macchina non può essere riparata in tempo ragionevole, l'arbitro può decidere di cambiare la macchina difettosa e procedere poi con la sua regolazione.

12.15 Se la macchina si sposta durante la gara l'arbitro deve interrompere la serie e procedere ad un nuovo allineamento.

REGOLAMENTI TECNICI Trap 1

12.16 Se una macchina si sposta durante la gara i piattelli sparati saranno acquisiti. Non si dovranno ripetere.

Capitolo 13 Malfunzionamenti

13.1 In caso di malfunzionamento del fucile o delle munizioni, o altro motivo, il tiratore deve rimanere in pedana, con l'arma puntata verso la zona di tiro, senza aprire il fucile o toccare la sicura, fino a quando l'arma non è stata esaminata dall'arbitro.

13.2 Un fucile deve ritenersi guasto, quando:

- a) Non può sparare in sicurezza;
- b) Non spara, qualunque sia la causa;
- c) Inceppamento del fucile semiautomatico;
- d) spara simultaneamente due colpi.

In questi casi, il tiratore ha diritto senza penalità al lancio di un nuovo piattello per due volte nella stessa serie, anche se ha cambiato o riparato il fucile. Il terzo malfunzionamento e quelli successivi saranno considerati come "ZERO".

13.3 I seguenti eventi non sono considerati un malfunzionamento e l'arbitro assegnerà "zero" quando:

- a) è un errore del tiratore;
- b) il fucile è scarico o contenente cartucce vuote;
- c) il fucile è in sicura;
- d) non si colpisce il piattello con il secondo colpo dopo che non sia partito il primo.

13.4 se l'arbitro ritiene che l'arma non è riparabile, può autorizzare il tiratore a cambiare fucile. Il tutto deve avvenire un massimo di 3 minuti.

13.5 In caso di forza maggiore l'arbitro può autorizzare il tiratore ad abbandonare il turno di serie e riprenderlo successivamente. Se alla prima volta non ci sono penalizzazioni, in caso di successivi abbandoni e riprese di turno, al tiratore saranno assegnati "3 Zeri".

Capitolo 5. Regole di tiro

14.1 Ad ogni piattello si possono sparare due colpi

14.2 Un piattello è sconsigliato buono quando il lancio è regolare e si stacca almeno un pezzetto visibile. Per i piattelli Flash vale la stessa regola.

14.3 L'Arbitro deve decidere immediatamente se un piattello è conforme al lancio, in caso contrario dovrà chiamare il "NO BIRD o NO TARGET", possibilmente prima che il tiratore abbia sparato.

14.4 Il piattello è considerato "ZERO":

REGOLAMENTI TECNICI Trap 1

- a) Se il piattello è regolare e non viene colpito durante il suo volo;
- b) Se spolvera o cambia traiettoria, ma non si stacca un pezzo visibile;
- c) Se il tiratore non spara ad un piattello e lanciato in modo corretto;
- d) Se il fucile è in sicura o non chiuso bene. (Art. 13.03);
- e) Se il tiratore dopo che il primo colpo non è partito, spara il secondo colpo e non colpisce il bersaglio;
- f) Se il tiratore manca il piattello il primo colpo e non riesce a sparare il secondo, perché:
 - 1. Si è dimenticato di mettere una seconda cartuccia;
 - 2. Ha il serbatoio bloccato del fucile "Semiautomatico";
 - 3. Se al fucile si è inserita la sicura a causa del rinculo;
 - 4. Se la seconda cartuccia esce dal fucile per effetto del rinculo.
- g) Se il tiratore, in caso di malfunzionamento o di mancato sparo apre il fucile o se tocca la sicura, prima che l'arbitro abbia verificato l'arma;
- h) Se questo è il terzo caso (o più) di malfunzionamento del fucile o delle munizioni durante la stessa serie dello stesso tiratore (art 13.2);
- i) Se il colpo non viene sparato per qualsiasi motivo da parte del tiratore.

14.5 il piattello è dichiarato "NO BIRD" e ne verrà lanciato un altro, anche se il concorrente ha sparato o no:

- a) Se esce rotto;
- b) Se la traiettoria è irregolare (fa zig zag, non a causa il vento), se la sua velocità iniziale è insufficiente) ecc.;
- c) Se due o più piattelli vengono lanciati insieme;
- d) Se il piattello è di un colore molto diverso rispetto altri utilizzati in quella serie;
- e) Se il piattello parte prima che sia chiamato;
- f) Se il piattello esce in ritardo e il tiratore non spara, ma abbassa chiaramente il suo fucile (art. 13.13).

14.6 L'arbitro può anche dichiarare un «NO BIRD» e ordinare un nuovo lancio quando:

- a) Il tiratore è stato visibilmente disturbato;
- b) Un altro concorrente spara sulla stessa pedana;
- c) L'arbitro, per qualsiasi ragione, non è in grado di giudicare se il piattello è stato colpito o meno;
- d) Se un tiratore non colpisce con il primo colpo e il secondo colpo non parte, (art.13.2), un nuovo piattello sarà chiamato e lanciato. Il primo colpo deve essere sparato in aria fuori bersaglio che potrà essere colpito con il secondo colpo. Nel caso in cui il piattello venga colpito con il primo colpo, il bersaglio sarà consideratp "ZERO".

14.7 Il Piattello si dovrà ripetere:

- a) Se il concorrente spara quando non è il suo turno. In questo caso sarà richiamato come da (art. 16.3);
- b) Se il tiratore spara prima di aver chiamato, (art. 16.3). Tuttavia, se il piattello parte e il concorrente spara il suo secondo colpo, il risultato sarà acquisito.

REGOLAMENTI TECNICI Trap 1

Capitolo 15. Proteste

15.1 Se il tiratore non è d'accordo con la decisione dell'arbitro, deve, immediatamente alzare il braccio e dire "contesto" o "CALL". L'arbitro deve quindi interrompere immediatamente la gara e consultare gli assistenti di giuria per decidere se accogliere il reclamo. Se ritenuto possibile dal Direttore di Tiro, si può raccogliere il piattello e verificare se lo stesso sia stato colpito o meno (pezzo staccato).

15.2 Il tiratore può presentare ricorso al Coordinatore per contestare la decisione dell'arbitro.

Questo appello deve essere in forma scritta e accompagnato da un deposito in danaro, come disposto dalle Norme Generali.

15.3 non si può ricorrere contro la decisione del direttore di tiro nei seguenti casi:

- a) Il piattello è stato giudicato zero;
- b) Se la traiettoria è o meno corretta;
- c) Se il piattello è uscito fuori tempo.

Capitolo 16. Penalità

16.1 Tutti i tiratori che partecipano alle gare sono tenuti a conoscere le norme e si impegnano a rispettarle. Essi accettano in anticipo di subire le sanzioni e le altre conseguenze derivanti dalla violazione dei regolamenti o ordini degli arbitri.

16.2 Se un tiratore usa armi o munizioni che non sono conformi alle disposizioni degli articoli 8.1, 8.2, 8.3 e 9.1, tutti i colpi sparati con tali armi o munizioni «saranno considerati "ZERO".

Se il Coordinatore ritiene che il tiratore non era al corrente della sua violazione delle regole e questo non l'abbia favorito, può decidere di accettare il risultato, a condizione che da quel momento in poi il tiratore continui la gara secondo quanto stabilito da regolamento.

16.3 SANZIONI

Come agisce l'arbitro per sanzionare il tiratore:

- a) alla prima infrazione "un avvertimento";
- b) alla seconda infrazione e altre nella stessa serie, il primo piattello buono e i successivi saranno contati "zero";

16.4 In alcuni casi estremi il direttore di gara o il Coordinatore, possono escludere il tiratore dalla gara.

16.5 quando l'arbitro sanziona un tiratore con la perdita di 1 piattello (art. 16.3), questa penalità sarà tolta dal primo piattello rotto della serie successiva o se fosse l'ultima serie sarà tolto dal punteggio finale.

REGOLAMENTI TECNICI Trap 1

16.6 Per il tiro in pedana: Se un tiratore è ritardo e arriva dopo che il primo tiratore ha già sparato, sarà escluso dalla pedana.

Per il tiro in linea: se il tiratore arriva dopo che il successivo è entrato al suo posto, sarà penalizzato di 25 zeri o di 30 se previsti.

Tuttavia, se il ritardo è dovuto a causa di forza maggiore, il tiratore si può appellare al Coordinatore (dopo il pagamento del deposito richiesto) presentando i suoi argomenti. Il Coordinatore esaminerà le ragioni presentate e dovrà decidere in merito. Se l'appello sarà accettato, il tiratore potrà essere riammesso alla gara senza nessuna penalità.

16.7 In tutti i casi in cui un tiratore interrompe la serie in corso, senza una buona ragione, gli sarà assegnato uno zero di penalità (art. 16.5).

16.8 Se il tiratore lascia la pedana senza uno dei motivi citati nelle regole o senza un motivo accolto e approvato dal direttore di gara, tutti i restanti piattelli della serie saranno considerati ZERO. In caso di ripetizione, sarà applicato l'articolo 16.4.

16.9 Nel caso in cui l'arbitro o il Coordinatore si rendano conto che un concorrente ritarda volontariamente il tiro o agisce in modo scorretto, possono penalizzarlo in applicazione degli articoli 16.3 e 16.4.

Capitolo 17. Risultati e Barrages

17.1 In caso di risultati pari merito, per i primi tre posti di un campionato, o per un barrages, si spareggerà con una serie di 25 (o più se previsti) bersagli. In caso di ulteriore parità, si procederà ad oltranza, utilizzando una sola cartuccia per piattello. Il primo zero eliminerà il tiratore dalla competizione dopo che ogni altro tiratore abbia sparato lo stesso numero di bersagli.

Dopo il terzo, per i tiratori con lo stesso punteggio, la classifica individuale sarà stilata in base al risultato dell'8ª serie, e in caso di ulteriore parità, saranno prese in considerazione, a seguire, la 7ª, 6ª, 5ª, 4ª, 3ª, 2ª e 1ª serie.

Dopo il tredicesimo posto i tiratori a pari punteggio saranno considerati ex aequo.

17.2 Il Barrage è conforme alle regole precedenti, i vuoti nel gruppo, tuttavia, non sono ricoperti.

17.3 Quando lo spareggio non è programmato in anticipo, i tiratori interessati devono rimanere in contatto con il Coordinatore, per essere pronti a sparare "QUINDICI MINUTI» dopo la loro chiamata. Se essi non si presentano entro questo periodo, saranno considerati ritirati.

17.4 In caso di parità nelle classifiche a squadre, la classifica sarà stilata in base ai punteggi accumulati dalla squadra all'8ª serie. In caso di ulteriore parità, saranno considerati gli zeri ottenuti nelle serie precedenti.