

REGOLAMENTO TECNICO TARGET SPRINT

dell' UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO



**TARGET
SPRINT**



Introduzione: Sport per Tutti

Sport per Tutti è un movimento che promuove l'ideale olimpico dello sport come diritto umano per tutti senza distinzione di razza, classe sociale e sesso. Inoltre lo **Sport per Tutti** incoraggia la pratica delle attività sportive che regalano un allenamento regolare con dei benefici sulla salute e sociali.

La Federazione Internazionale Tiro a segno (ISSF) e Sport per Tutti

La ISSF (International Shooting Sport Federation) ha adottato un programma di **Tiro a segno per Tutti** per incoraggiare i membri delle Federazioni Sportive Nazionali a promuovere eventi e discipline di tiro a segno per ampliare il bacino di utenza.

Target Sprint™ è una manifestazione di tiro a segno per tutte le discipline

Target Sprint è una combinazione divertente fra il tiro a segno con carabine ad aria compressa e la corsa di media distanza, che richiede ai partecipanti accurate capacità di tiro e un buono stato di forma fisica.

La gara si articola in questo modo:

- 400 mt corsa
- Tiro (l'atleta deve colpire tutti e 5 i bersagli per poter proseguire nella corsa)
- 400 mt corsa
- Tiro (l'atleta deve colpire tutti e 5 i bersagli per poter proseguire nella corsa)
- 400 mt corsa
- ARRIVO

CORSA-TIRO-CORSA-TIRO-CORSA-ARRIVO

REGOLAMENTO del Target Sprint

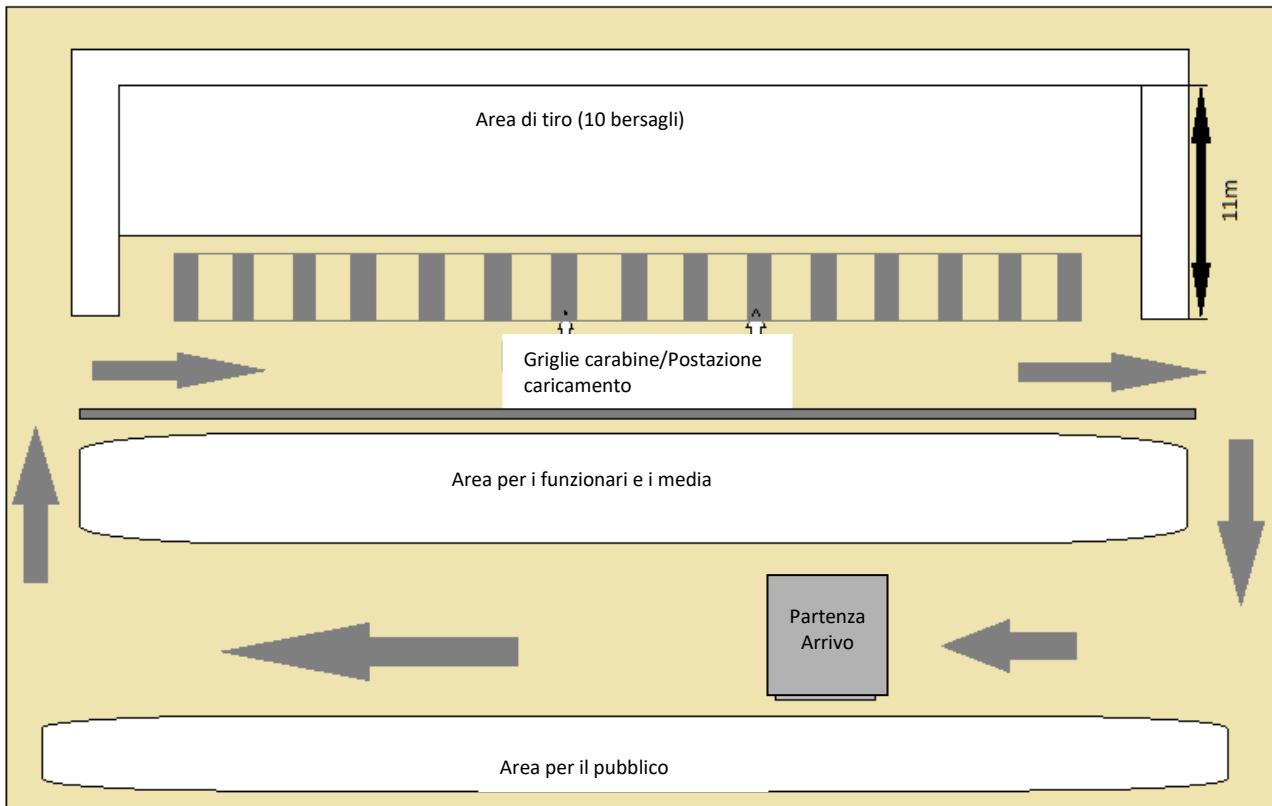
1.0 Luogo per la manifestazione

Le gare di Target Sprint sono organizzate all'interno dell'area del poligono (possibilmente in pianura) e lo stand di tiro dovrà avere le seguenti caratteristiche;

- Dovrà essere posizionato contro un muro alto e lateralmente delimitato con un telo alto 3 mt;
- Dovrà essere all'esterno e la zona tiro non deve essere rivolta contro zone abitate;
- La planimetria dello stand con il relativo percorso dovrà essere approvata dall'UTS;

Tali stand dovranno garantire il tiro in sicurezza per tiratori e pubblico.

Area di tiro del Target Sprint



2.0 Svolgimento della gara

La gara di Target Sprint si svolge come segue:

Fase	Attività	Descrizione
1	Corsa	400m di corsa sul percorso stabilito.
2	Tiro	Gli atleti prendono le carabine, raggiungono la linea di tiro e sparano nella posizione in piedi a cinque (5) bersagli. Dopo 5 colpi, gli atleti devono continuare a sparare finché non sono abbattuti tutti i bersagli.
3	Corsa	dopo il tiro, gli atleti ripongono le carabine e continuano la corsa per il secondo giro di 400m
4	Tiro	Gli atleti ripetono la Fase 2 e sparano ai cinque bersagli finché non li colpiscono tutti.
5	Corsa	dopo il tiro, gli atleti ripongono le carabine e continuano la corsa per altri 400m fino a raggiungere la linea d'arrivo. Il tempo totale dalla partenza all'arrivo rappresenta il tempo finale.

2.1 Lunghezza del percorso della corsa

Il tracciato del percorso può variare a seconda dello spazio a disposizione, ma la lunghezza deve essere sempre 400mt ca. Sarebbe ideale se gli spettatori e i media possano sempre vedere gli atleti per tutto il percorso di gara.

2.2 Assegnazione delle linee di tiro

Agli atleti viene assegnata una linea di tiro vicino alla quale sarà posizionata l'appoggio per la sua carabina e i tiri vengono eseguiti in posizione in piedi senza appoggio.

Per i partecipanti dai 12 ai 13 anni è prevista la posizione a terra, appoggiando il corpo solo sui due gomiti. Non è consentito né l'appoggio né la cinghia da tiro.

2.3 Bersagli

Il bersaglio è una scatola metallica con 5 centri. Colpito un centro, si chiude con una paletta bianca ben visibile. L'atleta deve continuare a sparare per chiudere tutte le palette. **Qualora un atleta non dovesse colpire tutti e 5 i bersagli nel momento in cui arriverà il 1° atleta impegnato nella seconda sessione di tiro , potrà continuare la corsa con una penalità di 1 minuto per ogni bersaglio non colpito.**

2.4 Cambio tra corsa e tiro

L'atleta durante la corsa, lascia la sua carabina nell'apposita griglia posta vicino alla sua linea di tiro.

Alla fine di ognuna delle prime due sessioni di corsa, gli atleti devono:

- 1) avvicinarsi all'area di tiro;
- 2) prendere le carabine dall'apposita griglia per la canna o calcio anteriore, ma sempre in posizione verticale;
- 3) avvicinarsi alle postazioni di tiro con l'otturatore delle carabine aperto;
- 4) prendere posizione nella postazione di tiro;
- 5) sparare i colpi necessari per colpire tutti i bersagli;
- 6) aprire l'otturatore delle carabine e riportarli nell'apposita griglia;
- 7) riprendere a correre sul percorso definito.



Posizione a terra



Posizione in piedi

3.0 Categorie atleti della Target Sprint™

3.1 Gara individuale

Le singole categorie sono divise in fasce di età come di seguito illustrato:

Categorie	Età
Allievi	12 - 13 anni
Ragazzi	14 - 15 anni
Junior Uomini	16 - 20 anni
Junior Donne	16 - 20 anni
Uomo	21 - 49 anni
Donna	21 - 49 anni
Master Uomo	50 - 60 anni
Master Donna	50 - 60 anni

3.2 Gara a staffetta

Gli organizzatori possono inserire nel programma anche gare a staffetta con composizione promiscua o di categoria, formate da due o tre atleti.

Nelle gare a staffetta, i membri della squadra si succedono (1-2 o 1-2-3) nell'ordine stabilito.

4.0 Organigramma

4.1 Personale di gara

Qui di seguito si riepilogano gli organi di Gara per lo svolgimento di una gara di Target Sprint:

Direzione Gara.

- a. **Addetto alle classifiche**, affiancato dagli assistenti e cronometristi per gestire i tempi e stilare le classifiche.
- b. **Responsabile area di tiro**, affiancato da un direttore di tiro ogni cinque postazioni.

- c. **Responsabile gara**, che effettua gli start, affiancato da assistenti che controllano gli atleti sul percorso.
- d. **Giuria della gara**. Deve essere nominata una giuria composta da tre persone per decidere su eventuali contestazioni. Il Direttore di gara può avere il ruolo di Presidente di Giuria. Gli allenatori o tecnici presenti possono essere nominati membri della Giuria, a patto che non interferiscano su contestazioni riguardanti la loro società .

4.2 Gironi di gara

La gara viene divisa in gironi /gruppi e Il numero di postazioni di tiro nell'apposita area, definisce il numero massimo di atleti che possono gareggiare in un girone o gruppo.

Per ogni girone/gruppo si esegue una partenza collettiva. Ad ogni atleta del girone viene assegnata, con sorteggio, una linea di tiro.

E` opportuno comporre i gironi di atleti della stessa categoria, anche se un girone può essere anche promiscuo.

4.3 Programma di gara

Il programma della gara deve prevedere le seguenti fasi:

- a. **Incontro Tecnico**:per spiegare le procedure di gara e di tiro e le istruzioni di sicurezza. Gli organizzatori possono usare questo incontro anche per dare brevi consigli di tiro ad eventuali partecipanti inesperti.
- b. **Controllo armi**: il controllo armi è obbligatorio e gratuito al fine di accertare che l'equipaggiamento sia conforme alle regole stabilitate.
- c. **Taratura carabine**: E' possibile effettuare la taratura della propria carabina direttamente dalla postazione di tiro ed la stessa avviene su bersagli cartacei sia nella posizione a terra che anche dalla posizione in piedi.
Gli accompagnatori/tecnici delle rispettive associazioni possono controllare la taratura tramite cannocchiale e dare indicazioni all' atleta.
- d. **Riscaldamento**: gli atleti possono eseguire attività di riscaldamento pre gara nelle aree appositamente adibite.
- e. **Partenza girone gara I**.
- f. **Partenza girone gara II**.
- g. **Partenza girone gara III**, ecc. Le partenze dei gironi continuano finché tutte le categorie non hanno terminato la gara.
- h. **Cerimonia di premiazione e chiusura evento**.

4.4 Allenamento ufficiale

Il giorno antecedente – oppure anche il giorno stesso della gara, può essere programmato un allenamento di corsa e/o di tiro.

4.5 Gironi di qualificazione

Se il numero di atleti appartenenti ad una categoria è superiore a quello delle postazioni di tiro, la gara relativa a questa categoria può essere divisa in due o più gironi di qualificazione. Al termine

dei gironi di qualificazione di questa categoria, gli atleti che hanno ottenuto il miglior tempo di qualificazione accedono alle Finali.

4.6 Gironi finali/classifica finale

Gli atleti qualificati alla finale eseguono una normale gara individuale. La classifica finale viene fatta in base all'ordine di arrivo o può essere fatta anche sulla base del tempo totale di gara.

4.7 Elenchi risultati/classifica finale

I risultati finali contenenti tempi e classifiche di tutti gli atleti partecipanti dovranno essere esposte in un luogo ben visibile a tutti.

4.8 Proteste/contestazioni sul punteggio

- a. L'elenco non ufficiale dei risultati è soggetto a contestazione e correzione, ove necessario. Le contestazioni devono essere fatte entro 15 minuti dall'esposizione dei risultati. Se entro tale periodo non vengono sollevate contestazioni, i risultati diventano ufficiali. Il responsabile dei risultati può correggere errori evidenti. La Giuria deciderà su altre contestazioni dei risultati.

4.9 Proteste/contestazioni sulle condizioni di gara

Nel caso in cui un atleta ritenga di gareggiare in condizioni non corrette , può riportare eventuali contestazioni legate alle condizioni di gara anche al Direttore di gara o alla Giuria. Sarà addebitata una tassa di contestazione di 25,00 € che, nel caso in cui la contestazione sia accettata, quanto pagato verrà restituito.

5.0 Caratteristiche delle aree di gara

5.1 Aree di partenza e arrivo

Le aree di partenza e arrivo del percorso devono essere piane, livellate e larghe almeno cinque (5) metri. Deve esserci uno spazio aperto di tre (3) metri ai lati della linea d'arrivo (fuori dal percorso della corsa) e uno spazio aperto privo di ostacoli di circa 15 metri oltre la linea d'arrivo, dove gli atleti possano finire la corsa in sicurezza.

5.2 Il percorso

La pista per la corsa deve essere larga tre (3) metri e deve formare un anello che inizi e finisca in vicinanza dell'area di tir, ma possono essere previsti anche più giri per completare i 400m.

Tutto il percorso deve essere posto in modo di permettere agli atleti di correre in sicurezza alla massima velocità.

5.3 Segnalazioni del percorso

Ciascuna parte del percorso di gara deve essere chiaramente segnalata in modo tale che gli atleti non abbiano dubbi sulla direzione giusta da seguire.

5.4 Area di tiro

L'area di tiro deve essere posizionata vicino alla linea di partenza/arrivo del percorso di corsa. Quest'area deve avere una linea di tiro e postazioni di tiro stabilite, una serie di bersagli per ciascuna postazione, un'area dietro alle postazioni di tiro dove si trovano le griglie per le carabine e gli allenatori.

Le norme di sicurezza dell'area di tiro da rispettare sono quelle vigenti in ogni paese, nel quale si svolge la gara. I bersagli e le postazioni di tiro devono essere visti dalla maggior parte degli spettatori. L'area di tiro deve trovarsi su di un terreno piano e livellato. Se possibile, le aree scelte localizzate nell'emisfero settentrionale devono essere orientate possibilmente verso nord, mentre quelle localizzate nell'emisfero meridionale verso sud. Il pannello di sfondo laterali e dietro ai bersagli deve essere di colore chiaro ed uniforme (bianco, grigio chiaro, verde chiaro, ecc.), deve partire da terra fino ad arrivare ad 1 metro sopra ai bersagli e deve coprire tutta la larghezza dell'area.

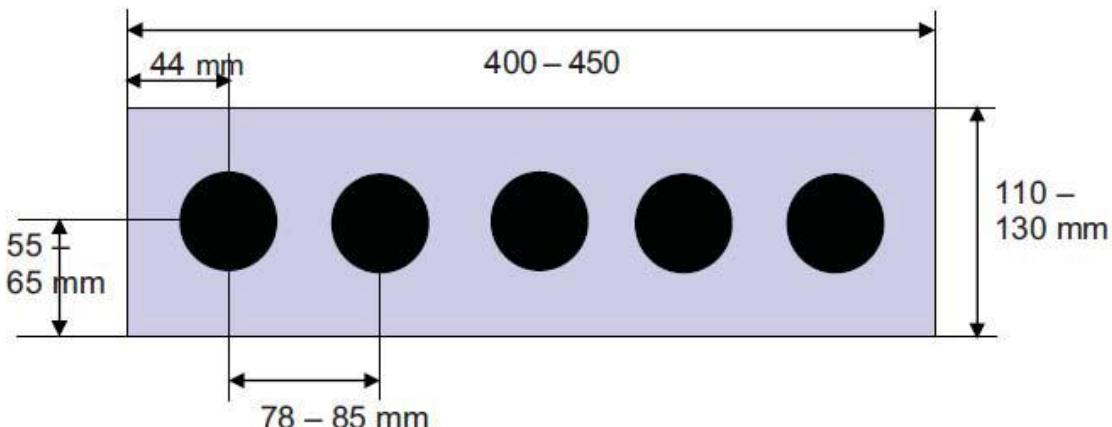
5.5 Area di tiro, linea di tiro e postazioni di tiro

L'area di tiro deve avere una linea di tiro divisa in postazioni di tiro. La linea di tiro deve essere visibilmente segnalata (con un nastro o una linea di colore rosso di 10 cm di larghezza) davanti alle postazioni di tiro. La postazione di tiro è l'area assegnata ad un atleta per sparare ai propri bersagli. Ciascuna postazione di tiro deve essere larga almeno 1,5 metri. Le postazioni di tiro devono essere visibilmente numerate. A ciascuno degli atleti di un girone di gara viene assegnata una postazione specifica. Il numero degli atleti di un girone non può essere maggiore del numero delle postazioni di tiro.

5.6 Bersagli di gara

Ogni atleta spara ad un bersaglio con 5 centri / dischi di un diametro di 35mm, posizionato a 10 metri dalla linea di tiro. La distanza fra i punti centrali dei dischi è di 78-85 mm. I dischi devono essere di colore nero e montati su un supporto bianco. I centri colpiti devono chiudersi con una paletta bianca o altro meccanismo in modo evidente per l'atleta, direttore di gara, allenatori e spettatori del colpo andato a segno. Il supporto dei bersagli deve essere costruito in modo tale da poter essere ripristinato elettronicamente o meccanicamente dalla linea di tiro dopo che ogni atleta ha completato la fase di tiro. Possono essere utilizzati solamente bersagli conformi ai requisiti della ISSF.

5.7 Bersagli



Diametro bersaglio 35 mm

5.7.1 Altezza dei bersagli di gara

Tutti i bersagli di gara devono essere posti alla stessa altezza rispetto al livello della postazione di tiro, ovvero a $1,40 \pm 0,10$ m.

5.8 Griglie per le carabine

Ogni linea di tiro deve essere munita di una griglia per la carabina o non più distante di 4 mt. dalla linea di tiro, nella quale l'atleta deve porre l'arma prima, dopo e durante la corsa. In tal caso è importante che ogni atleta abbia la stessa distanza alla sua linea di tiro. E' consigliabile predisporre delle griglie in legno e costruite in modo da evitare la caduta accidentale dell'arma. L'incavo per l'appoggio deve avere un diametro di ca 35mm

5.9 Appoggio per carabina

Se si usano carabine ad aria compressa a colpo singolo, ogni postazione di tiro deve essere dotata di un appoggio per la carabina durante il caricamento. Tale deve essere alto almeno 1 metro e avere un piano max. (15 cm x 15 cm) sul quale l'atleta può appoggiare anche i pallini.

6.0 Carabine

Possono essere utilizzate solamente carabine da 4,5 mm (.177"), azionati da CO₂, molla o da aria compressa e pallini di piombo dolce. Per le gare, si possono utilizzare le carabine fornite dagli organizzatori oppure quelli personali, che devono però essere conformi alle prescrizioni del regolamento (punto 6.3)

6.1 Carabine ad aria compressa—Classe sportiva I

- Peso massimo – 3,5 kg
- Peso scatto – 500 grammi
- Apertura regolabile, iride posteriore non ottico
- Mirino anteriore non ottico con inserti intercambiabili
- Propellente: CO₂ o ad aria compressa
- Colpo singolo (no carabine a ripetizione o con caricatore)

6.2 Carabine ad aria compressa—Classe sportiva II

- Peso massimo – 4,5 kg
- Peso scatto – libero
- Apertura regolabile, iride posteriore non ottico
- Mirino anteriore non ottico con inserti intercambiabili
- Propellente a CO₂ o ad aria compressa
- Colpo singolo (no carabine a ripetizione o con caricatore)

6.3 Carabine ad aria compressa—Classe di precisione III

- Peso massimo – 5,5 kg
- Peso scatto – libero

- Apertura regolabile, iride posteriore non ottico
- Mirino anteriore non ottico con inserti intercambiabili
- Propellente a CO₂ o ad aria compressa
- Si possono usare carabine a ripetizione o con caricatore, ma devono essere utilizzate come se fossero a colpo singolo
- Dimensioni – devono essere conformi alle dimensioni riportate nella tabella sottostante

A	Lunghezza del tunnel	50 mm
B	Diametro del tunnel	25 mm
C	Distanza massima dal centro tunnel all'asse della canna	60 mm
D	Distanza massima dal calcio anteriore /poggivano all' asse della canna	90 mm
E	Punto più basso dell'impugnatura rispetto all' asse della canna	160 mm
F	Punto più basso del calciolo rispetto all'asse della canna	220 mm
G	Profondità della curvatura del calciolo (non sono ammessi calcioli ad uncino)	20 mm
H	Altezza massima del calciolo	153 mm
I	Larghezza max.del calcio anteriore/poggiamano	60 mm
J	Distanza massima (orizzontale) del poggia guancia dall' asse della canna	40 mm
K	Spostamento max. laterale del calciolo rispetto all'asse della canna	15 mm
L	Peso dello scatto	Libero
M	Peso (mire inclusi)	5,5 kg
N	Il mirino anteriore non deve estendersi oltre il vivo di volata della carabina,così come qualunque altro accessorio (stabilizzatori, estensione del tunnel)	
O	Lunghezza totale della meccanica dalla fine della canna o estensione al retro dell'otturatore o della meccanica)	850 mm

6.4 Abbigliamento degli atleti

Non è consentito indossare particolari indumenti per il tiro, tranne il guanto. È consentito indossare il classico abbigliamento sportivo (scarpe, pantaloni, maglietta, ecc.).

7.0 Procedure relative all'area di tiro e di sicurezza della Target Sprint™

7.1 Sessioni di tiro

Al loro arrivo nell'area per una sessione di tiro, gli atleti devono colpire solamente i bersagli in corrispondenza della loro postazione. Nel caso in cui colpiscono il bersaglio di un altro atleta, saranno squalificati.

7.2 Norme di sicurezza

Le carabine possono essere prelevate dalla custodia solamente all'interno dell'area di tiro. Il tiro è consentito solamente all'interno dell'apposita area nei tempi autorizzati ufficialmente. Con la carabina è vietato fare movimenti che possano mettere in pericolo le persone o che possano costituire una minaccia verso le persone. Non è consentito sostare davanti alla linea di tiro dopo che è stato dato il segnale per cominciare a sparare. Prima di essere portati via dall'area di tiro, le carabine devono essere dotate di bandierina di sicurezza ed essere riposti nella custodia.

7.3 Apertura otturatore delle carabine

Le carabine devono essere portate nel luogo della manifestazione con l'otturatore aperto e con le bandierine di sicurezza inserite nella canna. Le bandierine o i bastoncini di sicurezza devono essere tolti dalla canna solamente quando le carabine vengono poste nelle griglie o quando sono usati durante una sessione di tiro nelle varie postazioni di tiro. L'otturatore deve rimanere aperto mentre le carabine sono sulle griglie. L'otturatore deve essere chiuso solamente quando i partecipanti caricano le carabine nelle postazioni di tiro.

7.4 Gestione delle carabine durante la gara

Gli atleti devono portare la carabina nella griglia 5 minuti prima dell'inizio del girone in cui gareggiano. Quando arrivano nell'area per una sessione di tiro, i partecipanti devono prendere dalla griglia le carabine per la canna o il paramano e recarsi verso la postazione di tiro. La canna della carabina deve essere sempre puntata in alto. Dopo aver sparato, la carabina deve essere riportata nella griglia con la stessa procedura sopra descritta. Alla conclusione di un girone della gara, bisogna reinserire nelle carabine le bandierine o i bastoncini di sicurezza prima di prelevarli dalla griglia. Un Addetto dell'area di tiro controllerà ogni carabina prima che venga portata via.

7.5 Caricamento e scaricamento

La carabina ad aria compressa può essere caricata solamente nella postazione di tiro in presenza di un Addetto dell'area di tiro. Quando si carica o scarica una carabina, la canna deve sempre essere rivolta verso i bersagli. Per quanto riguarda le carabine di "classe di precisione", l'inserimento del caricatore è considerato parte della procedura di carico.

8.0 Gestione amministrativa della Target Sprint™

8.1 Promozione e sanzioni della Federazione Nazionale

Le Federazioni Nazionali riconosciute dalla ISSF sono spinte a promuovere, sanzionare e supervisionare tutte le gare **Target Sprint**.

8.2 Relazioni ISSF

La ISSF chiede alle Federazioni Nazionali o associazioni o organizzazioni affiliate che svolgono delle gare **Target Sprint** di compilare le relazioni di gara. Le relazioni confermano l'effettivo svolgimento delle gare **Target Sprint** e il numero di partecipanti coinvolti. I dati di queste relazioni permetteranno alla ISSF di dare un riscontro allo IOC (Comitato Olimpico Internazionale) della partecipazione a **Tiro a segno per Tutti**.