Gara di tiro al bersaglio subacqueo
17 Gennaio 2016
Ore 14.30
Piscina comunale di Cascina (Pi)

REQUISITI PER L'ISCRIZIONE ALLA GARA

Per potersi iscrivere alla gara diTiro al Bersaglio Subacqueo, i concorrenti debbono essere iscritti al Gorgona club Pisa, debbono aver compiuto il **16°** anno di età ed essere in possesso dei requisiti necessari per praticare attività subacquea e conoscano le norme di sicurezza d'immersione.

Il Tiro al Bersaglio Subacqueo
Il Tiro al Bersaglio Subacqueo è una disciplina sportiva praticata in piscina da un atleta provvisto di equipaggiamento conforme a quanto previsto nel presente regolamento e la cui autonomia sotto il livello dell'acqua dipende esclusivamente dalla sua capacità di trattenere il respiro.

Materiali autorizzati

E' consentito l'uso esclusivo delle seguenti attrezzature:
pinne, maschera, aeratore, muta, zavorra libera, guanti, fucile subacqueo, fucile subacqueo di riserva, asta di riserva con sagola, oggetti di posizione.

L'utilizzo del fucile subacqueo di riserva è previsto solo in caso di danneggiamento del fucile subacqueo.

Caratteristiche del fucile subacqueo

E' autorizzato l'impiego di fucili subacquei oleopneumatici e arbalete, la cui lunghezza , fuori tutto, incluso l'asta utilizzata , sia uguale o inferiore a 150 cm.

Il diametro dell'asta non deve essere superiore a **8 mm**.

L'asta deve essere collegata al fucile subacqueo tramite una sagola, in ottimo stato

SPECIALITA DELLA GARA: TIRO LIBERO

Il Tiro Libero è una specialità individuale.

Il Tiro Libero consiste nell'eseguire 10 tiri su di un bersaglio fisso in due manche distinte (5 tiri per ogni manche), definite manche di qualificazione alla fase finale, con un tempo massimo di 8 minuti per ogni manche.
La metà dei concorrenti che hanno ottennuto il miglior punteggio si qualificano per la manche finale che sisvolgera sulla base di una sola manche di 3 tiri

Il bersaglio è rappresentato da un foglio con 6 cerchi affisso su un pannello in materiale sintetico, posto alla distanza di Mt.3 dalla linea di tiro. La linea di tiro sarà delimitata da una striscia scura posta sul fondo della piscina.

Ogni tiro deve essere intervallato dal ritorno in superficie. Il concorrente utilizza questo momento per togliere l'asta dal bersaglio e la preparazione del fucile subacqueo per il tiro successivo e per il caricamento, che può avvenire sia in superficie che sul fondo della piscina, ma sempre in direzione del bersaglio.

Il fucile subacqueo deve essere sostenuto da un solo braccio e impugnato da una sola mano senza ulteriori appoggi al braccio o in nessun'altra parte del corpo.

Svolgimento della gara

Il concorrente viene invitato dall'organizzazione a preparare la sua postazione di gara nel tempo massimo di due (2) minuti, poi deve posizionarsi dietro la linea di partenza e attendere il segnale d'inizio della prova, che avverrà nel tempo di un (1) minuto.

La prova viene eseguita secondo le fasi seguenti:

L'atleta si posiziona in attesa del via, dietro la linea di partenza.

Dopo il segnale di inizio gara, l'atleta, nuotando in superficie, giunge in prossimità della linea di tiro, dove sceglierà se caricare il fucile subacqueo in immersione oppure in superficie, quindi effettua il tiro, sostenendo il fucile subacqueo con un solo braccio e una sola mano.

Dopo aver tirato, l'atleta deve riemergere rimanendo in prossimità della linea di tiro e, dopo autorizzazione del giudice di línea, riarma il fucile subacqueo,e ripeterà la sequenza così fino all'effettuazione del quinto (5°) tiro.

La manche termina quando l'atleta, eseguiti tutti i tiri, riemerge sulla linea di tiro e, effettuando il percorso in superficie, ritorna con il fucile subacqueo oltre la linea di partenza, dove alzerà la mano segnalando il termine della prova.

PUNTEGGIO

La valutazione di ogni singolo tiro avverrà tramite l'utilizzo di un segnapunti graduato. Il punteggio sarà determinato posizionando una spina dal diametro di 6,5 mm nel foro di impatto di ogni singolo bersaglio Il centro di tale spina determinerà il punteggio da assegnare ad ogni tiro,

Nel caso in cui il riferimento sulla scala graduata si trovi in posizione intermedia fra due (2) valori, sarà considerato il valore maggiore.

Se il centro del colpo risulterà fuori dalla scala graduata, il punteggio da assegnare sarà zero (0).

La valutazione dei bersagli avrà luogo soltanto quando tutti i partecipanti avranno terminato la prova.

Al termine della valutazione, il foglio con i bersagli sarà messo a disposizione del concorrente, il quale, dopo averlo visionato alla presenza del Giudice Capo, ne sottoscriverà il risultato.

ASSE CENTRALE	PUNTEGGIO	COLORE
1° Cerchio	400 punti	NERO
2° Cerchio	300 punti	BIANCO
3° Cerchio	250 punti	NERO
4° Cerchio	200 punti	BIANCO
5° Cerchio	150 punti	NERO
6° Cerchio	100 punti	BIANCO

Classifica di specialità – Spareggi

Il vincitore è l'atleta che ha ottenuto, sottratte le eventuali penalità, il punteggio più alto.

In caso di parità di punteggio, solo per i primi **tre (3)** posti della classifica, si procederà con una o più manche di spareggio, fino alla determinazione del podio e del vincitore