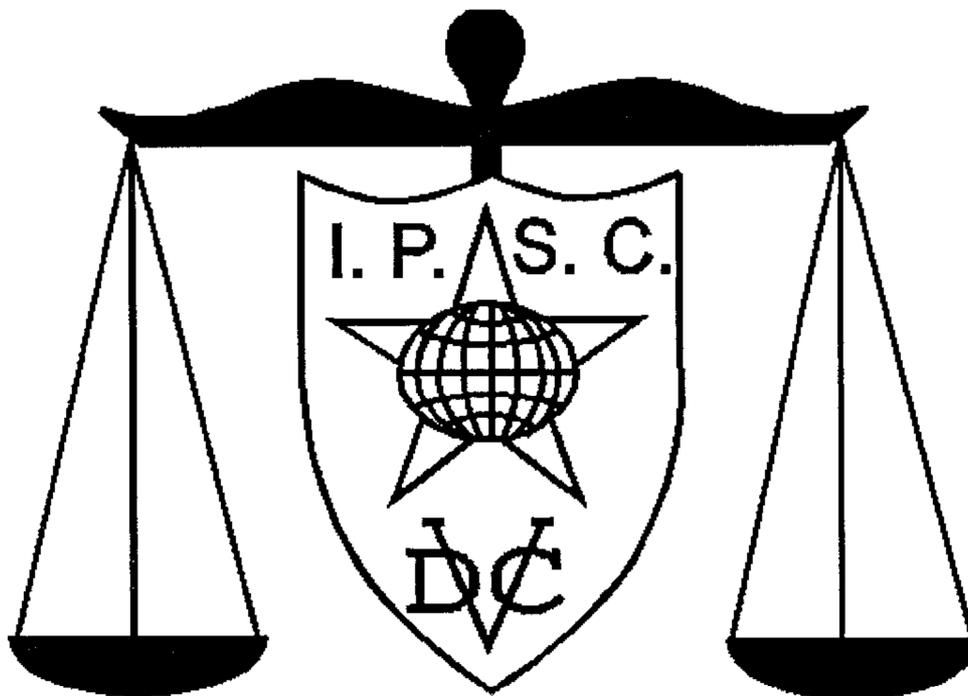




**FEDERAZIONE ITALIANA  
TIRO DINAMICO SPORTIVO**



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL CONI



**INTERNATIONAL  
PRACTICAL SHOOTING  
CONFEDERATION**

**MANUALE PER LA PRESENTAZIONE  
DEI BERSAGLI**

**EDIZIONE APRILE 2015**

International Practical Shooting Confederation  
PO Box 972, Oakville, Ontario,  
Canada L6J 9Z9

Tel: +1 905 849 6960 Fax: +1 905 842 4323

Email: [sanction@ipsc.org](mailto:sanction@ipsc.org) Web: [www.ipsc.org](http://www.ipsc.org)

Copyright © 2014 International Practical Shooting Confederation



---

## **Prefazione**

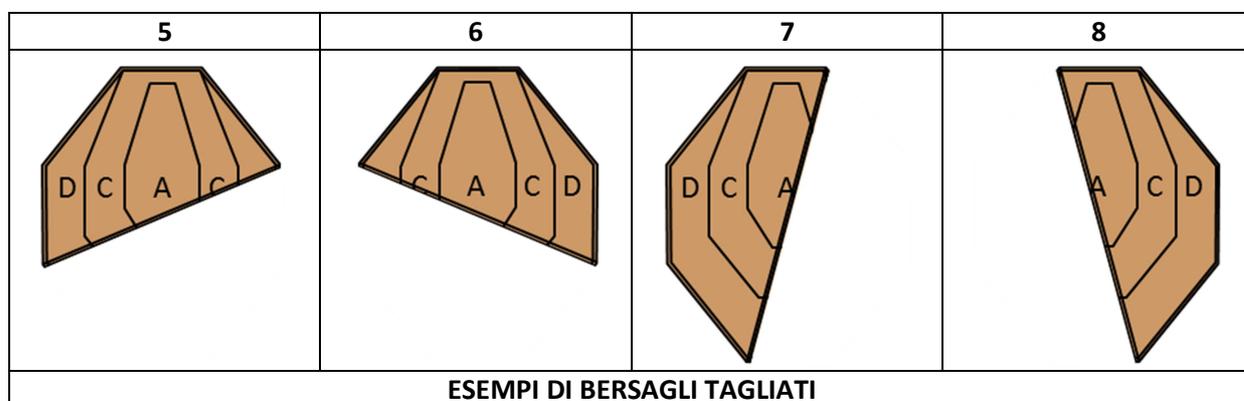
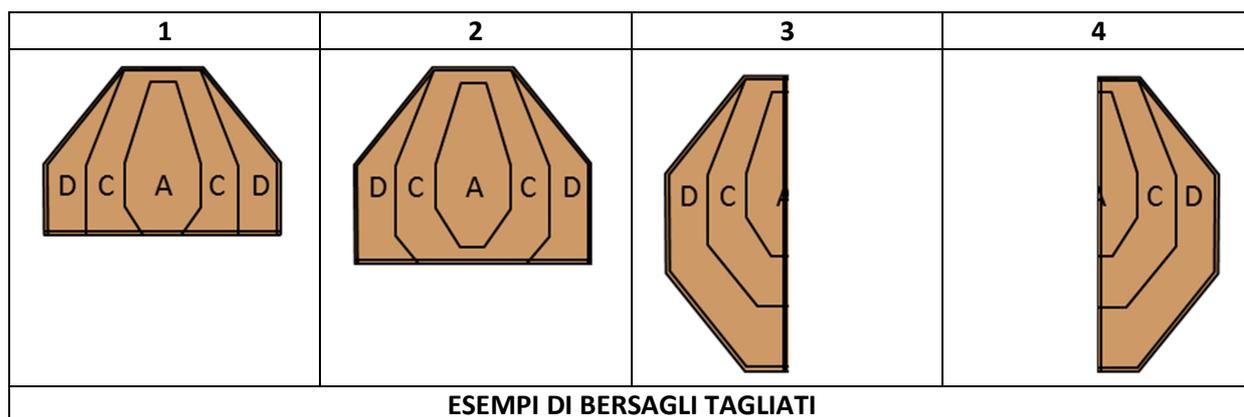
Il presente manuale, redatto dall'IPSC e tradotto dal R.D. Luca Zolla, costituisce punto di riferimento per tutti coloro che, a vario titolo, siano coinvolti nel processo di progettazione/approvazione/realizzazione degli esercizi di tiro dinamico sportivo.

I principi qui illustrati sono da intendersi come vincolanti per tutte le gare di tiro dinamico, dal livello I al livello V, come indicato dalla Regola 1.3.2 e dall'Appendice A1 del Regolamento IPSC/FITDS attualmente in vigore. Tali principi sono ispirati sia al regolamento sopracitato, sia a criteri di aderenza agli articoli 3.5 e 3.6 della Costituzione IPSC.

Le illustrazioni che seguono sono riportate a titolo di esempio, e non sono da ritenersi esaustive di tutte le possibili tipologie (lecite e non) di presentazione dei bersagli.

## SEZIONE 1: Bersagli Singoli

- 1.1 Quando l'hard cover viene simulato **tagliando fisicamente** i bersagli che assegnano punti o penalità, è ammesso tagliare solo una porzione inferiore, laterale o diagonale, ed è obbligatorio apporvi un bordo a punteggio nullo (vedi regola 4.2.3.2).



1.2 Quando l'hard cover viene simulato **dipingendo** parte dei bersagli che assegnano punti o penalità, è ammesso dipingere solo una porzione inferiore, laterale o diagonale dei medesimi. Non è necessario aggiungere un bordo a punteggio nullo, ma si raccomanda vivamente l'uso di nastro adesivo per creare un margine nitido e ben definito della zona hard cover (vedi regola 4.2.3.3).

9	10	11	12
<b>ESEMPI DI BERSAGLI DIPINTI</b>			

13	14	15	16
<b>ESEMPI DI BERSAGLI DIPINTI</b>			

17	18	19	20
	Lasciata intenzionalmente bianca	Lasciata intenzionalmente bianca	Lasciata intenzionalmente bianca
<b>ESEMPI DI BERSAGLI DIPINTI</b>			

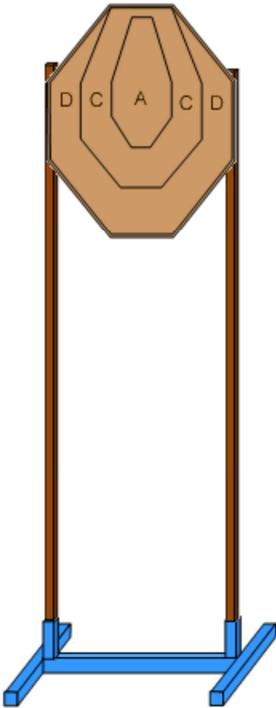
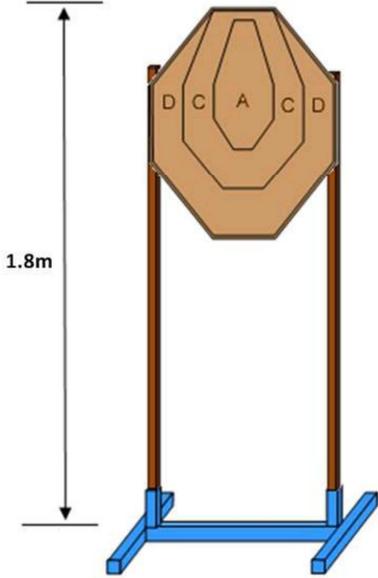
- 1.3 Se un singolo bersaglio viene tagliato verticalmente per rappresentare due distinti bersagli, le due metà devono essere separate da almeno un (1) metro di distanza. In ogni caso, un bersaglio che assegna punti può essere dipinto con una striscia verticale che simuli hard cover, a patto che il bersaglio stesso venga ancora considerato come un bersaglio singolo, e non come due diversi bersagli (vedi regola 4.1.5).

21	22	23
<b>NON APPROVATO</b>	<b>APPROVATO</b>	<b>APPROVATO</b>

- 1.4 Una porzione di bersaglio che assegna punti o penalità non dovrà essere posizionata all'interno dei confini di un altro bersaglio o no-shoot, inoltre non è ammesso rimuovere zone interne di bersagli che assegnano punti o penalità:

24	25	26
<b>NON APPROVATO</b>	<b>NON APPROVATO</b>	<b>NON APPROVATO</b>

- 1.5 Il bordo superiore di un bersaglio che assegna punti o penalità non deve essere mai posto a più di 1.8m di altezza:

27	28
	
<p><b>NON APPROVATO</b></p>	<p><b>APPROVATO</b></p>

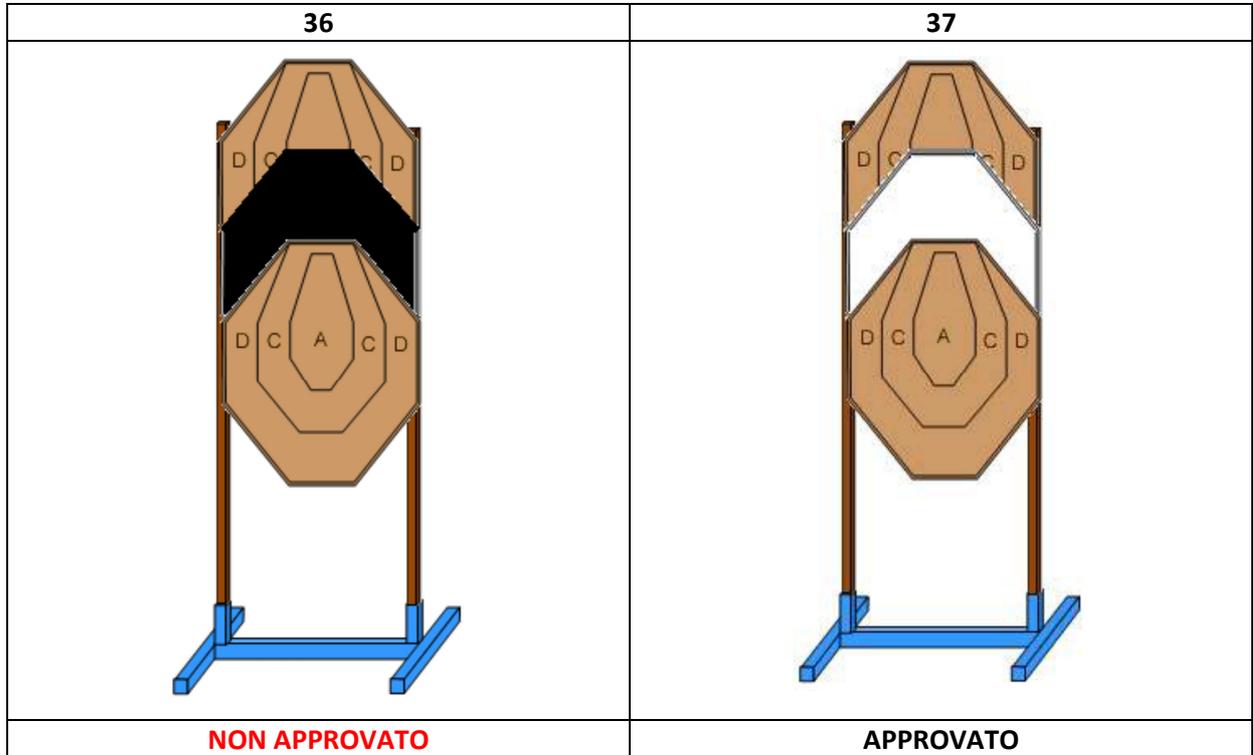
## SEZIONE 2: Bersagli Cartacei Multipli

2.1 La porzione superiore di bersagli cartacei che assegnano punti o penalità non dovrà mai essere rimossa o nascosta:

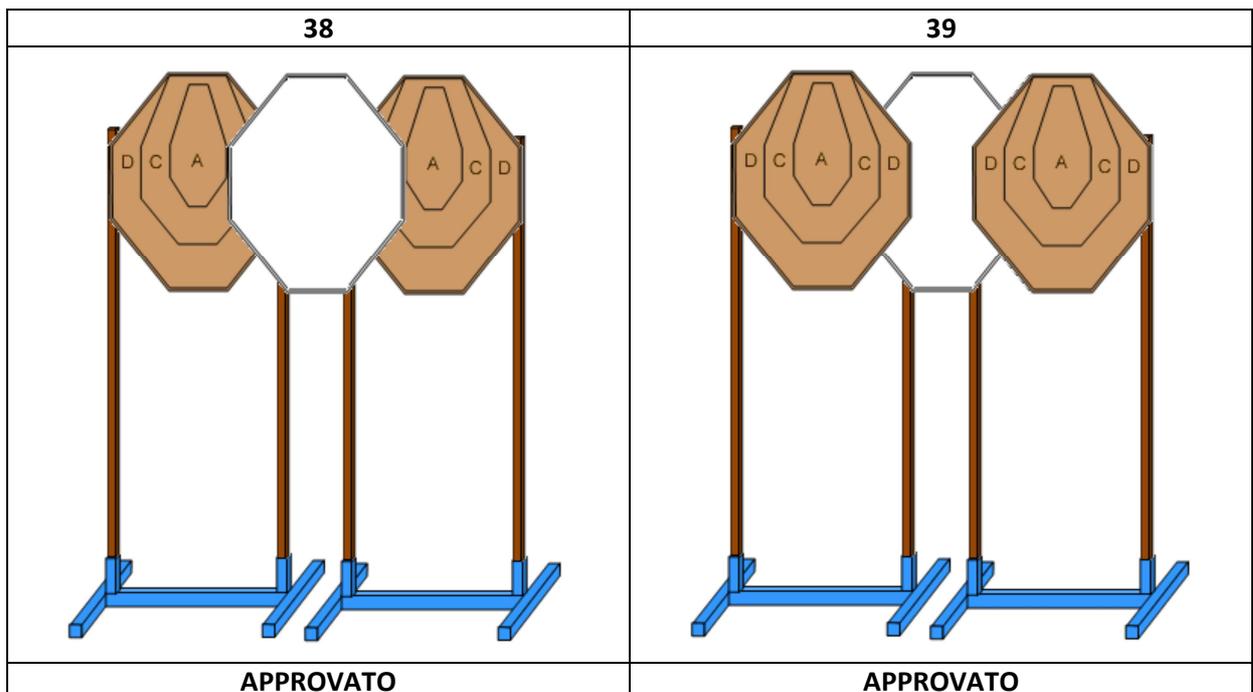
29	30	31	32
<b>NON APPROVATO</b>	<b>NON APPROVATO</b>	<b>APPROVATO</b>	<b>APPROVATO</b>

<p style="text-align: center;"><b>33</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>34</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>35</b></p>
<b>APPROVATO</b>	<b>APPROVATO</b>	<b>APPROVATO</b>

- 2.2 Bersagli cartacei integri non devono essere usati come hard cover (vedi regola 4.1.4.1). Per separare due bersagli adiacenti che assegnano punti usate un no-shoot:



- 2.3 Un no-shoot può essere posizionato davanti o dietro due bersagli adiacenti che assegnano punti:

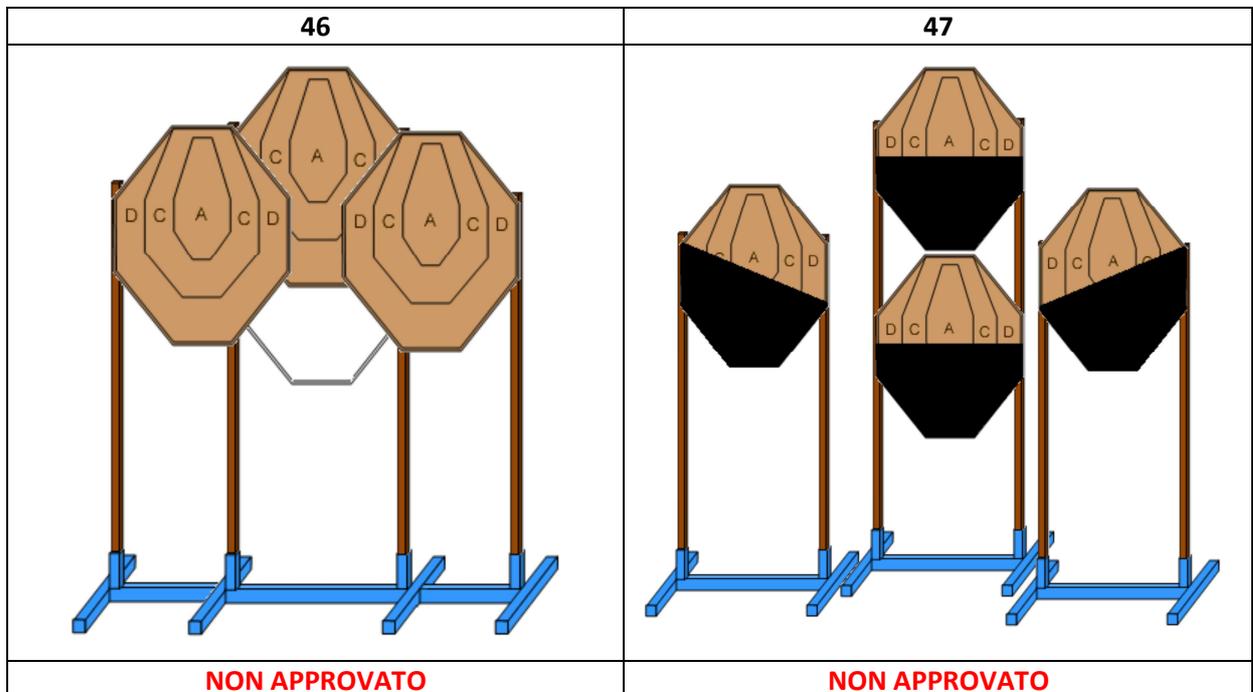
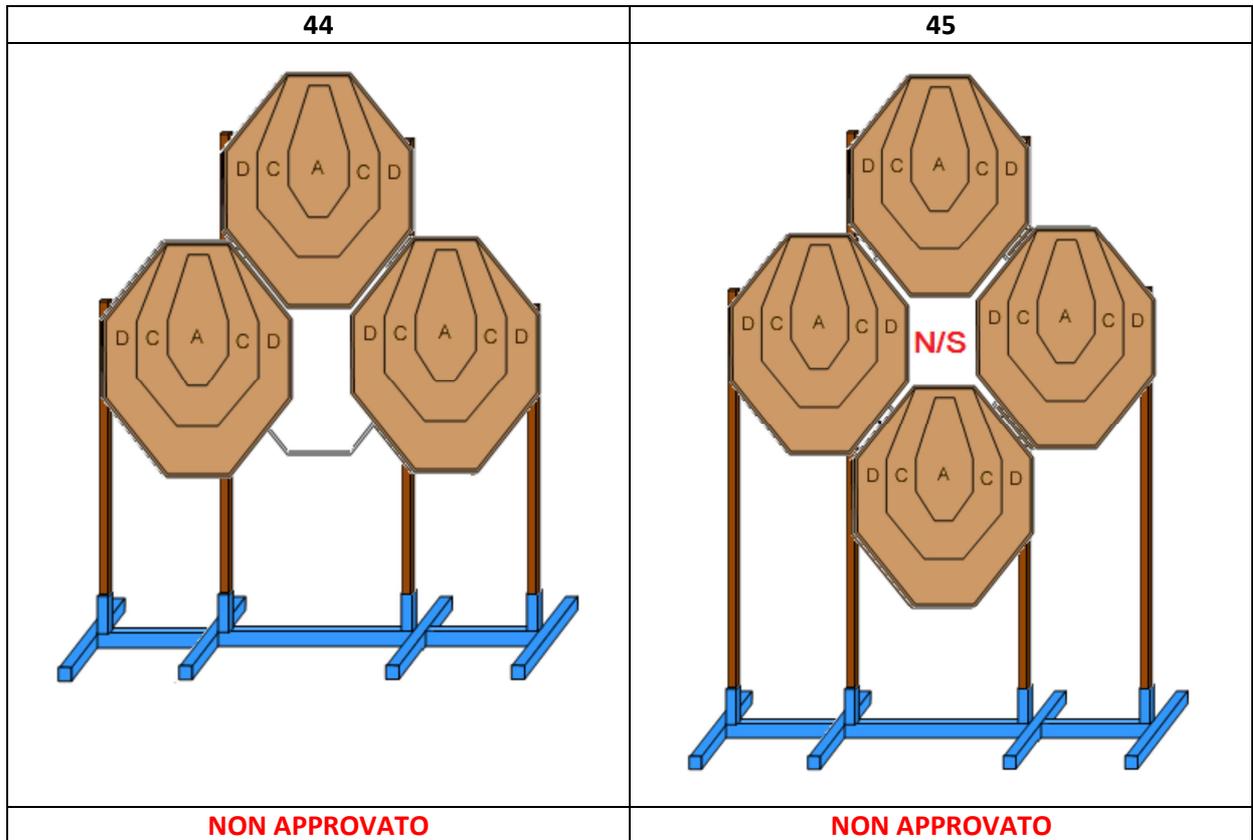


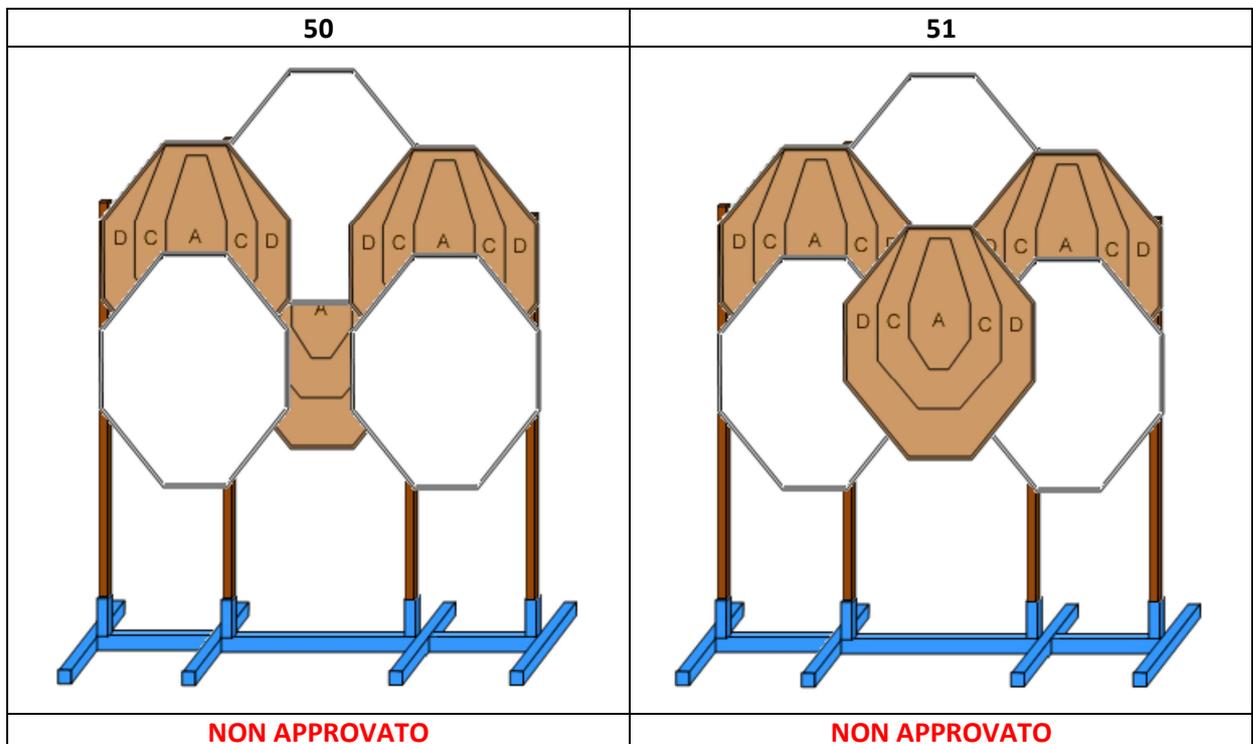
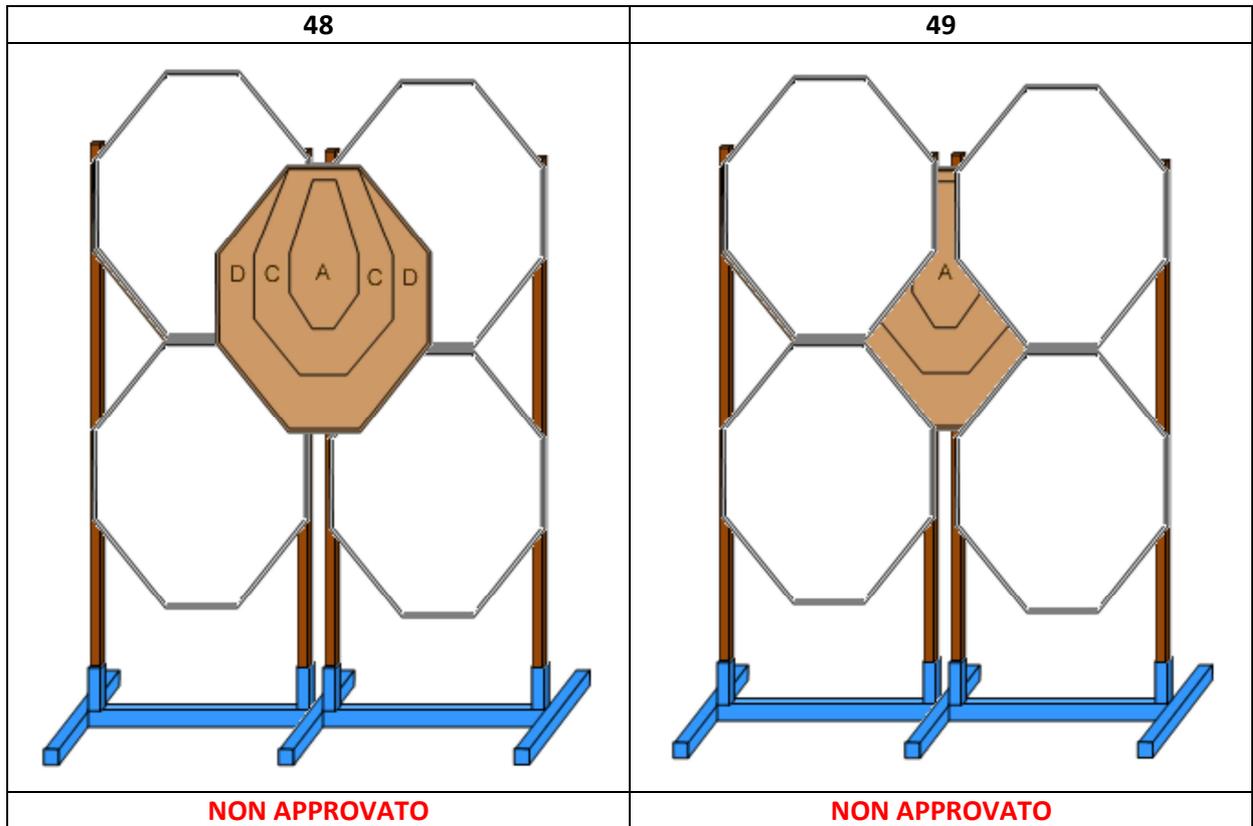
2.4 Bersagli cartacei sovrapposti possono essere formati da due bersagli che assegnano punti, o da due bersagli che assegnano punti con un no-shoot che li separa:

<p><b>40</b></p>	<p><b>41</b></p>
<p><b>APPROVATO</b></p>	<p><b>APPROVATO</b></p>

2.5 Gruppi di bersagli che risultino illogici o non pratici, o che siano eccessivamente complicati, rendendo così difficile la loro sostituzione rispettandone il posizionamento costante per la durata dell'intera gara, non saranno approvati:

<p><b>42</b></p>	<p><b>43</b></p>
<p><b>NON APPROVATO</b></p>	<p><b>NON APPROVATO</b></p>

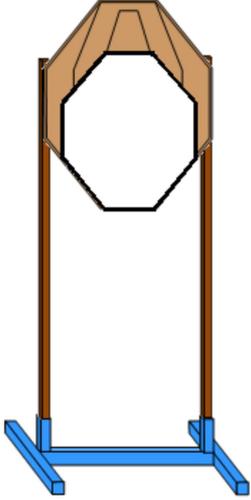
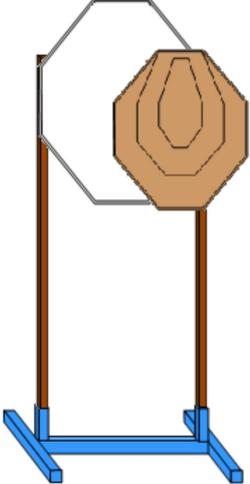


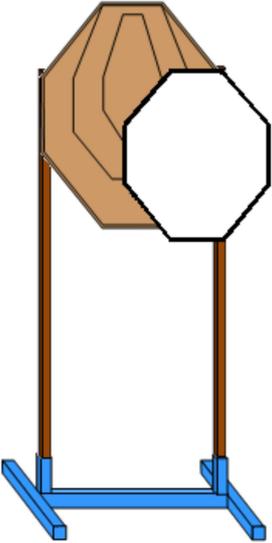


52	53
	<p>Lasciato Intenzionalmente vuoto</p>
<b>NON APPROVATO</b>	

2.6 Qualsiasi bersaglio “mini” all’interno di un gruppo di bersagli dovrà trovarsi almeno 2 metri più lontano dal più lontano bersaglio (che assegna punti o penalità) di dimensioni regolari presente in quel gruppo.

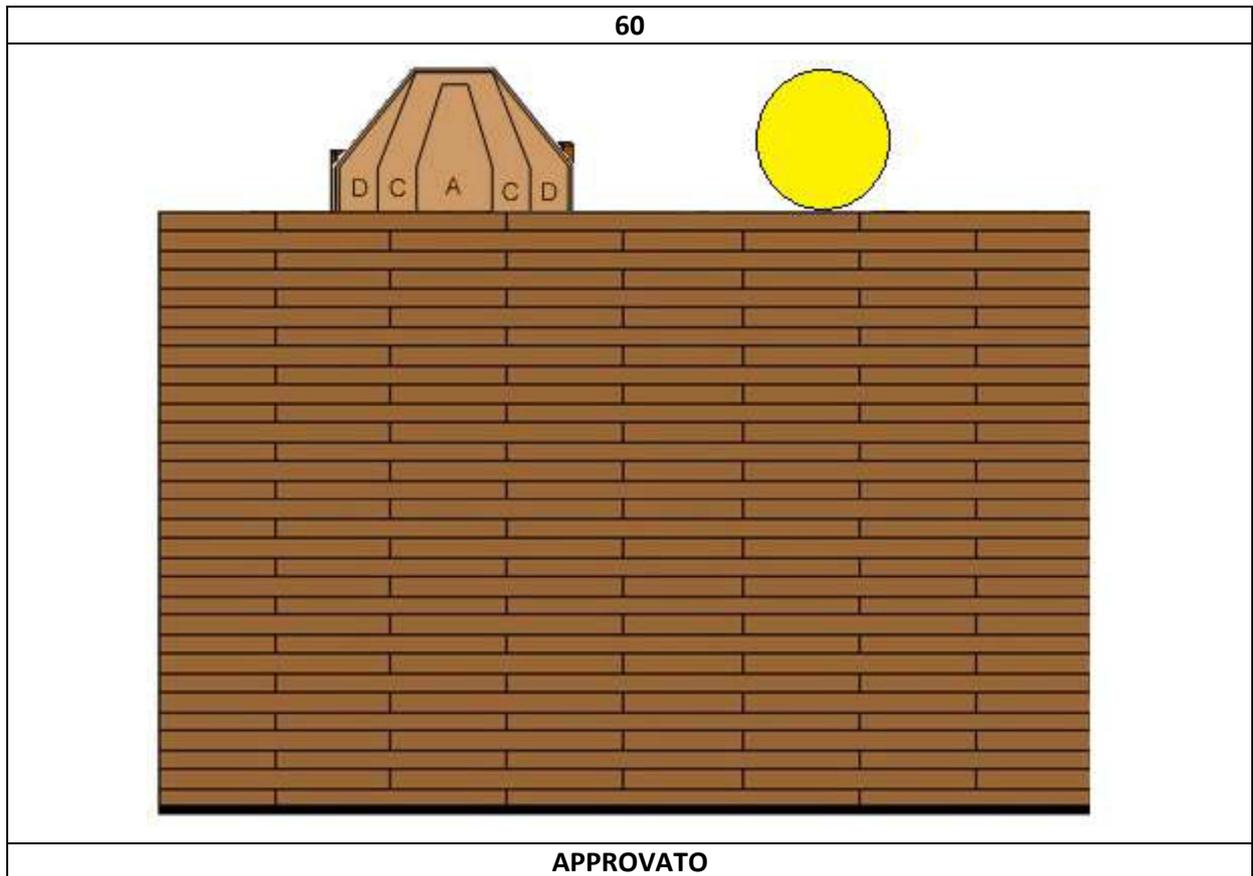
54	55
<b>APPROVATO</b>	<b>NON APPROVATO</b>

56	57
	
<p><b>NON APPROVATO</b></p>	<p><b>NON APPROVATO</b></p>

58	59
	<p>Lasciata intenzionalmente bianca</p>
<p><b>NON APPROVATO</b></p>	

### SEZIONE 3: Mescolare Bersagli Cartacei & Metallici

- 3.1 Quando bersagli cartacei e metallici vengono mescolati tra loro, questi devono offrire una presentazione pratica:

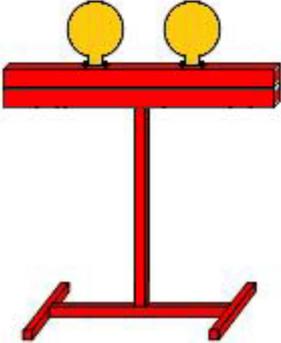
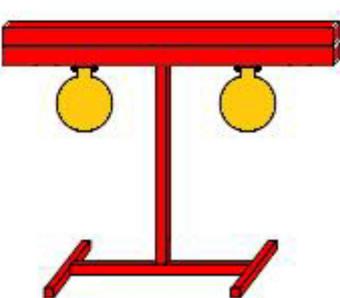


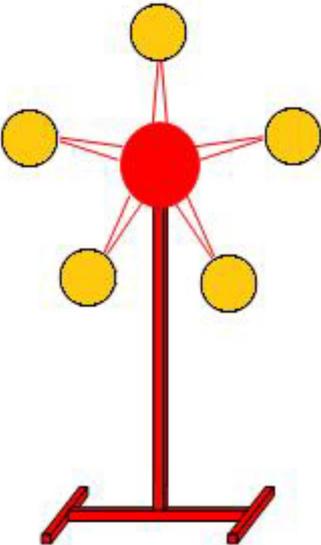
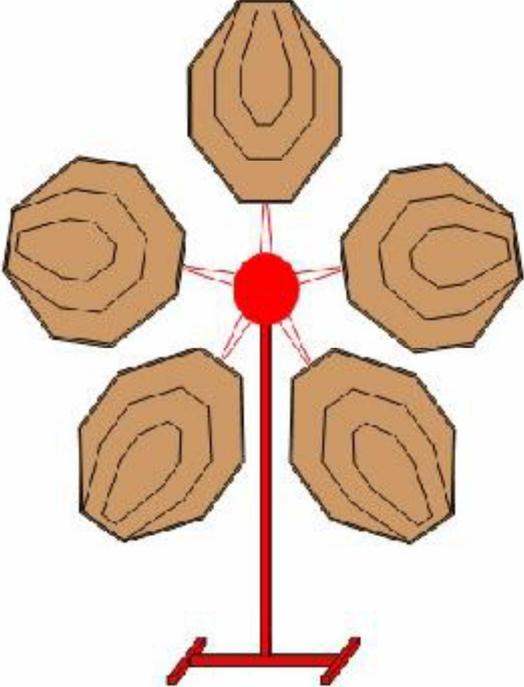
## SEZIONE 4: Gruppi Di Bersagli Da Luna-Park

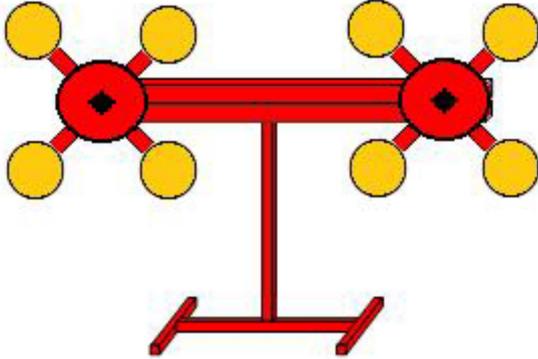
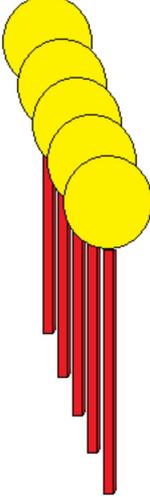
3.1 Gruppi di bersagli come “stelle”, “bancate di piatti”, “alberi” e oggetti simili non sono approvati. In ogni caso, piatti fino ad un numero massimo di 2, presentati al di sopra di un solido basamento, possono essere autorizzati:

<b>61</b>	<b>62</b>
<b>NON APPROVATO</b>	<b>NON APPROVATO</b>

<b>63</b>	<b>64</b>
<b>APPROVATO (qualsiasi combinazione di 2)</b>	<b>APPROVATO (qualsiasi combinazione di 2)</b>

65	66
	
APPROVATO	NON APPROVATO

67	68
	
NON APPROVATO	NON APPROVATO

69	64
	
<p><b>NON APPROVATO</b></p>	<p><b>NON APPROVATO</b></p>