



6 - 7 - 8 Settembre 2019

REGOLAMENTO

ART.1

La Manifestazione denominata MASTER CUOCO CINGHIALE GAME FAIR è una competizione dedicata alle squadre di caccia al cinghiale.

La squadra potrà iscrivere 2 soggetti appartenenti alla squadra o che abbiano legami di parentela per la parte della cucina e da un minimo di 3 ad un massimo di 15 tiratori (obbligatoriamente componenti della squadra) per la parte del tiro. Non sono ammessi professionisti.

Nella giornata di sabato 7 si svolgeranno le qualificazioni che si svolgeranno nella sola specialità del tiro.

Le migliori 8 squadre si sfideranno il giorno successivo nella prova culinaria.

Per la partecipazione fa fede il modulo di iscrizione nel quale devono essere indicati i nomi dei concorrenti che partecipano alle due specialità.

Sono ammesse variazioni di soggetti purchè comunicati entro 5 giorni prima della data prevista per la prova.

L'iscrizione avviene compilando debitamente il modulo presente sul sito www.gamefairitalia.it

ART.2

La gara si svolge su due specialità. Il tiro cinghiale corrente e la prova di cucina di un piatto al cinghiale. I concorrenti iscritti sono sostituibili previo comunicazione scritta all'organizzazione non meno di 5 giorni prima della prova.

ART.3

La prova del tiro cinghiale corrente si svolgerà sabato 7 settembre 2019 presso i campi tiro del Game Fair, secondo un calendario orario che verrà comunicato direttamente agli interessati. I tiratori iscritti (esclusivamente quelli indicati nel modulo iscrizione) si porteranno all'ingresso della linea di tiro dove pagheranno la serie (euro 10,00 per tiratore), riceveranno lo statino già intestato e si porteranno sulla linea del cinghiale corrente. I tiratori si presenteranno sulla linea di tiro e attenderanno il loro turno. Potranno scegliere tra le armi presenti (è vietato portare la propria arma). Effettueranno la prova al meglio dei 4 colpi. Al termine, il Direttore di tiro FITAV presente compilerà lo statino con i punteggi che consegnerà alla giuria.

In caso di exequo si disputeranno gli spareggi a parte dalle ore 15.00 dello stesso giorno.

Entro le ore 17.00 verranno emesse le classifiche che stabiliranno le 8 squadre qualificate che andranno a disputare la domenica 8 la prova di cucina.

Dovranno esse rispettate tutte le prerogative del regolamento tecnico della sezione tiro in calce al presente regolamento

ART.4

La prova di cucina consiste nella presentazione di un piatto al cinghiale. Il piatto a scelta e discrezione dei concorrenti, potrà essere portato già cucinato. Nel momento in cui il concorrente viene chiamato sul palco, avrà tempo 10 minuti per scaldare o definire il piatto e impiattarlo per i giurati. Durante la preparazione i concorrenti dovranno descrivere come è stato cucinato, gli ingredienti, la modalità di preparazione e da dove provengono le materie prime utilizzate.

ART.5

La comunicazione al tiratore su orario nella quale effettuare la prova di tiro sarà comunicata entro il giorno 2 settembre 2019. La comunicazione al concorrente della prova cucina sarà effettuata entro le ore 19.00 del giorno 7 settembre comunque a chiusura delle prove di tiro.

ART.6

La classifica è determinata dalla somma dei punti della prova di tiro (effettuata sabato 7) e della prova di cucina (effettuata domenica 8).

TIRO

La media dei punti di tutti i tiratori (max 40) Valuta in modo esclusivo il Direttore di Tiro.)

PROVA DI CUCINA

Somma dei punteggi dei 4 giudici che possono esprimere un valore massimo di 10 a testa

ART.7

Al termine delle prove di cucina sarà stilata la classifica finale e sarà eletto il 1° Master Cuoco Cinghiale Game Fair. E subito si terrà la cerimonia di consegna delle targhe ricordo alle squadre finaliste e il trofeo al vincitore

Regolamento del tiro

Art. 1 regole di base

Per partecipare alla gara i concorrenti dovranno obbligatoriamente esibire i titoli necessari all'atto dell'iscrizione (lo statino consegnato all'ingresso della linea di tiro) pena l'esclusione;

Ciascun tiratore, iscrivendosi e partecipando a questo evento, si assume ogni responsabilità per danni o incidenti causati a persone o cose, impegnandosi altresì a usare tutte le cautele atte a salvaguardare la propria e l'altrui incolumità. Solleva l'organizzazione da ogni responsabilità al riguardo.

E' obbligatorio l'uso delle cuffie o di altri sistemi di protezione acustica e l'uso degli occhiali di protezione.

Art. 2 Svolgimento della gara con arma a disposizione del campo

L'organizzazione metterà a disposizione di tutti i partecipanti:

Numero sufficiente di fucili semiautomatico e/o a caricamento manuale così come forniti dalle

case armiere sponsor.

Il concorrente, alla chiamata, si presenterà sulla linea di tiro e dopo il riconoscimento gli verrà consegnata l'arma scelta dal concorrente stesso, tra quelle messe a disposizione sul campo comprensivo di n° 4 munizioni e quindi potrà iniziare la gara.

Il concorrente dovrà controllare l'arma e verificare che l'otturatore della medesima sia in posizione arretrata al momento della presa in carico.

Art. 3 Esecuzione dei tiri

La gara si compie utilizzando bersagli di carta, suddivisi in più corone circolari, del tipo approvato dalla F.I.T.A.V. e sistemati su un supporto a una distanza di circa 30/35 metri.

Il tiratore deve presentarsi sulla linea di tiro indossando cuffie, o similari, e occhiali di protezione.

Seguendo le direttive del Giudice di gara o del Direttore di tiro, il tiratore si preparerà sulla pedana di tiro con l'arma scarica, e solo al comando "caricare" sarà caricata a cura del concorrente con al massimo due colpi alla volta.

Nell'esecuzione della gara è consentita la sola posizione in piedi senza nessun tipo di appoggio del fucile o delle parti del corpo.

Il tiratore dovrà porre attenzione a non appoggiarsi lateralmente su nessun supporto fisso, palo, piano di legno, ecc.

In entrambe le corse della sagoma, il tiratore dovrà dare il "via" per la partenza dell'esercizio e durante l'attraversamento sparare due colpi sulla sagoma, cercando di colpirne la parte centrale.

Nei punti di partenza e arrivo la sagoma è coperta. Il cartello sarà annullato se si riscontrerà un numero di colpi superiore a quelli ammessi.

Tutti i quattro colpi previsti saranno sparati con la sagoma in movimento nella quantità di seguito specificata: **n. 2 colpi da sinistra a destra e n. 2 colpi da destra a sinistra o viceversa.**

Il bersaglio è posto in movimento, a una velocità di circa 11 Km orari, su comando del tiratore il quale dovrà tirare due colpi durante l'attraversamento della finestra. I colpi non sparati o terminati sulle protezioni e sulle paratie sono considerati nulli e non possono essere ripetuti.

In seguito, alla conclusione della propria prova il tiratore abbandonerà la piazzola riconsegnando l'arma sempre scarica e con l'otturatore arretrato.

L'Ufficiale di gara, presente sulla linea di tiro, deve assolutamente far rispettare il tempo necessario all'effettuazione della ricarica dei colpi previsti per ogni serie, nonché garantire la massima sicurezza, evitando che il tiratore compia qualsiasi movimento che possa inficiare la salvaguardia della propria e dell'altrui incolumità.

Il tiratore siglerà preventivamente la propria sagoma e al termine delle serie avrà modo di visionarle rapidamente senza alcun contatto con le stesse.

Art. 4 Malfunzionamento dell'arma

Nel caso l'arma non funzioni deve essere immediatamente scaricata e quindi possono essere posti in atto tutti i controlli ed aggiustamenti necessari. L'arma riparata può essere provata con l'autorizzazione dell'Ufficiale di gara, tirando due colpi in rapida sequenza sul terrapieno. Il tiratore, quindi, completa la sequenza di tiro. In caso di rottura dell'arma, è

prevista la sostituzione della medesima con altra di uguali caratteristiche.

Art. 5 Assegnazione del punteggio

Nel caso di contestazioni, ai fini dell'assegnazione del punteggio, la determinazione del foro sulla sagoma viene misurata in base al calibro con il quale il tiratore ha sparato.

Il punteggio ottenuto sarà dato dalla somma dei punti calcolati in base al punto di impatto del colpo sul bersaglio, tenendo presente che il colpo secante anche parzialmente la riga vale il punto superiore.

In caso di parità sarà necessaria la misurazione della rosata e, nel caso di ulteriore parità, uno spareggio a eliminazione diretta tra i tiratori presenti a pari punti.