



**U.I.T.S.**

**UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO**

# **REGOLAMENTO TECNICO**

## **PARTE SPECIALE**

### **ATTIVITA' NAZIONALE**



## **SOMMARIO**

- IT.1.0      REGOLE GENERALI SPECIFICHE**
- IT.2.0      ORGANI DI GARA**
- IT.3.0      PROCEDURE ORGANIZZATIVE DELLE GARE**
- IT.4.0      ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE**
- IT.5.0      DELEGATO SPORTIVO UITS**
- IT.6.0      INDICE**

**Nota:**

**Quando nelle figure o nelle tabelle sono presenti delle informazioni specifiche, queste hanno la stessa efficacia delle regole numerate**



## **IT.1.0 REGOLE GENERALI SPECIFICHE**

### **IT.1.1 Obiettivo e finalità**

Le presenti regole specifiche sono state inserite per completare e rendere applicabili nel territorio nazionale le regole contenute nel Regolamento ISSF.

IT.1.1.2 Il Programma Sportivo Federale (PSF) edito annualmente dall'UITS, integra parimenti le seguenti regolamentazioni.

### **IT.1.2 Atleti**

IT.1.2.1 Possono essere iscritti alle Sezioni **TSN** dell'UITS i cittadini italiani e, a condizione di reciprocità, gli stranieri residenti in Italia purché abbiano compiuto il 10° anno di età e siano in possesso dei necessari requisiti fisici e morali.

IT.1.2.2 L'iscrizione alle Sezioni **TSN** è annuale e comporta l'automatico tesseramento alla UITS. Per i minori occorre l'assenso di chi esercita la potestà genitoriale.

IT.1.2.3 Gli iscritti che non abbiano compiuto il 14° anno di età possono esercitare il tiro solo con armi ad aria compressa o CO<sub>2</sub>.

IT.1.2.4 Gli iscritti sono soggetti dell'UITS e sono tenuti all'osservanza dello Statuto, nonché dei regolamenti, delle delibere e delle decisioni emanate dall'UITS.

IT.1.2.5 Gli iscritti ad una Sezione **TSN** e tesserati alla UITS come frequentatori possono partecipare soltanto all'attività sociale e di tiro non competitiva svolta nell'ambito sezionale.

IT.1.2.6 Per partecipare ad attività competitive di tiro di qualsiasi livello svolte dalla Sezione **TSN** di appartenenza o da altre Sezioni **TSN**, individualmente o come componenti le squadre, gli atleti devono essere tesserati all'UITS in qualsiasi categoria fatta eccezione per quella di frequentatore.

IT.1.2.7 Un atleta può essere iscritto a più Sezioni **TSN**, ma può essere tesserato all'UITS per una sola Sezione **TSN** o Gruppo Sportivo. Soltanto in rappresentanza di questi può partecipare all'attività di tiro competitiva.

IT.1.2.8 Il tesseramento all'UITS avviene secondo le modalità e le procedure annualmente emanate dall'UITS stessa.

IT.1.2.9 Gli/le atleti/atlete di nazionalità straniera residenti in Italia, regolarmente iscritti alle Sezioni **TSN** e tesserati all'UITS, possono partecipare alle Gare Federali secondo quanto stabilito dal P.S.F. in corso di validità.

IT.1.2.10 Gli atleti appartenenti alle Forze e Corpi Armati dello Stato, anche se non iscritti ad una Sezione **TSN**, possono partecipare alle gare di tiro che, per essi, siano state specificamente organizzate da una Sezione **TSN** o dall'UITS

### **IT.1.3 Qualifiche e Categorie di tesseramento all'UITS**

Vedi Programma Sportivo Federale in corso di validità.

### **IT.1.4 Attività di tiro**

IT.1.4.1 L'attività di tiro nei poligoni del **TSN**, sia essa compiuta ai fini di lezioni, allenamenti o gare, è regolata dalle Sezioni **TSN** nel rispetto delle norme di legge e di quelle emanate dall'UITS. Essa deve essere sempre svolta sotto la direzione di Direttori di tiro.



- IT.1.4.2 Presso ogni Sezione **TSN** viene costituita una Direzione di tiro formata da un Direttore di tiro coadiuvato da Vicedirettori e Commissari di tiro in numero adeguato alla potenzialità del poligono ed alla attività della Sezione. Tale personale deve possedere i titoli ed i requisiti necessari per assolvere i compiti per i quali viene impiegato. Struttura e compiti della Direzione di tiro sono indicati nelle regole RTG 6.9.1 e RTBM 10.6.
- IT.1.4.3 La Sezione TSN che ha in esercizio il poligono provvede ad assicurarlo per danni contro terzi, conseguenti all'attività di tiro, provocati all'interno ed all'esterno del poligono stesso.
- IT.1.4.4 Le gare di tiro sono organizzate dalle Sezioni **TSN** o dall'UITS direttamente, secondo quanto riportato nel P.S.F. in vigore.
- IT.1.4.5 Le gare per militari, di norma, sono organizzate dalle Sezioni **TSN**, sentiti i comandi militari interessati. Questi ultimi possono organizzare e svolgere direttamente gare militari, previa intesa con le Sezioni **TSN** che hanno in consegna i poligoni.
- IT.1.4.6 Le Sezioni TSN sprovviste di poligono possono organizzare e svolgere allenamenti e gare nel poligono di una Sezione **TSN** vicina previ opportuni accordi con la Sezione ospitante e con il concorso di personale e mezzi di questa. In ogni caso la direzione del tiro rimane affidata al personale della Sezione ospitante. Fra le Sezioni interessate intervengono accordi per le spese di materiali e per i servizi di poligono.
- IT.1.5 **Classificazione delle gare**
- Le gare si suddividono in:
- IT.1.5.1 **Gare Federali**
- IT.1.5.1.1 Sono Gare Federali quelle indette annualmente dall'UITS che ne demanda l'organizzazione. (Vedi PSF dell'anno in corso)
- IT.1.5.2 **Gare Ufficiali** (Vedi PSF dell'anno in corso)
- IT.1.5.3 **Gare Varie** (Vedi PSF dell'anno in corso)
- IT.1.5.3.1 Sono "Varie" le gare indette ed organizzate a cura delle Sezioni **TSN** anche per conto di Enti, Associazioni, Gruppi Sportivi, ecc. senza limiti di estensione e/o partecipazione.
- IT.1.5.4 **Competizioni Promozionali**
- IT.1.5.4.1 Sono "Competizioni Promozionali" tutte le competizioni inserite nell'attività organizzata dalle Sezioni TSN e non comprese tra le precedenti, con contenuti ludici e/o di innovazione per il Tiro a Segno, che trovano svolgimento nei rispettivi poligoni.
- IT.1.6 **Partecipazione alle gare**
- IT.1.6.1 Modalità di partecipazione
- La partecipazione è:
- IT.1.6.1.1 **Individuale:** L'atleta che intende **partecipare** ad una **competizione** deve inviare, tramite la propria Sezione **TSN** alla Sezione **TSN** organizzatrice, nel termine prescritto dal programma, domanda di iscrizione conforme ai modelli annualmente pubblicati dall'UITS, corredata dai seguenti dati: cognome e nome, anno di nascita, recapito, telefono, Sezione **TSN** o GS di tesseramento UITSS, numero della tessera UITSS, categoria di appartenenza e specialità di tiro in cui intende concorrere.
- IT.1.6.1.2 **Di squadra:** secondo quanto riportato nel P.S.F. dell'anno in corso.
- IT.1.6.2 L'iscrizione ad una gara va fatta entro i limiti di tempo stabiliti dal relativo programma.



- IT.1.6.3 Partecipazione delle squadre
- IT.1.6.3.1 Per la classifica di squadra **sono validi i risultati individuali ottenuti dai componenti della squadra** nella specialità e categoria per la quale è stata iscritta la squadra. Le varianti alla formazione delle squadre devono essere comunicate all'organizzazione di gara al più presto **e comunque non oltre i termini previsti dalla regola RTG 6.6.5 c.**
- IT.1.6.3.2 L'atleta di riserva entrerà a far parte della squadra solo nel caso in cui uno dei componenti effettivi non possa partecipare alla gara.
- IT.1.6.3.3 Le formazioni delle squadre partecipanti devono essere esposte sul luogo di gara per consentirne la conoscenza a **tutti i partecipanti.**
- IT.1.6.3.4 Se un atleta ha **tirato** il primo colpo di prova della sua gara e deve ritirarsi, non può essere sostituito. Questa norma sarà applicata anche per le gare composte da più riprese o portate a termine in diverse giornate.
- IT.1.6.3.5 Nelle gare nelle quali sia prevista anche una classifica a squadre, una Sezione **TSN** o GS od un Ente può concorrere con una o più squadre, secondo quanto disposto dal programma di gara o dal P.S.F. dell'anno in corso.
- IT.1.6.3.6 Per le Gare Federali il numero degli atleti e le modalità per la composizione delle squadre sono stabiliti annualmente dall'UITS; per le altre gare questi sono fissati dal relativo programma.
- IT.1.7 **Contemporaneità di gare**
- IT.1.7.1 In caso di contemporaneità di svolgimento di Gare Federali con competizioni internazionali cui partecipa la rappresentativa nazionale o con riunioni collegiali indette dall'UITS, i risultati individuali conseguiti in queste possono essere ritenuti validi nei limiti stabiliti dall'UITS; in ogni caso l'atleta con il risultato così ottenuto non potrà essere inserito nella classifica della gara. Eccezione viene fatta per gli atleti tesserati per i G.S. poiché essi vengono riportati in una classifica virtuale che acquisisce risultati conseguiti in diverse sedi di gara.
- IT.1.7.2 La validità deve essere richiesta dalle Sezioni **TSN** interessate prima della gara.
- IT.1.8 **Primati, Titoli e Qualifiche**
- IT.1.8.1 Primato italiano
- IT.1.8.1.1 Il primato italiano individuale o di squadra è determinato dal punteggio massimo conseguito in ciascuna categoria e specialità. Si attribuisce a chi supera il primato precedente.
- IT.1.8.1.2 Il primato individuale è riconosciuto anche quando conseguito in gare con solo classifica a squadre.
- IT.1.8.1.3 I primati nazionali, individuali e di squadra, di categoria e specialità possono essere stabiliti nelle Gare Federali (cf. 1.5.1), nelle gare internazionali cui partecipa l'UITS secondo le specifiche del PSF dell'anno in corso.
- IT.1.8.1.4 I primati universitari possono essere stabiliti nei Campionati Nazionali Universitari e nelle competizioni internazionali universitarie (es. Campionati del Mondo e Universiadi).
- IT.1.8.2 Omologazione dei primati
- IT.1.8.2.1 Per l'omologazione di un primato sono necessari:
- IT.1.8.2.2 La presenza di un Delegato Sportivo UITS che garantisca ed attesti il regolare svolgimento della gara;
- IT.1.8.2.3 Che tutti gli strumenti di controllo delle armi, degli equipaggiamenti e dei bersagli siano regolari e rispondenti alle presenti norme;



- IT.1.8.2.4 Che il tiro sia svolto su bersagli omologati dall'UITS.
- IT.1.8.2.5 Il primato è accertato dalla Giuria di Gara che deve effettuare un particolare riscontro dei bersagli, senza valutare nuovamente i colpi già valutati collegialmente col calibro, controllare nuovamente l'equipaggiamento con il quale è stato eseguito il tiro e controfirmare i bersagli e la scheda di tiro. Eseguiti tali accertamenti la Giuria stessa redigerà un verbale. I bersagli (in caso di gare svolte su bersagli cartacei e con l'esclusione delle specialità a 25m), la scheda di tiro e il verbale dovranno essere conservati dalla Sezione TSN e il Delegato Sportivo UITS invierà copia del verbale e della scheda di tiro alla UITS per la verifica da parte della Commissione Ufficiali di Gara.
- IT.1.8.2.6 I primati di Pistola Automatica 25m, Pistola di Grosso Calibro 25m, Pistola Standard 25m e Pistola Sportiva 25m sono omologabili solo quando l'impianto funzioni automaticamente e sia stata accertata, mediante un cronometro, l'esattezza dei tempi di apparizione e la regolarità della velocità di rotazione dei bersagli.
- IT.1.8.2.7 I primati delle specialità di Bersaglio Mobile sono omologabili solo quando sia stata accertata l'esattezza dei tempi di esposizione dei bersagli sia nelle corse lente che in quelle veloci mediante un cronometro.
- IT.1.8.2.8 Per l'omologazione di un primato ottenuto negli incontri internazionali sarà valida la classifica ufficiale della competizione.
- IT.1.8.2.9 Se due o più atleti hanno superato il primato in una specialità di tiro nella stessa gara, anche in giorni diversi, viene omologato come primato il risultato più elevato.
- IT.1.8.2.10 Se due o più atleti stabiliscono il nuovo primato con pari punteggio, il primato viene omologato per tutti a pari merito.
- IT.1.8.2.11 Il primato uguagliato da uno o più atleti viene riconosciuto a pari merito con l'atleta o gli atleti che lo avevano in precedenza.
- IT.1.8.2.12 L'omologazione da parte del Consiglio Direttivo UITS avverrà dopo verifica da parte della Commissione Ufficiali di Gara della documentazione inviata dal Delegato Sportivo UITS presente alla gara (verbale della Giuria e scheda di tiro). La Commissione farà un particolare riscontro del verbale della Giuria per eventuali vizi di forma.
- IT.1.8.3 Titoli di campione
- IT.1.8.3.1 È stabilita l'assegnazione dei seguenti titoli di campione in ciascuna categoria e specialità:
- a) **Campione Sezionale;**
  - b) **Campione Provinciale;**
  - c) **Campione Regionale;**
  - d) **Campione Italiano;**
  - e) **Campione d'Inverno.**
- IT.1.8.3.2 I titoli di Campione Sezionale e Provinciale sono attribuiti, in ciascuna categoria e specialità, agli atleti classificatisi primi rispettivamente nella gara Sezionale Ufficiale e nella gara Provinciale Ufficiale e sono sempre accompagnati da diploma.
- IT.1.8.3.3 I rimanenti titoli sono attribuiti, in ciascuna categoria e specialità, agli atleti classificatisi primi nelle rispettive gare previste dal Programma Sportivo Federale dell'anno in corso.



IT.1.8.3.4 Nei Campionati Italiani al 1° classificato in ciascuna categoria e specialità sarà assegnato il titolo di Campione Italiano; nelle specialità in cui i partecipanti non dovessero risultare almeno due, il titolo sarà assegnato d'ufficio all'atleta presente. Qualora gli atleti da ammettere ai Campionati Italiani dovessero risultare meno di tre, non si procederà alla competizione in tale specialità.

IT.1.8.3.5 La norma precedente è applicata anche alla partecipazione a squadre.

IT.1.8.4 Atleti di interesse Olimpico e Nazionale

Sono gli atleti nominati annualmente dall'UITS a partecipare all'attività di preparazione tecnica agonistica indetta ed organizzata direttamente dall'UITS stessa.

## **IT.2.0 ORGANI DI GARA**

### **IT.2.1 Costituzione Organi di Gara**

IT.2.1.1 Generalità

IT.2.1.2 La Sezione **TSN** organizzatrice (Comitato Organizzatore) di una gara provvede a costituire gli Organi di gara.

IT.2.1.3 Nelle gare organizzate direttamente dall'UITS gli Organi di gara sono nominati dalla stessa UITS.

IT.2.1.4 Gli Organi di gara e la Sezione **TSN** organizzatrice sono responsabili della preparazione, amministrazione e svolgimento delle competizioni.

IT.2.1.5 L'elenco dei componenti le Giurie, la Direzione di gara e la Direzione di tiro dovrà essere esposto durante la gara, in apposito albo, accanto al programma della gara per essere messo a conoscenza dei concorrenti.

IT.2.1.6 I Direttori di Tiro, gli eventuali Vicedirettori di tiro e i Commissari di tiro sono responsabili degli aspetti tecnici di competenza specifica di ogni singola gara di tiro.

IT.2.1.7 Sono Organi di Gara:

- a) la Giuria di Appello (se nominata dall'UITS);
- b) la Giuria di Gara;
- c) la Giuria di Finale **(ove prevista)**;
- d) la Direzione di Gara (Comitato Organizzatore);
- e) la Direzione di Tiro;
- f) l'Ufficio Controllo Equipaggiamenti;
- g) l'Ufficio **RTP (Risultati, Tempi e Punteggi)**;
- h) **l'Ufficio Premiazioni**;
- i) **l'Armeria**;
- j) **gli Addetti Antidoping (ove previsti)**.

### **IT.2.2 Giuria di Appello**

IT.2.2.1 La Giuria di Appello è costituita dall'UITS nelle gare che indice ed organizza direttamente e nelle gare valide per l'acquisizione dei titoli di Campione Italiano.

IT.2.2.2 È costituita da 3 membri incluso il Presidente.



- IT.2.2.3 L'UITS assume i compiti della Giuria di Appello nei casi in cui non ne è prevista la costituzione come Organo di gara.
- IT.2.2.4 Ha la responsabilità di prendere le decisioni finali in tutti gli appelli **avverso le** decisioni della Giuria di Gara.
- IT.2.2.5 L'appello avverso le decisioni della Giuria di Gara, indirizzato alla UITS, è rimesso al Comitato Organizzatore della gara (Direttore di Gara) per l'istruzione e l'inoltro.
- IT.2.2.6 Il Comitato Organizzatore (Direttore di Gara) compila una relazione circostanziata e documentata, che viene rimessa alla UITS unitamente al reclamo ed al verbale della Giuria con le sue decisioni.
- IT.2.3 **Giuria di Gara**
- IT.2.3.1 Per ogni gara deve essere costituita una Giuria di Gara.
- IT.2.3.2 Nelle gare organizzate dalla UITS le Giurie sono designate dalla UITS stessa.
- IT.2.3.3 **La Giuria di Gara è composta da:**
- a) **Direttore di Tiro stand 10m;**
  - b) **Direttore di Tiro stand 25m;**
  - c) **Direttore di Tiro stand 50m;**
  - d) **Direttore dell'Ufficio Controllo equipaggiamenti;**
  - e) **Direttore dell'Ufficio RTP (Risultati Tempi e Punteggi).**
- IT.2.3.4 Nelle Gare Federali la Giuria di Gara è presieduta dal Delegato Sportivo UITS nominato dagli Organi Federali.
- IT.2.3.5 **Nelle gare in cui non è nominato il Delegato Sportivo UITS il Presidente della Giuria di Gara sarà nominato dal Comitato Organizzatore come indicato al successivo art.IT.5.9.**
- IT.2.3.6 **La Giuria decide a maggioranza dei suoi componenti su tutti i reclami scritti. In caso di parità prevale il voto del Presidente.**
- IT.2.3.7 **Uno o più componenti della Giuria possono prendere decisioni sui reclami verbali come indicato dal successivo art.IT.5.9 e quando previsto nel Regolamento Tecnico Generale e nei Regolamenti Tecnici specifici.**
- IT.2.4 **Giuria di Finale**
- IT.2.4.1 Sovrintende allo svolgimento delle Finali delle Specialità Olimpiche. È composta dal Presidente e da due membri designati dal Comitato Organizzatore. Uno dei due membri deve essere il Direttore di tiro dello stand interessato.
- IT.2.4.2 La Giuria assume in via definitiva le decisioni necessarie per il regolare svolgimento della Finale cui è preposta.
- IT.2.5 **Direzione di gara**
- IT.2.5.1 Nelle Gare non organizzate direttamente dalla UITS, la Direzione della Gara è assunta, di norma, dal Presidente del Comitato organizzatore (Sezione TSN) o da un membro del Consiglio Direttivo. Il Direttore di Gara provvede a tutto quanto ha attinenza all'organizzazione ed esecuzione della gara ed è coadiuvato da personale da lui scelto.





IT.2.5.2 Il Direttore di gara dispone la sostituzione di un Ufficiale di Gara che non dia prova della necessaria perizia, diligenza ed assiduità nel servizio.

IT.2.5.3 Il Comitato Organizzatore sovrintende:

- a) alla compilazione e diramazione del programma;
- b) alla raccolta delle iscrizioni e all'assegnazione dei turni di tiro;
- c) alla regolare costituzione degli Organi di Gara;
- d) ai servizi di poligono;
- e) all'approntamento dei bersagli e di ogni altro materiale occorrente per la gara;
- f) alla stampa e propaganda;
- g) alla eventuale organizzazione logistica;
- h) ad ogni altra esigenza organizzativa della gara.

IT.2.5.4 Prima della gara, Il Direttore di Gara, dovrà accertarsi:

- a) dell'efficienza di tutti gli impianti, con particolare riguardo alla regolarità dei tempi di esposizione e di rotazione dei bersagli;
- b) che il numero, la capacità e la collocazione degli Ufficiali di Gara siano adeguati alle necessità;
- c) della disponibilità o presenza del personale di servizio per gli interventi hardware, software, meccanici, elettrici e di falegnameria;
- d) dell'esecuzione, per quanto di competenza, delle decisioni della Giuria;
- e) al ricevimento di eventuali reclami, del loro inoltro alla Giuria competente;
- f) che gli atleti abbiano la possibilità di provare, quando previsto, il funzionamento delle proprie armi durante i giorni di gara in una zona del poligono senza bersagli (riscaldamento).

IT.2.6 **Direzione di tiro**

Vedi i rispettivi Regolamenti Tecnici (RTG 6.9 – RTBM 10.6)

IT.2.7 **Ufficio Controllo Equipaggiamenti**

Vedi i rispettivi Regolamenti Tecnici (RTG 6.7 – RTP 8.4 – RTBM 10.4)

IT.2.8 **Ufficio RTP (Risultati, Tempi e Punteggi)**

Vedi RTG 6.9.4

IT.2.9 **Armeria**

Per l'organizzazione dell'Armeria è necessario un responsabile che ha il compito di consegnare l'arma al Direttore di tiro o ai Commissari di tiro presenti sulle linee. L'armiere deve compilare il registro armi con i dati e l'ora della consegna dell'arma, così come la compilazione del registro munizioni.

L'armeria è il luogo di custodia sia delle armi che delle munizioni.

Il Responsabile dell'Armeria, nello svolgimento dei suoi compiti, può essere coadiuvato da uno o più Commissari.



#### IT.2.10 **Ufficio Premiazioni**

Il Direttore che sovrintende l'ufficio ha il compito di disporre:

- a) Podio con pedane per i primi tre classificati;
- b) Inno nazionale e bandiera tricolore, ed eventualmente inni e bandiere di altre nazionalità rappresentate;
- c) Striscioni o fondale con titolo della manifestazione ed eventuali sponsor;
- d) Presentatore;
- e) Microfono ed impianto di amplificazione.

Il Direttore dell'ufficio istruisce i premiati ed è a conoscenza di tutte le norme e le procedure relative al cerimoniale con particolare riguardo alle precedenze sul posizionamento degli invitati e delle autorità per garantire la buona riuscita della manifestazione sportiva.

Il Direttore dell'Ufficio Premiazioni, nello svolgimento dei suoi compiti, può essere coadiuvato da un vice direttore e/o da commissari.

L'Ufficio deve verificare che l'abbigliamento degli atleti premiati sia conforme l'art.6.20.2.4 RTG.

#### IT.2.11 **Addetti Antidoping**

In conformità alla normativa della World Antidoping Agency (WADA), gli Addetti Antidoping per supportare il protocollo WADA o NADO Italia sono incaricati di:

- a) identificare l'atleta da sottoporre al controllo antidoping;
- b) eseguire la notifica all'atleta;
- c) tenere sotto osservazione l'atleta fino al suo arrivo alla sala controllo antidoping.

#### IT.2.12 **Distintivi di riconoscimento**

IT.2.12.1 Tutti gli Ufficiali di gara devono portare un distintivo di riconoscimento consistente in un cartoncino di identificazione che ne caratterizzi la funzione svolta. Esso deve essere applicato in modo visibile.

IT.2.12.2 I distintivi di riconoscimento, sui quali può essere impresso il nome della Sezione, avranno bande di colori o sigle differenti a seconda dell'incarico ricoperto.

Sigla	Colore	Incarico
DG	Bianco	Direttore di Gara
G	Giallo	Componente di Giuria
D	Blu	Direttori di Tiro, Direttore Ufficio Controllo Equipaggiamenti, Direttore Ufficio RTP (Risultati, Tempi e Punteggi)
V	Celeste	Vice Direttori di Tiro
C	Rosso	Commissari di Tiro
R	Verde	Personale addetto ai servizi di segreteria e poligono

IT.2.12.3 Si possono utilizzare altri sistemi di identificazione purché di chiara e immediata individuazione.

### IT.3.0 **PROCEDURE ORGANIZZATIVE DELLE GARE**



### IT.3.1 **PROGRAMMI DI GARA**

Vedi Programma Sportivo Federale dell'anno in corso.

### IT.3.2 **GESTIONE PRE GARA (cfr. RTG 6.6)**

#### IT.3.2.1 Generalità

IT.3.2.1.1 Chiuse le iscrizioni alla gara, sarà cura del Comitato Organizzatore provvederà: a comunicare alle Sezioni **TSN** e ai Gruppi Sportivi interessati il giorno e l'orario di tiro degli atleti iscritti; all'assegnazione delle linee di tiro ed a stabilire l'ordine secondo il quale i concorrenti si succederanno nel tiro, considerando l'opportunità di tenere libere alcune linee di riserva da utilizzare in caso di necessità.

IT.3.2.1.2 Se il numero degli atleti e delle linee disponibili lo consentono, le singole specialità dovrebbero concludersi nello stesso giorno.

### IT.3.3 **ORGANIZZAZIONE DELLA GARA**

IT.3.3.1 La Sezione **TSN** organizzatrice appronta gli impianti di tiro secondo quanto previsto dal RTG (cfr RTG 6.4) tutte le attrezzature necessarie per il regolare svolgimento della gara; in particolare cura che siano installati:

- a) Controborsagli, Cartoncini posteriori, Fogli di controllo (cfr RTG 6.3.5).
- b) Bandierine segnamento (cfr RTG 6.4.4);
- c) Tabelle o bacheche per le comunicazioni (programma di gara, composizione organi di gara, elenco squadre partecipanti, ecc.);
- d) Tabelloni per risultati;
- e) Schede di tiro.

IT.3.3.2 La Sezione **TSN** dovrà approntare e rendere disponibile il materiale e le attrezzature tecniche necessari per lo svolgimento della gara, e cioè:

IT.3.3.3 Bersagli: i pacchi di bersagli, approntati e contrassegnati in modo tale da non poter essere contraffatti o sostituiti, devono essere custoditi con le dovute cautele. L'assegnazione dei pacchi di bersagli alle singole linee di tiro per i vari turni, di cui è responsabile il Direttore di Tiro, può essere stabilita preventivamente, ma comunque secondo principi di casualità;

IT.3.3.4 Schede di tiro: la scheda per ciascuna specialità di tiro è in duplice copia, una per l'atleta e l'altra per l'Ufficio RTP. La scheda deve consentire:

- a) La registrazione delle generalità dell'atleta, della Sezione TSN o GS di appartenenza e del numero di tessera UITS;
- b) L'indicazione di categoria, specialità, posizione di tiro, numero della linea e turno (data e ora) di tiro e i numeri dei bersagli;
- c) La registrazione del valore dei colpi di gara, con totali parziali per serie, per ripresa e per posizione;
- d) La registrazione di eventuali annotazioni (tempo supplementare, guasti, ammonizioni ecc.);
- e) Lo spazio riservato alla firma del concorrente e dell'Ufficiale di gara addetto.

IT.3.3.5 Registro di gara:



Il Registro di gara (RR) è il documento sul quale il Direttore di tiro deve annotare tutto quanto è relativo allo svolgimento di ciascun **turno** di tiro: ora effettiva di inizio e termine, interruzioni, penalizzazioni, tempi supplementari concessi, inceppamenti, serie o colpi ripetuti, colpi mancati (colpi tirati fuori bersaglio o fuori tempo, ecc.) e, in generale, tutto ciò che esula dal normale svolgimento della gara (vedi allegati RTG – Parte Speciale).

- IT.3.3.6 Attrezzature per le piazzole di tiro a m 50 (stuoini, tappetini ecc.);
- IT.3.3.7 Dischetti e palette per segnalazione punti;
- IT.3.3.8 Strumenti necessari per il controllo degli equipaggiamenti (bilancia, cassette per le pistole, spessimetro, calibro a cursore, righello metrico, cilindro per misura cuscino, pesi per controllo scatti, ingrandimento cannocchiali BM, ecc.);
- IT.3.3.9 Materiali necessari per la marcatura degli equipaggiamenti (schede, bollini, nastro adesivo, ecc.);
- IT.3.3.10 Strumenti per il controllo bersagli sia presso l'apposito ufficio che presso gli stand a 25 m (calibri, lenti ingrandimento, mascherine per strappi, ecc.);
- IT.3.3.11 Cartoncini di identificazione per gli Ufficiali di Gara;
- IT.3.3.12 Megafoni e interfono;
- IT.3.3.13 Bombola **di aria compressa e/o** CO2 e bilancia precisione per ricaricamento (quando possibile);
- IT.3.3.14 Cuffie o altri sistemi di protezione acustica per Ufficiali di Gara (25 **m, 50 m** e 300 m);
- IT.3.3.15 Bollini neri, **bianchi** e trasparenti perappare i fori;
- IT.3.3.16 Cassetta di pronto soccorso;
- IT.3.3.17 Attrezzature per le finali (se previste): apparecchiature elettroniche ed informatiche e numeri di partenza, ecc.;
- IT.3.3.18 Schede controllo doping (se previsto), moduli per reclami, cronometri, cassette trasporto bersagli, cartellini per Ammonizione, Detrazione e Squalifica, ecc.
- IT.3.3.19 Le formazioni delle squadre partecipanti devono essere esposte sul luogo di gara per consentirne la conoscenza a tutti **partecipanti**.

#### IT.3.4 **INVIO CLASSIFICHE**

Vedi Programma Sportivo Federale dell'anno in corso.

#### IT.3.5 **CONSERVAZIONE DEGLI ATTI DELLA GARA**

- IT.3.5.1 La Sezione **TSN** organizzatrice è tenuta a conservare i bersagli di gara, i Registri di gara e le schede di tiro per la durata di tre mesi **dalla fine della gara**.

#### IT.4.0 **ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE**

- IT.4.0.1 Le Sezioni **TSN** ed i Gruppi Sportivi che intendono partecipare ad una gara devono provvedere:
  - a) Alla pubblicizzazione del programma di gara;
  - b) Alla raccolta delle domande di iscrizione dei propri atleti redatte sugli appositi modelli previsti da PSF;
  - c) Ad accertare che gli atleti che intendono iscriversi siano tutti tesserati all'UITS;



- d) Alla formazione di eventuali squadre di rappresentanza;
- e) A trasmettere alla Sezione organizzatrice, al più presto e in ogni caso entro il termine stabilito dal programma, le domande di iscrizione individuale e di squadra accompagnate dagli importi delle relative tasse.

#### **IT.5.0 DELEGATO SPORTIVO UITS**

IT.5.1 Per ognuna delle “Gare Federali” previste dal PSF sarà nominato dalla UITS un Delegato Sportivo UITS; nelle gare ad estensione Regionale il Delegato Sportivo UITS sarà proposto dal Comitato o Delegato Regionale competente e approvato dalla UITS che ne verificherà l' idoneità.

IT.5.1.1 Qualora la competizione venga svolta, in via del tutto eccezionale, su due sedi, la UITS ovvero il Comitato o Delegato Regionale competente designerà 2 Delegati UITS.

IT.5.1.2 Il Delegato Sportivo UITS, con la designazione, dovrà ricevere il programma di gara approvato, la tabella dei record aggiornata e la Scheda di Rilevazione Gara UITS.

IT.5.1.3 Al termine della gara il Delegato Sportivo UITS provvederà ad inoltrare alla UITS e p.c. al Comitato o Delegato Regionale di competenza la Scheda di Rilevazione Gara UITS debitamente compilata.

IT.5.2 Il Delegato Sportivo UITS designato per le “Gare Federali” deve possedere la qualifica di Giudice di Gara A ovvero Giudice di Gara B ed essere inserito nell' apposito Albo Nazionale UITS.

IT.5.3 Il Delegato Sportivo UITS deve accertare che nell' organizzazione della gara siano state osservate le norme del Regolamento in vigore e del PSF dell' anno in corso.

IT.5.4 In particolare egli deve accertare:

a) che gli impianti di tiro e le apparecchiature siano conformi al Regolamento; le eventuali difformità riscontrate dovranno essere corrette ove possibile, in caso contrario esse dovranno essere segnalate alla UITS tramite scheda di rilevazione gara;

b) che la “gestione pre-gara” sia stata correttamente eseguita;

c) che tutti gli Organi di gara siano stati regolarmente costituiti e siano composti da personale idoneo e in numero congruo;

d) che la composizione della Giuria e della Direzione di gara siano state esposte;

e) che i bersagli di gara siano regolamentari e debitamente numerati e timbrati (ove previsto) e regolarmente funzionanti;

f) che il controllo degli equipaggiamenti venga effettuato e che gli strumenti e i locali usati per il controllo stesso siano idonei;

g) che venga effettuato il controllo dell' identità degli atleti e del loro tesseramento, secondo le modalità previste dal PSF dell' anno in corso e che le soluzioni adottate dal Comitato Organizzatore verso coloro che ne sono sprovvisti siano conformi alle regole;

h) che gli strumenti per il controllo del valore dei colpi e le procedure per la valutazione siano regolamentari;

i) che un tabellone per la pubblicazione dei risultati sia stato approntato e che ne sia curato l' aggiornamento tempestivo e completo di data e ora di esposizione;

j) che le schede di tiro complete dei risultati definitivi siano mantenute in ordine di merito e divise per ciascuna classifica;



k) che in caso di primati uguagliati o superati siano osservate le formalità stabilite dal presente Regolamento;

l) che i risultati di gara e le classifiche siano corretti e che siano inviati immediatamente all'UITS.

IT.5.5 Nel caso in cui il Delegato Sportivo UITS rilevi delle difformità rispetto al presente regolamento dovrà immediatamente informare il Direttore di Gara che dovrà provvedere tempestivamente a correggere le irregolarità riscontrate.

IT.5.6 Il Delegato Sportivo UITS assume l'incarico di Presidente della Giuria di Gara.

IT.5.6.1 Il Delegato Sportivo UITS/Presidente della Giuria di Gara ha la facoltà di intervenire, nei confronti di un atleta, nei confronti di un allenatore o componente di squadra o nei confronti di un componente del Comitato Organizzatore, in tutti i casi in cui non siano rispettati i Regolamenti Tecnici UITS.

IT.5.6.2 Se un componente della Direzione di Tiro (Direttore e/o Commissario), componente dell'Ufficio Controllo Equipaggiamenti e/o componente dell'Ufficio RTP hanno comportamenti difformi dal Regolamento Tecnico o impartiscono ordini non previsti dal presente regolamento il Delegato Sportivo UITS/Presidente della Giuria di Gara dovrà immediatamente informare il Direttore di Gara che dovrà provvedere tempestivamente a correggere le irregolarità riscontrate e/o a sostituire la persona in questione.

IT.5.6.3 Il Delegato Sportivo UITS/Presidente della Giuria di Gara deve essere convocato in tutti i casi di reclamo verbale in modo che la soluzione del reclamo stesso sia decisa dal Presidente e dal Componente della Giuria presente nello stand di tiro. In caso di disaccordo dovrà essere riunita la Giuria di gara.

IT.5.7 Il Delegato Sportivo UITS in nessun caso può partecipare come atleta nella gara in cui è Presidente della Giuria.

IT.5.8 Nei Campionati Italiani e in tutte le altre gare organizzate direttamente dalla UITS in collaborazione con la Sezione TSN ospitante, il Delegato Sportivo UITS svolge il compito di Direttore di Gara.

IT.5.9 Nelle "Gare Ufficiali" e "Gare Varie" previste dal PSF il Presidente della Giuria, nominato dal Comitato Organizzatore, deve possedere la qualifica di Giudice di Gara A ovvero Giudice di Gara B ed essere inserito nell'apposito Albo Nazionale UITS. In mancanza di Giudici di Gara è possibile nominare una persona in possesso della qualifica di Ufficiale di Gara da almeno due anni e che sia inserita nell'apposito Albo Nazionale UITS.





## IT.6.0 INDICE

Adempimenti per la partecipazione alle gare	IT.4.0
Atleti	IT.1.2
Attività di tiro	IT.1.4
Classificazione delle gare	IT.1.5
Conservazione degli atti della gara	IT.3.5
Contemporaneità di gare	IT.1.7
Costituzione organi di gara	IT.2.1
Delegato Sportivo UITS	IT.5.0
Direzione di Gara	IT.2.5
Direzione di Tiro	IT.2.6
Distintivi di riconoscimento	IT.2.9
Gestione pregara	IT.3.2
Giuria di Appello	IT.2.2
Giuria di Finale	IT.2.4
Giuria di Gara	IT.2.3
Invio classifiche	IT.3.4
Obiettivo e finalità	IT.1.1
Organi di gara	IT.2.0
Organizzazione della gara	IT.3.3
Partecipazione alle gare	IT.1.6
Primati, titoli e qualifiche	IT.1.8
Procedure organizzative delle gare	IT.3.0
Programmi di gara	IT.3.1
Qualifiche e categorie di tesseramento all'UITs	IT.1.3
Regole Generali Specifiche	IT.1.0
Ufficio Controllo Equipaggiamenti	IT.2.7
Ufficio RTP (Risultati, Tempi e Punteggi)	IT.2.8





**U.I.T.S.**

**UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO**

## **6. REGOLAMENTO TECNICO GENERALE**



## **SOMMARIO**

- 6.1 PARTE GENERALE**
  - 6.2 SICUREZZA**
  - 6.3 BERSAGLI E CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI**
  - 6.4 IMPIANTI DI TIRO E ALTRE STRUTTURE**
  - 6.5 STRUMENTI E CALIBRI**
  - 6.6 GESTIONE DI UN CAMPIONATO**
  - 6.7 ABBIGLIAMENTO ED EQUIPAGGIAMENTO DA GARA**
  - 6.8 COMPITI E RESPONSABILITÀ DELLA GIURIA DI GARA**
  - 6.9 UFFICIALI DI GARA NOMINATI DALL'ORGANIZZAZIONE**
  - 6.10 GARE CON BERSAGLI ELETTRONICI**
  - 6.11 PROCEDURE DI GARA**  
(vedi anche 6.17 (Procedure delle Finali))
  - 6.12 REGOLE DI COMPORTAMENTO PER ATLETI E UFFICIALI DI GARA**
  - 6.13 INCEPPAMENTI**
  - 6.14 PROCEDURE DI PUNTEGGI E RISULTATI**
  - 6.15 PARITÀ**
  - 6.16 RECLAMI E APPELLI**
  - 6.17 FINALI NELLE SPECIALITÀ OLIMPICHE**
  - 6.18 GARE “SQUADRA MISTA” DI PISTOLA E CARABINA 10m**
  - 6.19 MODULI**
  - 6.20 CODICE DI ABBIGLIAMENTO**
  - 6.21 INDICE**
- ALLEGATO REGOLAMENTO BERSAGLI CARTACEI**



## Definizioni e abbreviazioni

Le seguenti sono definizioni di termini speciali e abbreviazioni che sono usate in questa versione di regolamento.

<b>Termine</b>	<b>Definizione</b>
Atleti	Competitori o partecipanti ad una competizione sportiva. Gli Atleti nello sport del tiro sono talvolta chiamati Tiratori
Campionato	Una singola gara organizzata con un programma di singoli eventi. Un Campionato è una gara che è autorizzata e condotta dalla UITSS con il suo regolamento, il Delegato Sportivo UITSS (dove previsto), le giurie (dove previste) e il controllo anti-doping (dove previsto).
Colpi di Prova	Colpi di riscaldamento che sono tirati in una specialità prima dell'inizio della gara.
Competizione	Un termine generico riferito ad una gara sportiva che può includere una serie di eventi (Campionato) oppure può essere formato da un singolo evento.
Disciplina	Un sottoinsieme di eventi che hanno caratteristiche comuni. Nel tiro a segno ci sono 4 discipline: 1) carabina, 2) pistola, 3) bersaglio mobile, 4) target sprint
DT	Direttore di tiro
EST	Electronic Scoring Target – Bersagli Elettronici.
Finale	La finale è l'ultima parte di una competizione. In una finale i sei (o otto) atleti col migliore punteggio di qualificazione partecipano ad una ulteriore e nuova gara (partendo da zero) che deciderà la classifica finale e le medaglie.
Hit or Miss	Colpito o Mancato – Sistema di attribuzione dei punti utilizzato nelle Finali di Pistola Automatica 25m e Pistola Sportiva 25m
Mixed Team	Squadra mista composta da un atleta femmina ed un atleta maschio
Orario di Inizio	L'orario di Inizio di ogni specialità è il momento in cui viene dato il comando per il primo colpo di gara.
Pettorale	Ad ogni Atleta che partecipa a un campionato viene rilasciato un pettorale con un proprio numero. Questi numeri sono utilizzati per identificare e riconoscere i Competitori e deve essere portato visibilmente sulla schiena dell'atleta durante gli allenamenti e le gare.
RTP	Risultati, Tempi e Punteggi – L'ufficio RTP si occupa di preparare le start list, controllare i punteggi dei bersagli, risolvere problemi con i punteggi, preparare e pubblicare i risultati e le classifiche.
Serie	Una sequenza di colpi tirati in una ripresa o una gara
Specialità Olimpica	Specialità presente nel programma dei Giochi Olimpici. Il tiro a segno ha 10 specialità Olimpiche, ognuna con una fase di Qualificazione e Finale.
Start list	Documenti ufficiali prodotti nelle competizioni che elencano tutti i concorrenti iscritti in una specialità in base al turno di gara e alla linea di tiro.



## SPECIALITÀ ISSF RICONOSCIUTE DALLA UITS PER UOMINI, DONNE E JUNIORES

Nella seguente tabella sono elencate le specialità e categorie approvate dalla UITS insieme ai dettagli tecnici di base relativi ai numeri di colpi in ogni fase della gara.

Le abbreviazioni hanno il seguente significato:

- a) U = specialità per la categoria Uomini
- b) D = specialità per la categoria Donne
- c) JU = specialità per la categoria Juniores Uomini
- d) JD = specialità per la categoria Juniores Donne
- e) O = specialità Olimpica

Nei Campionati Italiani le specialità Olimpiche si svolgono su una gara di Qualificazione e una Finale. Le specialità Non Olimpiche si svolgono su una gara completa.

Denominazione (posizione)	Abbrev.	Status (U, D, JU, JD, O)	Qualificazione o Gara completa	Finale
Carabina Aria Compressa 10m	C10	U, D, JU, JD, O	60 colpi	24 colpi
Carabina 3 Posizioni 50m (in ginocchio, a terra, in piedi)	CL3p	U, JU, O	3 x 20 colpi	45 colpi
Carabina 3 Posizioni 50m (in ginocchio, a terra, in piedi)	CS3p	D, JD, O	3 x 20 colpi	45 colpi
Carabina a terra 50m	CLT	U, JU	60 colpi	
Carabina a terra 50m	CST	D, JD	60 colpi	
Arma Libera 3 Posizioni 300 m (in ginocchio, a terra, in piedi)	AL3p	U, D	3 x 20 colpi	
Fucile Standard 3 Posizioni 300 m (in ginocchio, a terra, in piedi)	FS	U	3 x 20 colpi	
Arma Libera a terra 300m	ALT	U, D	60 colpi	
Pistola Aria Compressa 10m	P10	U, D, JU, JD, O	60 colpi	24 colpi
Pistola Automatica 25m (serie in 8, 6 e 4 secondi)	PA	U, JU, O	60 colpi	40 colpi
Pistola Sportiva 25m (serie di tiro mirato e di tiro celere)	PSp	D, JD, O	60 colpi	50 colpi
Pistola Standard 25m (serie in 150, 20 e 10 secondi)	PS	U, JU	20 + 20 + 20 colpi	
Pistola Grosso Calibro 25m (serie di tiro mirato e di tiro celere)	PGC	U	30 + 30 colpi	
Pistola Libera 50m	PL	U, JU	60 colpi	
Bersaglio Mobile 10m (corse lente e veloci)	BM10	U, D, JU, JD	30 + 30 colpi Medal Match (art.10.8)	
Bersaglio Mobile 10m corse miste (corse lente e veloci)	BMM10	U, D, JU, JD	40 colpi misti	
Carabina Aria Compressa 10m Mixed Team (in piedi)	C10MT	U, D, JU, JD	30 colpi ogni atleta	Finale parte 1 e 2, vince la squadra che si aggiudica 16 punti
Pistola Aria Compressa 10m Mixed Team	P10MT	U, D, JU, JD	30 colpi ogni atleta	Finale parte 1 e 2, vince la squadra che si aggiudica 16 punti
Il PSF dell'anno in corso può definire altre specialità e categorie				



## **6.1 PARTE GENERALE**

### **6.1.1 Obiettivo e finalità delle regole UITS**

L'Unione Italiana Tiro a Segno (UITS) stabilisce le regole tecniche per lo sport del tiro a segno, per regolamentare lo svolgimento delle gare di tiro riconosciute. Lo scopo dell'UITS è di acquisire uniformità nello svolgimento del tiro sportivo in tutta la Nazione, concordemente con quanto disciplinato dalla International Shooting Sport Federation (ISSF), e di promuovere questo sport. Le Norme Tecniche UITS vengono fornite per aiutare a raggiungere questo obiettivo.

- a) Il Regolamento Tecnico Parte Speciale Attività Nazionale UITS (RTIT) inserito per completare e rendere applicabili sul territorio e secondo le leggi nazionali le norme ISSF.
- b) Il Regolamento Tecnico Generale UITS (RTG) include norme per la costruzione degli impianti di tiro, per i bersagli, l'assegnazione dei punteggi e le norme specifiche per tutte le specialità di tiro.
- c) I Regolamenti Tecnici specifici (RTC, RTP, RTBM) contengono le Regole di Condotta che si applicano specificamente alle tre (3) discipline del tiro: Carabina, Pistola, Bersaglio Mobile.
- d) I Regolamenti Tecnici Generale, Speciale e specifici sono approvati dall'organo UITS competente.
- e) I Regolamenti Tecnici Generale, Speciale e specifici sono di completamento al Programma Sportivo Federale dell'anno in cui si svolgono le gare.
- f) Tutte le Norme Tecniche, Regole e Regolamenti Generale, Speciale e specifici UITS approvati sono validi finché non siano abrogati o variati dall'organo UITS competente.

### **6.1.2 Applicazione delle norme tecniche generali, speciali e di specialità**

- a) Le norme UITS devono essere applicate nelle competizioni di tiro a segno che si svolgono in ambito nazionale.
- b) Le norme regolamentari devono essere applicate in tutte le Gare Federali, solo in questo caso potranno essere omologati eventuali primati conseguiti.
- c) Tutti gli Ufficiali di Gara, gli Atleti, gli Allenatori e gli Accompagnatori devono avere familiarità con i regolamenti UITS ed assicurarsi che vengano rispettati.
- d) Ogni atleta ha la responsabilità di seguire e rispettare i presenti regolamenti.
- e) Quando la norma fa riferimento agli atleti destri essa vale l'inverso per gli atleti mancini.
- f) Ad eccezione di quando una norma si riferisca specificamente ad una gara per uomini o a una gara per donne essa deve essere applicata uniformemente per gare maschili e femminili.
- g) Quando un diagramma od una tabella del regolamento contiene specifiche informazioni il diagramma o la tabella hanno lo stesso valore di una regola numerata.

### **6.1.3 Scopi del Regolamento Tecnico**

Il Regolamento Tecnico Generale comprende:

- a) Regole per la preparazione e l'organizzazione di gare UITS.
- b) Regole che si applicano a tutte o a più discipline del tiro a segno (Regolamento Tecnico Generale).
- c) Regole che si applicano ad una singola disciplina del tiro (Regolamento Tecnico specifico).



## 6.1.4 Regole di base per attrezzature e abbigliamento

Il tiro è uno sport in cui attrezzature e abbigliamento svolgono un ruolo fondamentale nell'esecuzione dello sport. Gli atleti devono utilizzare solo attrezzature e indossare solo indumenti conformi alle regole UITS. Qualsiasi arma, dispositivo, equipaggiamento, accessorio o altro oggetto, che può dare ad un atleta un vantaggio sleale rispetto ad altri, che non è specificamente menzionato in queste regole, o che è contrario allo spirito di tali regole, è vietato. Le regole UITS sulle attrezzature e sull'abbigliamento sono rigorosamente applicate (cfr. 6.7.9) per garantire che nessun atleta disponga di attrezzature, abbigliamento o accessori che danno loro un vantaggio sleale rispetto ad altri atleti.

## 6.1.5 Organizzazione e supervisione delle gare UITS

### 6.1.5.1 Supervisione UITS. Nei Campionati Italiani il competente organo UITS nomina:

- a) Il Delegato Sportivo UITS
- b) I Componenti della Giuria di Gara;
- c) La Giurie di Appello può essere nominata altrimenti il Delegato Sportivo UITS provvederà ad indicare i componenti quando richiesto.
- d) Gli Ufficiali Tecnici responsabili della gestione e funzionamento dei bersagli elettronici.

### 6.1.5.2 Comitato Organizzatore. Un Comitato Organizzatore deve essere costituito per ogni competizione UITS. Il Comitato Organizzatore è responsabile della preparazione, amministrazione e conduzione della competizione. Il Comitato Organizzatore deve, in collaborazione con la UITS, nominare:

- a) Il/i Direttore/i di Tiro e i Commissari di Tiro in numero sufficiente che sono responsabili degli aspetti tecnici e di conduzione delle gare.
- b) Il Direttore e un numero sufficiente di assistenti dell'Ufficio RTP che sono responsabili delle iscrizioni, dell'accreditamento, del punteggio e dei risultati durante la competizione.
- c) Il Direttore e un numero sufficiente di Ufficiali di gara dell'Ufficio Controllo Equipaggiamento che sono responsabili delle operazioni di controllo degli equipaggiamenti.
- d) Tutto il personale necessario per assolvere tutti gli ulteriori oneri previsti per una competizione UITS.

## 6.2 SICUREZZA

LA SICUREZZA È DI PRIMARIA IMPORTANZA

### 6.2.1 Regole Generali di Sicurezza.

6.2.1.1 Le norme UITS stabiliscono norme di sicurezza specifiche che devono essere applicate in tutte le competizioni UITS. Le Giurie ed i Comitati Organizzatori UITS sono responsabili della sicurezza.

6.2.1.2 Le norme di sicurezza necessarie e speciali sono soggette alle normative ITALIANE, così come norme di sicurezza supplementari possono essere stabilite dal Comitato Organizzatore. Giurie, Ufficiali di Gara, rappresentanti di squadra e atleti, devono essere informati sull'esistenza di particolari norme di sicurezza nel programma di gara.

6.2.1.3 La sicurezza degli atleti, degli Ufficiali di Gara e degli spettatori richiede attenzione al maneggio delle armi. È dovere degli Ufficiali di Gara far rispettare le norme di sicurezza ed è dovere degli atleti e dei rappresentanti di squadra applicare le norme di sicurezza nell'uso e maneggio delle armi.



- 6.2.1.4 La UITA può rifiutarsi di accettare l'iscrizione di un atleta in una competizione se ha concrete informazioni provenienti da un'autorità competente che detto atleta rappresenti una seria minaccia alla sicurezza degli altri sulle linee di tiro.
- 6.2.1.5 Nell'interesse della sicurezza un componente della Giuria o un Ufficiale di Gara può fermare i tiri in qualsiasi momento. Gli atleti e gli accompagnatori devono segnalare immediatamente agli Ufficiali di Gara o ai componenti della Giuria ogni situazione che possa rappresentare un pericolo.
- 6.2.1.6 Un addetto al controllo degli equipaggiamenti, un Ufficiale di Gara o un componente della Giuria può prelevare l'equipaggiamento di un atleta (arma compresa) per procedere a dei controlli senza il suo consenso, ma informandolo ed in sua presenza. In ogni caso devono essere sempre intrapresi immediati provvedimenti quando è messa in discussione la sicurezza.
- 6.2.2 Regole di maneggio delle armi e degli attrezzi sportivi**
- 6.2.2.1 Per garantire la sicurezza, tutte le armi devono essere maneggiate con la massima cura in ogni momento. L'arma non può essere rimossa dalla linea di tiro durante la gara salvo che con il permesso degli Ufficiali di Gara.
- 6.2.2.2 Bandierine di Sicurezza (Safety Flag) costituite di materiale arancione fluorescente o di simile colore brillante devono essere inserite in tutte le carabine e pistole in ogni momento escluso quando la rimozione delle Bandierine è autorizzata dal presente regolamento. Per dimostrare che le **armi a gas** compresso sono scariche la Bandierina di Sicurezza (filo di sicurezza) deve essere lunga a sufficienza per estendersi per tutta la lunghezza della canna (compresi tubi e prolunghe) e sporgere da entrambe le estremità. Le Bandierine di Sicurezza per tutte le altre armi devono avere una falsa cartuccia che si inserisca nella camera di cartuccia (estremità della canna dalla parte dell'otturatore) che assicuri che la camera è vuota.
- a) Le Bandierine di Sicurezza devono essere inserite in tutte le armi che non sono riposte nei loro contenitori o custodie prima che gli atleti vengano chiamati sulle linee, quando si abbandona la postazione di tiro, quando i tiri sono finiti e quando il personale deve andare oltre la linea di fuoco. Nelle finali le bandierine di sicurezza non possono essere rimosse prima che inizi il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova;
  - b) Se una Bandierina di Sicurezza non è utilizzata secondo quanto indicato da questo regolamento, un componente di Giuria o il Direttore di Tiro deve dare una AMMONIZIONE con l'istruzione per l'uso corretto della Bandierina;
  - c) Se la Giuria verifica che l'atleta rifiuta di utilizzare la Bandierina di Sicurezza come richiesto dal presente regolamento e dopo essere stato ammonito in proposito, l'atleta deve essere SQUALIFICATO.
- 6.2.2.3 Mentre l'atleta è sulla linea di tiro, l'arma deve essere sempre rivolta in una direzione sicura. L'otturatore o lo sportellino di caricamento non deve essere chiuso finché l'arma non è puntata in direzione sicura verso il bersaglio o il terrapieno.
- 6.2.2.4 Quando un'arma viene posata per lasciare la linea di tiro o quando l'atleta ha finito di tirare, l'arma deve essere scarica con l'azione (otturatore o sportellino) aperta e la Bandierina di Sicurezza inserita. Prima di lasciare la linea di tiro l'atleta deve informare e l'Ufficiale di Gara deve confermare che non sono presenti cartucce o pallini nella camera, nella canna e nel caricatore e che la Bandierina di Sicurezza è inserita correttamente.
- 6.2.2.5 Se l'Atleta mette l'arma nella custodia o contenitore o la rimuove dalla linea di tiro senza che sia stata controllata da un Ufficiale di Gara può essere SQUALIFICATO se la Giuria determina che è avvenuta un'importante violazione della sicurezza.
- 6.2.2.6 Durante i tiri l'arma potrà essere posata (non impugnata) solo dopo che le cartucce (e/o il caricatore) sono state rimosse e l'azione è aperta. Le armi a gas compresso devono essere messe in sicurezza aprendo la leva o lo sportellino di caricamento.



6.2.2.7 Quando qualsiasi persona si trova oltre la linea di tiro non è permesso maneggiare le armi ed è obbligatorio inserire le Bandierine di Sicurezza. Se un componente della Giuria, un Commissario di tiro o un Ufficiale Tecnico devono andare oltre la linea di tiro durante un allenamento, una gara o una Finale, questi deve essere autorizzato e controllato dal Direttore di Tiro e ogni movimento oltre la linea di tiro potrà essere autorizzato solo dopo che tutte le armi hanno la Bandierina di Sicurezza inserita.

6.2.2.8 Nello stand – quando si è fuori dalla postazione di tiro - l'arma deve sempre rimanere nella sua custodia di trasporto salvo autorizzazione di un Commissario di Tiro.

### 6.2.3 Comandi sugli impianti

6.2.3.1 Il Direttore di Tiro, o un altro Commissario di tiro incaricato, è responsabile di dare i comandi **“CARICARE”**, **“START”**, **“STOP”**, **“SCARICARE”** e gli altri comandi necessari. I Commissari di tiro devono assicurarsi che i comandi vengano eseguiti correttamente e che le armi siano maneggiate in sicurezza.

6.2.3.2 Le armi e i loro caricatori possono essere caricati esclusivamente sulla linea di tiro e dopo che i comandi **“CARICARE”** o **“START”** siano stati dati. In ogni altra circostanza armi e caricatori devono rimanere scarichi.

6.2.3.3 Anche se una carabina o una pistola a 50 m sono dotate di caricatore, esse devono essere caricate esclusivamente con una sola cartuccia. Se nella specialità P10, è impiegata una pistola ad aria a 5 colpi, essa deve essere caricata con un solo pallino.

6.2.3.4 Un'arma è considerata carica quando una cartuccia o pallino o caricatore con cartucce o pallini la tocca. Nessuno può mettere una cartuccia o pallino o caricatore con cartucce o pallini in o su un'arma o nella sua camera o canna finché il comando **“CARICARE”** non viene dato

6.2.3.5 Se un'atleta tira un colpo prima che il comando **“CARICARE”** o **“START”** venga dato, o dopo che il comando **“STOP”** o **“SCARICARE”** è stato dato, potrà essere squalificato se la sicurezza è coinvolta.

6.2.3.6 Quando il comando o il segnale di **“STOP”** viene dato il tiro deve essere interrotto immediatamente. Quando il comando **“SCARICARE”** viene dato tutti gli atleti devono scaricare le loro armi e i loro caricatori e metterle in sicurezza (per scaricare le armi a gas compresso si deve ottenere il permesso da un Commissario di tiro). I tiri possono ricominciare solo quando il comando **“START”** viene di nuovo dato.

### 6.2.4 Norme di sicurezza aggiuntive

6.2.4.1 Il Tiro a Secco è il rilascio del meccanismo di scatto armato di un'arma da fuoco scarica o il rilascio del meccanismo di scatto di un'arma a gas compresso che utilizza un apposito meccanismo dell'arma stessa per far scattare il grilletto senza rilasciare il gas propellente. Il tiro a secco o gli esercizi di punteria sono ammessi solo sulla linea di tiro o nelle aree appositamente designate in accordo con il presente regolamento.

6.2.4.2 È responsabilità dell'atleta che ogni bomboletta impiegata per il contenimento dell'aria o del gas CO2 sia stata certificata ai fini della sicurezza e che essa sia utilizzata entro il periodo di validità concesso. Il Controllo Equipaggiamento può verificare tale data.

### 6.2.5 PROTEZIONE ACUSTICA

Si raccomanda a tutti gli atleti, Commissari di tiro e a tutte le persone nelle vicinanze delle linee di tiro a 25 m, 50 m e 300 m di usare tappi, cuffie o altre protezioni dell'udito equivalenti. Avvisi a tale proposito devono essere esposti ben in vista, inoltre devono essere messi a disposizione di tutti coloro che sostano nello stand di tiro degli idonei mezzi di protezione dell'udito. Atleti e allenatori, all'interno degli stand di tiro, non possono usare cuffie o protezioni che incorporino qualsiasi tipo di dispositivo di amplificazione o ricezione del suono. Tali apparati possono essere invece utilizzati dagli Ufficiali di Gara. Gli atleti con disabilità uditive possono indossare apparecchi di amplificazione con l'approvazione della Giuria.





## 6.2.6 PROTEZIONE DEGLI OCCHI

Si raccomanda che tutti gli atleti indossino occhiali protettivi per il tiro o comunque impieghino dei dispositivi per la protezione degli occhi mentre stanno tirando.

## 6.3 BERSAGLI E CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI

### 6.3.1 Caratteristiche Generali dei bersagli

6.3.1.1 Nelle gare UITS possono essere utilizzati sia bersagli cartacei che elettronici purché siano riconosciuti dalla UITS e siano conformi alle presenti regole. **Nota: le regole specifiche per i bersagli cartacei sono ora disponibili nell'Allegato "Regolamento bersagli cartacei".**

6.3.1.2 Nelle gare UITS I bersagli devono essere conformi alle dimensioni e alle altre specifiche di questo regolamento.

### 6.3.2 Bersagli di Gara Elettronici (EST)

6.3.2.1 Possono essere utilizzati solo Bersagli Elettronici approvati dalla UITS.

6.3.2.2 L'accuratezza prevista per i Bersagli Elettronici è di rilevare i colpi con una precisione di almeno mezzo punto decimale. Le tolleranze previste per i bersagli cartacei non sono utilizzabili per i Bersagli Elettronici.

6.3.2.3 Ogni singolo Bersaglio Elettronico deve essere provvisto di un'area di puntamento nera corrispondente per dimensioni all'area nera del rispettivo bersaglio cartaceo. (art.6.3.4) ed un'area di contrasto non riflettente di colore bianco o chiaro che circonda l'area di puntamento.

6.3.2.4 I punteggi registrati dai Bersagli Elettronici devono essere determinati coerentemente con le dimensioni degli anelli dei punti dei bersagli di gara (art.6.3.4).

6.3.2.5 Ogni colpo tirato che colpisca un bersaglio Elettronico deve essere rappresentato sul monitor della postazione di tiro con il suo valore e la sua posizione.

6.3.2.6 I Bersagli Elettronici a 10m devono usare una striscia di carta o un'altra forma di evidenza che permetta di determinare se un colpo tirato ha o non ha colpito il bersaglio.

6.3.2.7 Una stampa dei risultati di ogni atleta, proveniente da un archivio differente dal sistema principale dei Bersagli Elettronici deve essere sempre disponibile durante e dopo la gara.

6.3.2.8 Quando vengono usati Bersagli Elettronici, i bersagli devono essere controllati per assicurarsi che rilevino correttamente i punti in condizioni di uso normale. Il controllo deve essere eseguito sotto la supervisione del Delegato Sportivo UITS.

### 6.3.3 Caratteristiche dei Bersagli UITS

I bersagli devono essere conformi alle dimensioni, alle tolleranze e alle specifiche di questo articolo.

6.3.3.1 I punti dei bersagli di Carabina e Pistola possono essere conteggiati a punteggio intero o, se sono utilizzati bersagli elettronici (EST) o sistemi elettronici di lettura dei bersagli cartacei, con punti decimali. I punti decimali sono determinati suddividendo l'anello di ogni singolo punto intero in 10 anelli uguali di punti decimali partendo da zero (cioè 10.0, 9.0 ecc.) e arrivando a 9 (cioè 10.9, 9.9 ecc.).

6.3.3.2 I punteggi delle Eliminatorie e delle Qualificazioni delle gare di Carabina e Pistola sono conteggiate in punti interi eccetto le gare di Carabina Aria Compressa 10m, Carabine a Terra 50m, Carabina Aria Compressa 10m Mixed Team che devono essere conteggiate con i valori decimali.



6.3.3.3 Le Finali di Carabina e Pistola, le Qualificazioni e le Finali di Carabina Aria Compressa 10m Mixed Team e le Finale di Pistola Aria Compressa 10m Mixed Team sono conteggiate con i valori decimali, eccetto che le Finali di pistola 25 m, dove si utilizza il punteggio di tipo HIT OR MISS (colpito o mancato) su zone il cui valore decimale è stabilito dalle presenti regole.



### 6.3.4 Bersagli di Gara Ufficiali

#### 6.3.4.1 Bersaglio Carabina 300 metri

anello del 10	100 mm	( $\pm 0,5$ mm )	anello del 5	600 mm	( $\pm 3,0$ mm )
anello del 9	200 mm	( $\pm 1,0$ mm )	anello del 4	700 mm	( $\pm 3,0$ mm )
anello dell'8	300 mm	( $\pm 1,0$ mm )	anello del 3	800 mm	( $\pm 3,0$ mm )
anello del 7	400 mm	( $\pm 3,0$ mm )	anello del 2	900 mm	( $\pm 3,0$ mm )
anello del 6	500 mm	( $\pm 3,0$ mm )	anello dell'1	1000 mm	( $\pm 3,0$ mm )

Mouche = 50 mm ( $\pm 0,5$  mm).

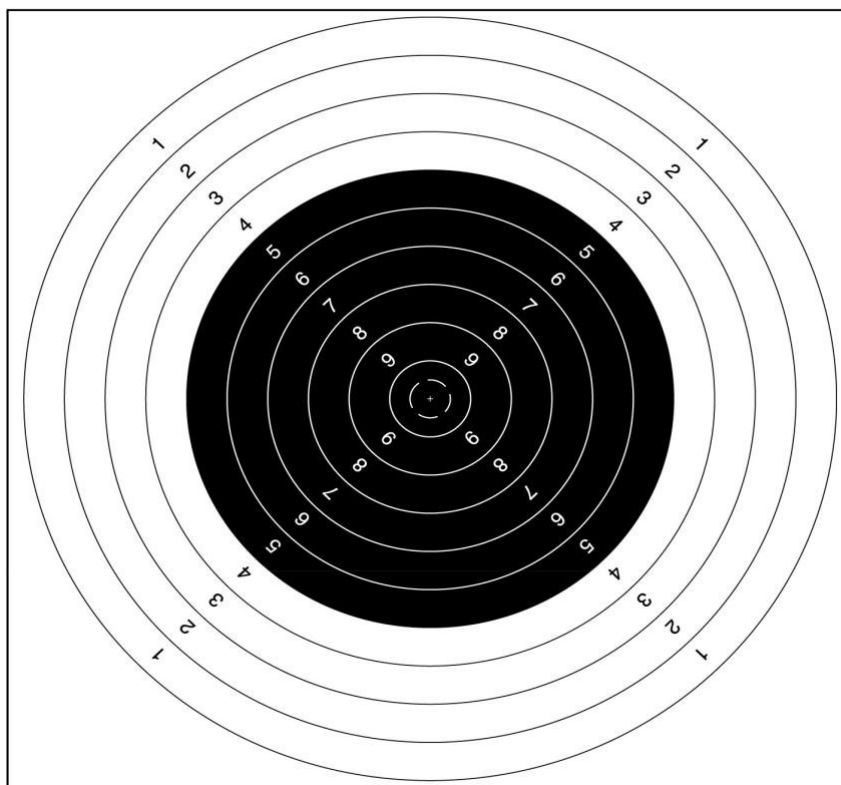
Diametro della zona nera (dal 5 al 10) = 600 mm ( $\pm 3,0$  mm).

Spessore delle righe di demarcazione = 0,5 a 1 mm.

Dimensione minima del bersaglio visibile: 1300 mm x 1300 mm (o un minimo di 1020 x 1020 mm purché lo sfondo del porta-bersagli sia dello stesso colore del bersaglio).

I numeri dei punteggi da 1 a 9 sono stampati nelle zone del rispettivo punteggio su due linee diagonali ad angolo retto.

Il numero della zona di punteggio 10 non è segnato.



**Bersaglio per carabina 300 metri**



### 6.3.4.2 Bersaglio Carabina 50 metri

anello del 10	10,4 mm	( $\pm 0,1$ mm )	anello del 5	90,4 mm	( $\pm 0,5$ mm )
anello del 9	26,4 mm	( $\pm 0,1$ mm )	anello del 4	106,4 mm	( $\pm 0,5$ mm )
anello dell'8	42,4 mm	( $\pm 0,2$ mm )	anello del 3	122,4 mm	( $\pm 0,5$ mm )
anello del 7	58,4 mm	( $\pm 0,5$ mm )	anello del 2	138,4 mm	( $\pm 0,5$ mm )
anello del 6	74,4 mm	( $\pm 0,5$ mm )	anello dell'1	154,4 mm	( $\pm 0,5$ mm )

Mouche = 5 mm ( $\pm 0,1$  mm).

Diametro zona nera (parte del 3 al 10) = 112,4 mm ( $\pm 0,5$  mm).

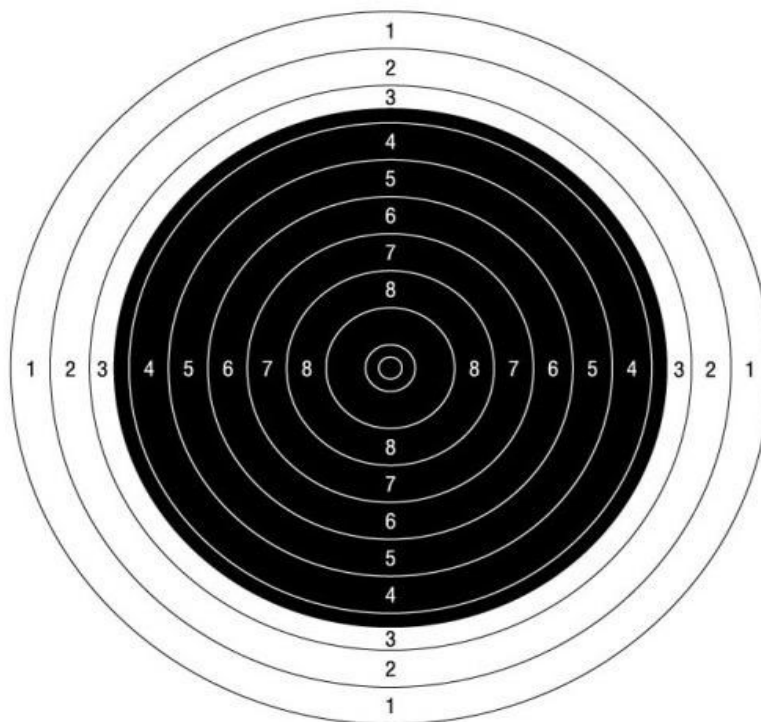
Spessore delle righe di demarcazione = 0,2 a 0,3 mm.

Dimensione minima del bersaglio visibile: 250 mm x 250 mm.

I numeri dei punteggi da 1 a 8 sono stampati nelle zone del rispettivo punteggio su due linee, una orizzontale e l'altra verticale, ad angolo retto.

I numeri delle zone di punteggio del 9 e del 10 non sono segnati.

Possono essere utilizzate mascherine aventi dimensioni 200 mm x 200 mm.



**Bersaglio per carabina 50 metri**



### 6.3.4.3 Bersaglio Carabina 10 metri

anello del 10	0,5 mm	( $\pm 0,1$ mm )	anello del 5	25,5 mm	( $\pm 0,1$ mm )
anello del 9	5,5 mm	( $\pm 0,1$ mm )	anello del 4	30,5 mm	( $\pm 0,1$ mm )
anello dell'8	10,5 mm	( $\pm 0,1$ mm )	anello del 3	35,5 mm	( $\pm 0,1$ mm )
anello del 7	15,5 mm	( $\pm 0,1$ mm )	anello del 2	40,5 mm	( $\pm 0,1$ mm )
anello del 6	20,5 mm	( $\pm 0,1$ mm )	anello dell'1	45,5 mm	( $\pm 0,1$ mm )

Mouche: quando il puntino indicante il 10 è stato completamente asportato dal colpo, da stabilire mediante l'impiego del calibro 4,5 mm misurazione esterna previsto per i bersagli di Pistola a m.10.

Diametro della zona nera (dal 4 al 9) = 30,5 mm ( $\pm 0,1$  mm).

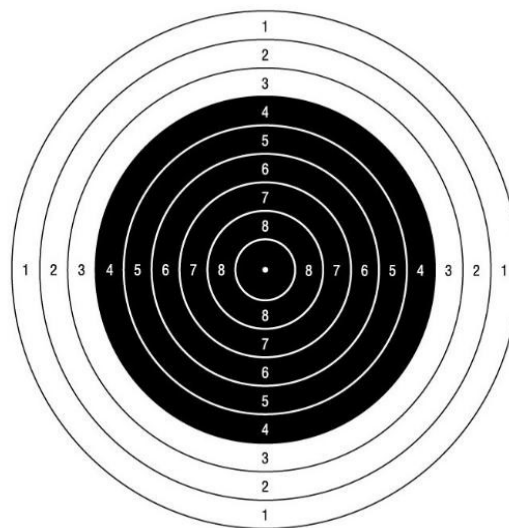
L'anello del 10 è un puntino bianco = 0,5 mm ( $\pm 0,1$  mm).

Spessore delle righe di demarcazione = 0,1 a 0,2 mm.

Dimensione minima del bersaglio visibile: 80 mm x 80 mm.

I numeri dei punteggi dall'1 all'8 sono stampati nelle zone del rispettivo punteggio su due linee, una orizzontale e l'altra verticale, ad angolo retto. La zona del 9 non è segnata dal numero. Il punto del 10 è un puntino bianco.

Per migliorare la visibilità del bersaglio può essere posizionato uno sfondo di carta di 170 x 170 mm, di colore simile a quello del bersaglio di gara.



**Bersaglio per carabina 10 metri**



#### 6.3.4.4 Bersaglio per tiro celere con Pistola 25 metri

(Per la specialità di Pistola Automatica 25m e per le riprese di tiro celere di Pistola Grosso Calibro 25m e Pistola Sportiva 25m)

anello del 10	100 mm	( $\pm 0,4$ mm)	anello del 7	340 mm	( $\pm 1,0$ mm)
anello del 9	180 mm	( $\pm 0,6$ mm)	anello del 6	420 mm	( $\pm 2,0$ mm)
anello dell'8	260 mm	( $\pm 1,0$ mm)	anello del 5	500 mm	( $\pm 2,0$ mm)

*Mouche* = 50 mm ( $\pm 0,2$  mm).

Diametro della zona nera (dal 5 al 10) = 500 mm ( $\pm 2,0$  mm).

Spessore delle righe di demarcazione = 0,5 a 1,0 mm.

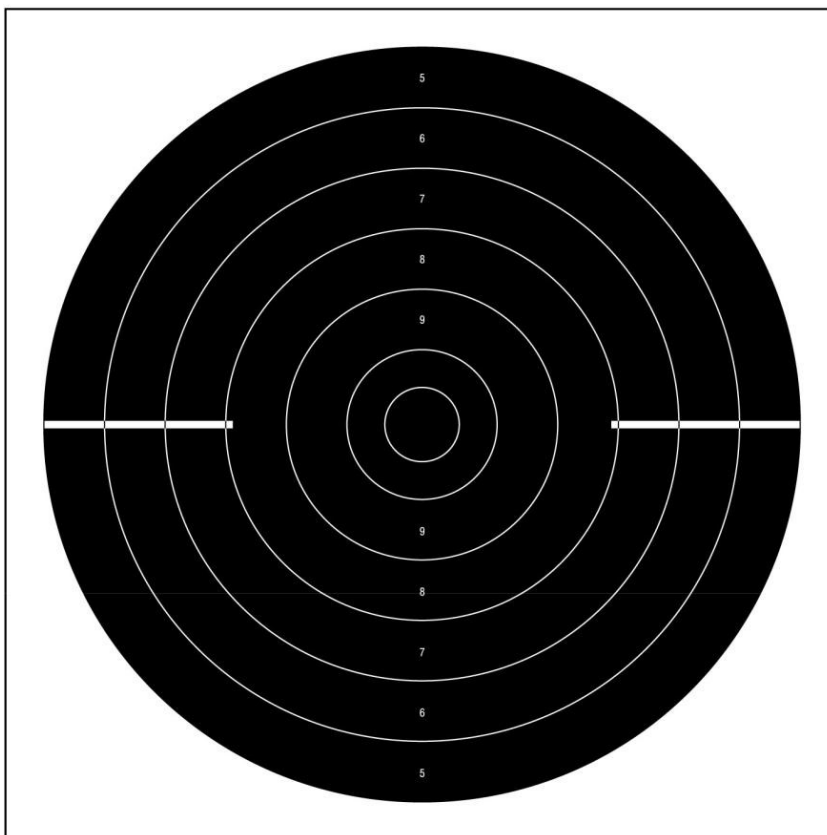
Dimensione minima del bersaglio visibile: Larghezza = 550 mm;

Altezza: 520 mm – 550 mm.

I numeri dei punteggi da 5 a 9 sono stampati nelle zone del rispettivo punteggio su una sola linea verticale.

Il numero della zona di punteggio 10 non è segnato.

Altezza numeri: 5 mm circa, spessore numeri: 0,5 mm circa. A destra e a sinistra del centro del bersaglio due righe bianche, delle dimensioni di 125 mm per 5 mm sostituiscono i numeri dei punteggi.



**Bersaglio per tiro celere Pistola 25 metri**



### 6.3.4.5 Bersaglio per tiro di precisione con Pistola 25 e 50 metri

(Per le specialità di Pistola Libera 50m, Pistola Standard 25m e per le riprese di tiro di precisione di Pistola Grosso Calibro 25m e Pistola Sportiva 25m)

anello del 10	50 mm	(±0,2 mm)	anello del 5	300 mm	(±1,0 mm)
anello del 9	100 mm	(±0,4 mm)	anello del 4	350 mm	(±1,0 mm)
anello dell'8	150 mm	(±0,5 mm)	anello del 3	400 mm	(± 2,0 mm)
anello del 7	100 mm	(±1,0 mm)	anello del 2	450 mm	(± 2,0 mm)
anello del 6	250 mm	(±1,0 mm)	anello dell'1	500 mm	(± 2,0 mm)

Mouche: 25 mm (± 0,2 mm).

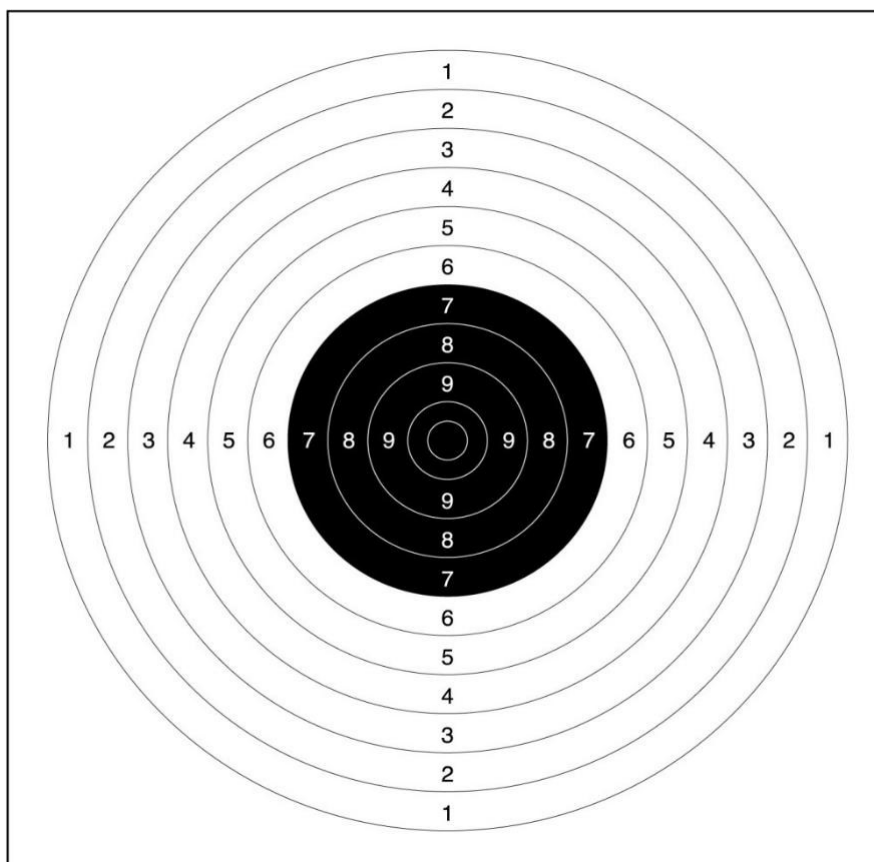
Diametro della zona nera (dal 7 al 10) = 200 mm (± 1,0 mm).

Spessore delle righe di demarcazione: 0,2 mm a 0,5 mm.

Dimensione minima del bersaglio visibile: Larghezza: 550 mm;

Altezza: 520mm – 550 mm.

I numeri dei punteggi da 1 a 9 sono stampati nelle zone del rispettivo punteggio su due linee, una orizzontale e l'altra verticale, ad angolo retto. Il numero della zona di punteggio 10 non è segnato. Altezza numeri: 10 mm circa, spessore numeri: 1 mm circa, tali da essere visibili con un normale cannocchiale alla distanza approssiata.



**Bersaglio per tiro di precisione con Pistola 25 e 50 metri**



### 6.3.4.6 Bersaglio per Pistola 10 metri

anello del 10	11,5 mm	(±0,1 mm)	anello del 5	91,5 mm	(±0,5 mm)
anello del 9	27,5 mm	(±0,1 mm)	anello del 4	107,5 mm	(±0,5 mm)
anello dell'8	43,5 mm	(±0,2 mm)	anello del 3	125,5 mm	(± 0,5 mm)
anello del 7	59,5 mm	(±0,5 mm)	anello del 2	139,5 mm	(± 0,5 mm)
anello del 6	75,5 mm	(±0,5 mm)	anello dell'1	155,5 mm	(± 0,5 mm)

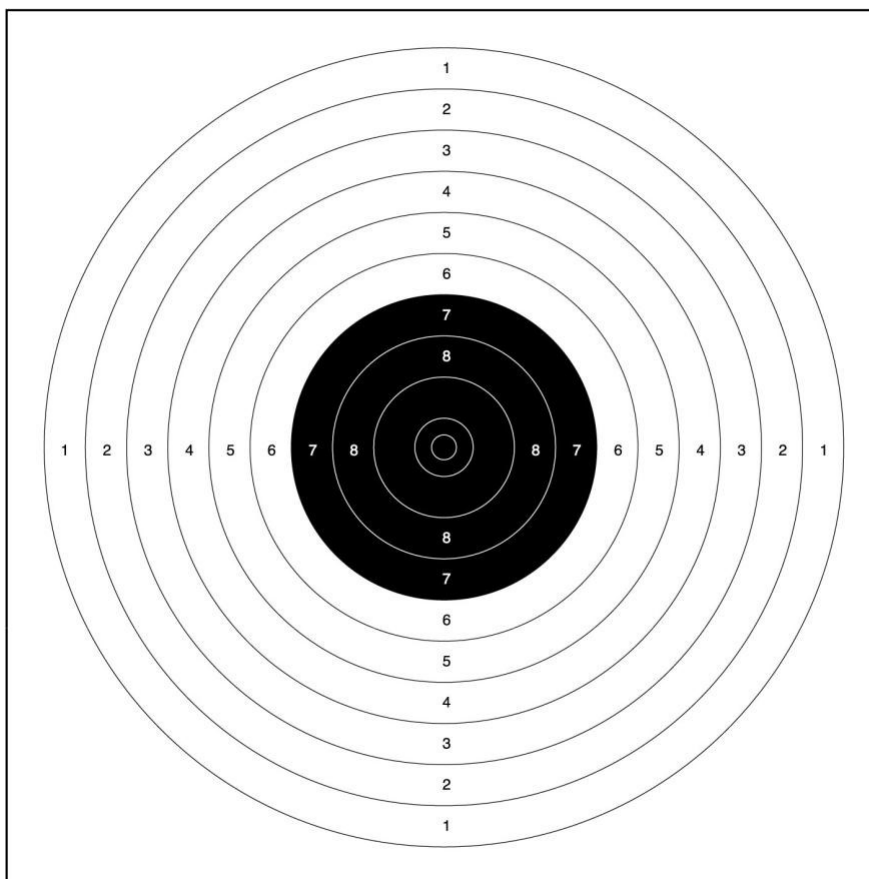
Mouche: 5,0 mm (±0,1 mm).

Diametro della zona nera dal 7 al 10 = 59,5 mm (±0,5 mm).

Spessore delle righe di demarcazione: 0,1mm a 0,2 mm.

Dimensione minima del bersaglio visibile: 170 mm x 170 mm.

I numeri dei punteggi da 1 a 8 sono stampati nelle zone del rispettivo punteggio su due linee, una orizzontale e l'altra verticale, ad angolo retto. I numeri delle zone di punteggio 9 e 10 non sono segnate. Altezza numeri: 2 mm



**Bersaglio per Pistola 10 metri**





### 6.3.4.7 Bersaglio per Bersaglio Mobile 50 metri

Il bersaglio mobile a 50 m cartaceo è un unico cartoncino con ai lati due zone di punteggio, ciascuna con anelli dall' 1 a 10, e un singolo punto di mira al centro

anello del 10	60 mm	(±0,2 mm)	anello del 5	230 mm	(±1,0 mm)
anello del 9	94 mm	(±0,4 mm)	anello del 4	264 mm	(±1,0 mm)
anello dell'8	128 mm	(±0,6 mm)	anello del 3	298 mm	(±1,0 mm)
anello del 7	162 mm	(±0,8 mm)	anello del 2	332 mm	(±1,0 mm)
anello del 6	196 mm	(±1,0 mm)	anello dell'1	366 mm	(±1,0 mm)

Mouche: 30 mm (± 0,2 mm)

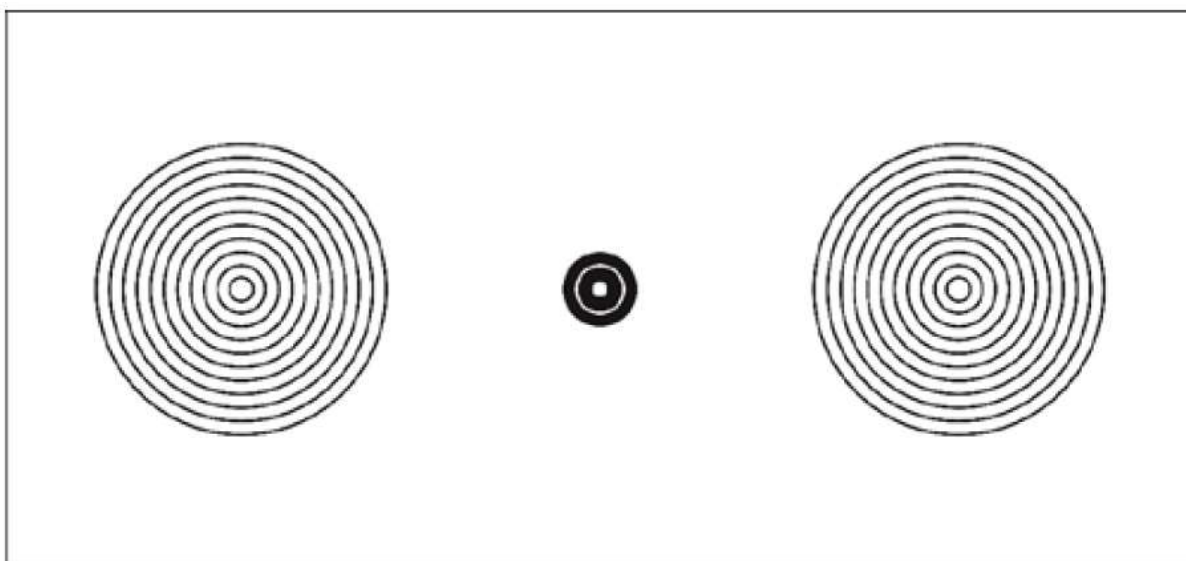
Spessore delle righe di demarcazione: da 0,5 mm ad 1,0 mm.

Il centro della zona del 10 deve essere a 453 mm (± 1,0 mm) dal centro del punto di mira, misurato orizzontalmente.

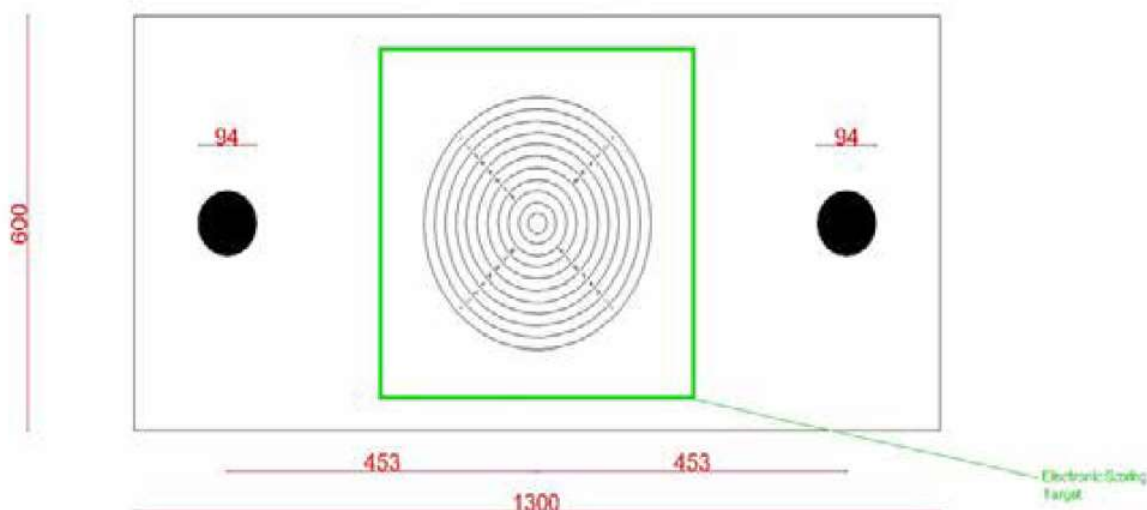
I numeri dei punteggi da 1 a 9 sono chiaramente stampati nelle zone del rispettivo punteggio su due linee diagonali che si incrociano ad angolo retto.

Il punto di mira è nero con un diametro esterno di 94 mm e deve includere gli anelli bianchi della dimensione del 10 (60 mm) e un punto centrale bianco (15 mm).

Un singolo bersaglio con due punti di mira, ai lati di una singola zona di punteggio può essere usato per l'utilizzo dei bersagli elettronici.



**Bersaglio Mobile 50 metri cartaceo**



### Bersaglio Mobile 50 metri per bersagli elettronici EST

#### 6.3.4.8 Bersaglio per Bersaglio Mobile 10 metri

Il bersaglio mobile a 10 m cartaceo è un unico cartoncino con ai lati due zone di punteggio, ciascuna con anelli dall' 1 a 10, e un singolo punto di mira al centro.

anello del 10	5,5 mm	(±0,1 mm)	anello del 5	30,5 mm	(±0,1 mm)
anello del 9	10,5 mm	(±0,1 mm)	anello del 4	35,5 mm	(±0,1 mm)
anello dell'8	15,5 mm	(±0,1 mm)	anello del 3	40,5 mm	(±0,1 mm)
anello del 7	20,5 mm	(±0,1 mm)	anello del 2	45,5 mm	(±0,1 mm)
anello del 6	25,5 mm	(±0,1 mm)	anello dell'1	50,5 mm	(±0,1 mm)

Mouche: 0,5 mm (± 0,1 mm), bianca, calibrata nello stesso modo degli anelli dal 3 al 10.

Diametro delle zone nere (dal 5 al 10) = 30,5 mm (± 0,1 mm).

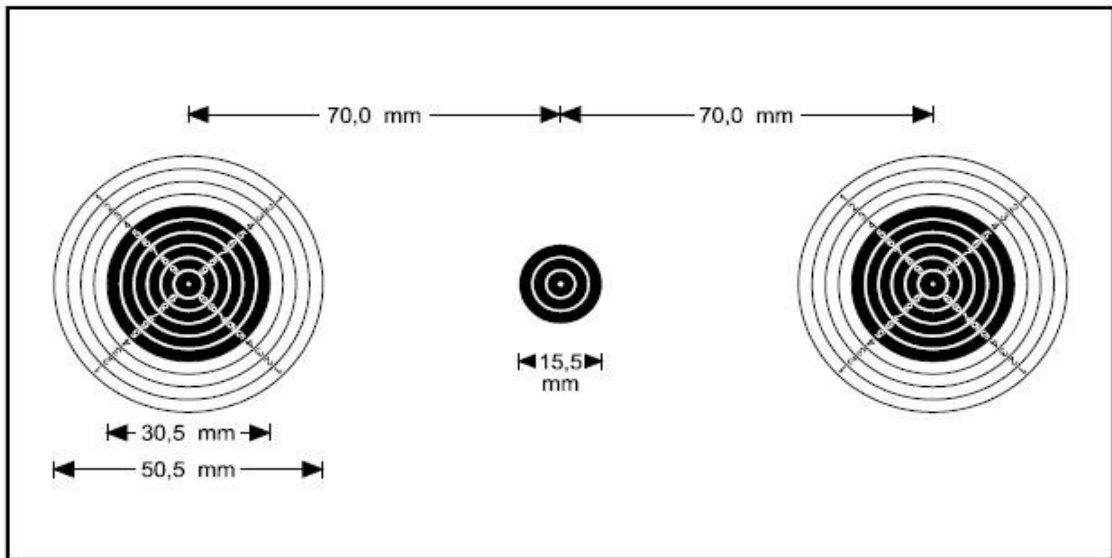
Spessore delle righe di demarcazione: 0,1mm a 0,2 mm.

Dimensione del bersaglio visibile: 260 mm x 150 mm (minimo 260 mm x 140 mm).

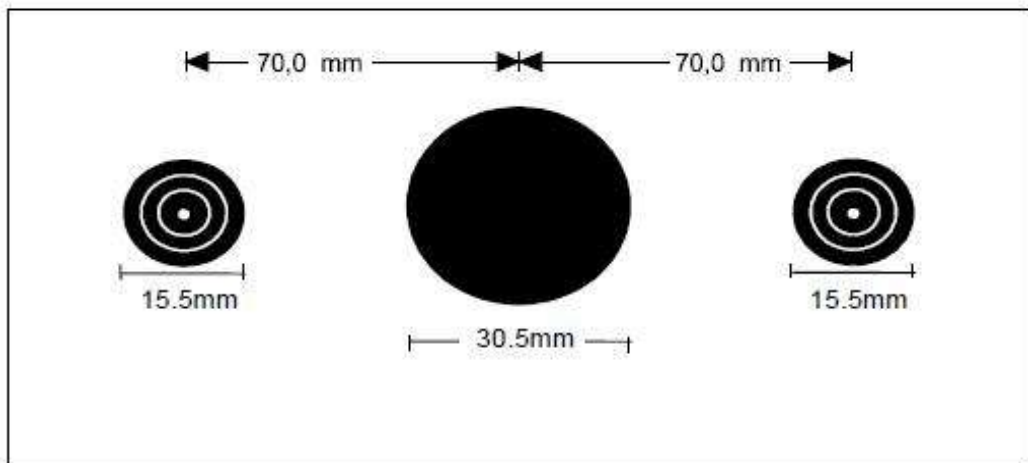
Il centro della zona del 10 deve essere a 70 mm (± 0,2 mm) dal centro del punto di mira misurato sulla linea orizzontale.

I numeri dei punteggi dall'1 al 9 devono essere stampati chiaramente, nella appropriata zona, in diagonale e ad angolo retto.

Il punto di mira è nero con un diametro esterno di 15,5 mm e deve includere gli anelli bianchi della dimensione del 10 (5,5 mm) e del 9 (10,5 mm) e un punto centrale bianco (0,5 mm).



**Bersaglio Mobile 10 metri cartaceo**



**Bersaglio Mobile 10 metri elettronico EST**

Il cerchio indicato con il diametro di 30,5 mm è un foro.

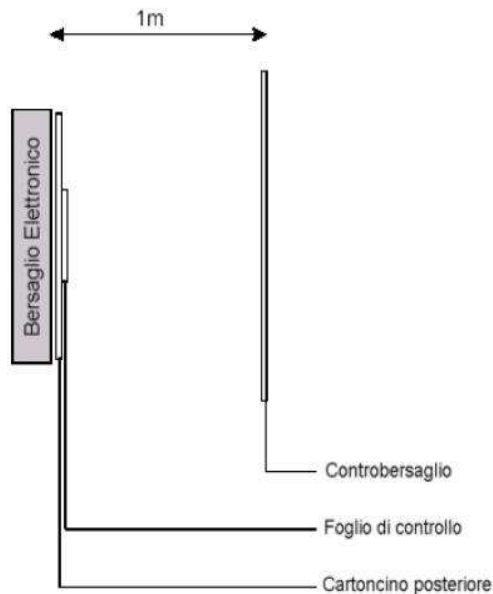


### 6.3.5 Sistemi di controllo bersagli

Per le gare di Carabina e Pistola devono essere impiegati sistemi di controllo e marcatura dei bersagli per facilitare lo svolgimento delle gare.

#### 6.3.5.1 Sistemi di controllo bersagli elettronici

Controbersagli, cartoncini posteriori e fogli di controllo sono utilizzati come sistema di controllo dei bersagli elettronici (EST) (vedere l'immagine)



#### 6.3.5.2 Controbersagli – Bersagli Elettronici a 50 m e 300 m

Devono essere usati dei controbersagli, distanti 0,5 m – 1,0 m dietro il bersaglio, per localizzare i tiri incrociati. La esatta distanza tra il controbersaglio ed il bersaglio deve essere misurata e registrata. Per quanto possibile questa distanza dovrebbe essere uguale per tutti i bersagli.

#### 6.3.5.3 Controbersagli – Bersagli Elettronici a 25 m

- Controbersagli devono essere utilizzati per tutte le gare di Pistola a 25 m per aiutare nell'identificazione di colpi che hanno mancato i bersagli.
- Devono perlomeno coprire l'intera larghezza ed altezza dei bersagli a 25 m (5 bersagli), ed essere posizionati ad una distanza uniforme di un metro dietro ai bersagli di gara. Devono essere continui, o su supporti attigui, senza spazi fra di loro, per registrare eventuali colpi fra un bersaglio di gara e l'altro.
- Devono essere fatti di carta non riflettente di colore neutro simile al colore del bersaglio.
- Per le specialità a 25 m devono essere forniti nuovi controbersagli per ciascun atleta per ogni ripresa.

#### 6.3.5.4 Fogli di controllo – Bersagli elettronici a 25 m

L'area immediatamente dietro ai Bersagli Elettronici deve essere coperta da fogli di controllo. Nuovi fogli di controllo devono essere forniti per ciascun atleta per ogni ripresa.



Se la posizione di un foro di proiettile dovesse essere esterna al foglio di controllo dovrà essere fatta e annotata la misurazione geometrica della posizione del foro rispetto al cartoncino posteriore prima della rimozione del foglio di controllo.

#### **6.3.5.5 Cartoncini posteriori e Fogli di controllo – Bersagli elettronici a 50 m e 300 m**

Un cartoncino posteriore deve essere fissato sul retro di ogni bersaglio a 50 m e 300 m. Un foglio di controllo di dimensioni inferiori dovrà essere fissato al cartoncino posteriore. Il foglio di controllo o il cartoncino posteriore deve essere sostituito e conservato alla fine di ogni turno. Se la posizione di un foro di proiettile dovesse essere esterna al foglio di controllo dovrà essere fatta e annotata la misurazione geometrica della posizione del foro rispetto al cartoncino posteriore prima della rimozione del foglio di controllo.

### **6.4 IMPIANTI DI TIRO E ALTRE STRUTTURE**

#### **6.4.1 Caratteristiche generali**

6.4.1.1 non applicabile

6.4.1.2 non applicabile

6.4.1.3 non applicabile

6.4.1.4 non applicabile

6.4.1.5 Le aree utilizzate da atleti, Ufficiali di gara e spettatori devono fornire protezione da vento, pioggia e sole. Tali protezioni devono essere costruite in modo da non fornire un significativo vantaggio ad alcuna postazione o parte dell'impianto.

6.4.1.6 La UITES raccomanda che tutti i nuovi impianti siano accessibili alle persone con ridotta capacità motoria. Tutti gli impianti già esistenti dovrebbero essere adattati per renderli accessibili a persone con ridotta capacità motoria.

6.4.1.7 non applicabile

6.4.1.8 Per le finali nazionali e le gare di rilevanza nazionale dovranno essere utilizzati sistemi di bersagli elettronici approvati dalla UITES. I bersagli elettronici devono comprendere monitor o schermi che mostrino i punteggi ed i singoli colpi al pubblico così come devono mostrare la classifica provvisoria durante la gara.

6.4.1.9 I Delegati UITES devono assicurarsi che gli impianti corrispondano alle norme previste dalla UITES e che funzionino correttamente per lo svolgimento della gara per cui sono stati nominati. I Delegati UITES potranno utilizzare una checklist, quando fornita dalla UITES, per verificare tutte le componenti di propria competenza.

6.4.1.10 Un Delegato Sportivo UITES potrà approvare piccole deroghe da quanto specificato dalle regole UITES quando queste deroghe non entrino in conflitto con l'intento e lo spirito delle regole stesse, tali deroghe non sono ammesse per quanto riguarda le distanze di tiro o le specifiche relative ai bersagli.

#### **6.4.2 Servizi generali e amministrativi**

I seguenti servizi devono essere previsti nei poligoni o nelle loro prossimità per le finali nazionali o le gare di rilevanza nazionale:

- a) Area relax per atleti;
- b) Spogliatoi vicino agli impianti di tiro e allo stand per le finali;
- c) Sala riunioni per giudici e direzione di gara;



- d) Uffici per il Comitato Organizzatore;
- e) Una sala per l'Ufficio RTP di dimensioni adeguate;
- f) Una stanza in ogni stand di tiro per il personale RTP e gli Ufficiali Tecnici;
- g) Dove previsto dal programma di gara aree per il tiro a secco;
- h) Un punto di rifornimento di gas compressi per le specialità a 10 m nei pressi dell'impianto che garantisca l'accesso ad atleti ed accompagnatori in sicurezza; i serbatoi di aria compressa devono essere fissati saldamente al muro o altra struttura in modo che non possano essere ribaltati;
- i) Un tabellone principale per l'affissione dei risultati ufficiali e delle informazioni relative alla gara, e un tabellone più piccolo in ogni stand di tiro per l'affissione del programma di gara e i risultati preliminari; un tabellone dovrebbe essere affisso anche nell'area relax per atleti;
- j) Un deposito armi;
- k) Un'area per il controllo armi ed equipaggiamenti adeguatamente attrezzata e con spogliatoi a disposizione;
- l) Un'armeria con banchi da lavoro attrezzati;
- m) Spazi per i produttori di armi e attrezzature;
- n) Dovrebbe essere disponibile un'area per esposizioni commerciali; può essere addebitata una tassa per tali esposizioni;
- o) Un ristorante o area per il servizio di ristorazione e ristoro;
- p) Servizi igienici;
- q) Internet senza fili e servizi di comunicazione tramite posta elettronica; servizi internet separati devono essere forniti ai servizi (servizi di risultati, TV, amministrazione) e per il pubblico;
- r) Un'area per le premiazioni oppure un podio e fondale portatili allestibili nello stand delle Finali;
- s) Ufficio stampa;
- t) Un'area per i controlli anti-doping con servizi igienici a disposizione;
- u) Posto di primo soccorso (quando richiesto);
- v) Parcheggio.

#### **6.4.3 Caratteristiche generali degli stand di tiro a 10 m, 25 m, 50 m e 300 m per carabine e pistole**

- 6.4.3.1 I nuovi stand di tiro all'aperto devono essere costruiti in modo che, per quanto più possibile nel corso della giornata di gara, il sole sia posizionato alle spalle dell'atleta. Deve essere prestata attenzione affinché sui bersagli non si proiettino ombre.
- 6.4.3.2 Gli stand devono avere una linea dei bersagli ed una linea di fuoco. La linea di fuoco deve essere parallela alla linea dei bersagli.
- 6.4.3.3 Il progetto e la costruzione degli impianti di tiro può prevedere le seguenti caratteristiche
  - a) Se necessario gli stand di tiro possono essere circondati da muri di protezione;
  - b) Possono inoltre essere previste delle protezioni contro l'uscita accidentale di colpi, realizzate con diaframmi posti tra la linea di fuoco e quella dei bersagli;



- c) Gli impianti a 10m devono essere al chiuso;
- d) Gli impianti a 25m e 50m devono essere, per quanto possibile, costruiti all'aperto ma possono, eccezionalmente, essere impianti coperti o al chiuso quando richiesto da condizioni climatiche o legali; **o stand per le Finali;**
- e) Gli stand a 300 m devono avere un minimo di 285 m a cielo aperto;
- f) Gli stand a 50 m devono avere un minimo di 35 m a cielo aperto;
- g) Gli stand a 25 m devono avere un minimo di 12,5 m a cielo aperto; e
- h) Gli stand per le Finali a 25 m e 50 m possono essere sia all'aperto che al chiuso.

6.4.3.4 Deve esserci sufficiente spazio dietro le linee di tiro affinché i componenti di Giuria e gli Ufficiali di gara possano svolgere i loro compiti. Ulteriore spazio deve essere previsto per gli spettatori. Quest'area deve essere separata da quella per gli atleti e gli Ufficiali di gara da una barriera posta ad almeno 7m dalla linea di fuoco.

6.4.3.5 Ogni impianto deve essere provvisto di un grande orologio **(si raccomanda un orologio con il conto alla rovescia)** ad ogni estremità dell'impianto dove il tempo possa essere visto chiaramente da atleti e Ufficiali di gara. Anche l'area di preparazione per le finali deve essere provvista di un orologio. Gli orologi posti negli impianti di tiro devono essere sincronizzati con quelli delle classifiche in modo da mostrare i medesimi orari. Gli impianti per le Finali di pistola e di carabina devono avere un cronometro con conto alla rovescia per mostrare il tempo rimanente per ogni colpo.

6.4.3.6 I telai porta-bersagli ed i relativi meccanismi, devono essere contrassegnati (a partire da sinistra) con un numero corrispondente a quello della linea di tiro. I numeri devono essere abbastanza grandi da essere facilmente visibili, in normali condizioni di tiro, ad occhio nudo, alla specifica distanza. I numeri devono essere di colori contrastanti e alternati.

Sugli impianti a 25 m ogni gruppo di 5 bersagli deve essere contrassegnato da una lettera, partendo dal primo gruppo a sinistra con la lettera A, gli stessi bersagli devono essere numerati a partire dal lato sinistro con i numeri da 11 a 20 per i gruppi A e B, i numeri da 21 a 30 per i gruppi C e D ecc.

#### 6.4.4 **Bandierine segnamento per gli impianti a 50 m e gli impianti di carabina a 300 m.**

6.4.4.1 Le bandierine segnamento, di forma rettangolare, dovrebbero essere di cotone o di poliestere e pesante, approssimativamente, 150 g/mq. L'altezza delle bandierine deve corrispondere all'area centrale delle traiettorie di volo dei proiettili, senza interferire con essa o con la visuale dell'atleta sul bersaglio. Il colore delle bandierine deve contrastare con quello del fondo. Sono permesse e raccomandate bandierine a due colori o a strisce.

6.4.4.2 Dimensioni e sistemazione delle bandierine segnamento

Impianto	Distanza	Dimensioni della bandierina
50 m	10 m e 30 m	50 mm X 400 mm
300 m	50 m	50 mm X 400 mm
	100 m e 200 m	200 mm X 750 mm

6.4.4.3 Negli impianti a 50 m le bandierine segnamento devono essere poste a distanze fisse dalla linea di tiro, sulla linea di separazione immaginaria di ogni corsia, tra la linea di fuoco e il corrispondente bersaglio. In corrispondenza di ogni diaframma di sicurezza, le bandierine devono essere collocate sul lato verso l'atleta.



- 6.4.4.4 Se l'impianto a 50 m è utilizzato anche come impianto a 10 m, le bandierine segnamento devono essere posizionate sufficientemente in basso in modo da fornire un'indicazione accurata del vento.
- 6.4.4.5 Negli impianti a 300 m le bandierine segnamento devono essere collocate, alle suddette distanze, sulla linea di separazione immaginaria ogni quattro (4) linee di tiro, tra il punto di fuoco e il corrispondente bersaglio. In corrispondenza di ogni diaframma di sicurezza, le bandierine devono essere collocate sul lato verso l'atleta.
- 6.4.4.6 Gli atleti devono verificare che le bandierine segnamento non interferiscano con la piena visibilità dei bersagli loro assegnati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova. Solo Commissari di tiro o componenti della Giuria possono riposizionare le bandierine.
- 6.4.4.7 Gli indicatori di vento personali e il riposizionamento delle bandierine segnamento da parte degli atleti sono entrambi vietati.

#### 6.4.5 Distanze di tiro

- 6.4.5.1 Le distanze di tiro devono essere misurate dalla linea di fuoco al bersaglio. Se si usano fosse con il sistema del doppio saliscendi per il cambio del bersaglio, la distanza va misurata dalla linea di fuoco al bersaglio anteriore.
- 6.4.5.2 Le distanze di tiro devono essere il più esatte possibile, con le seguenti tolleranze ammesse:

impianto (distanza)	Tolleranza ammessa
10 m	±0,05 m
25 m	±0,10 m
50 m	±0,20 m
300 m	±1,00 m
10 m Bersaglio Mobile	±0,05 m
50 m Bersaglio Mobile	±0,20 m

- 6.4.5.3 Negli impianti a 50 m combinati per carabina, pistola e bersaglio mobile, la tolleranza può essere incrementata a di + 2,50 m per il bersaglio mobile. La dimensione della apertura si dovrà calcolare conseguentemente.
- 6.4.5.4 La linea di fuoco deve essere identificata e marcata in maniera chiaramente visibile. La lunghezza dell'impianto deve essere misurata dalla linea dei bersagli al bordo della linea del fuoco prossima all'atleta. Il piede dell'atleta o, nella posizione a terra, il gomito dell'atleta, non può essere posizionato su od oltre la linea del fuoco.

#### 6.4.6 Identificazione del centro del bersaglio

Il centro dei bersagli deve essere misurato al centro dell'anello del dieci (10)

##### 6.4.6.1 Altezza del centro dei bersagli

Il centro dei bersagli deve trovarsi all'interno delle seguenti altezze misurato dal livello del pavimento della linea di tiro:

Impianto	Altezza standard	Tolleranza ammessa
300 m	3,00 m	±4,00 m
50 m	0,75 m	±0,50 m
25 m	1,40 m	+0,10 m/-0,20 m
10 m	1,40 m	±0,05 m
50 m Bersaglio Mobile	1,40 m	±0,20 m
10 m Bersaglio Mobile	1,40 m	±0,05 m





Tutti i centri dei bersagli dello stesso gruppo di bersagli o dello stesso impianto devono avere la stessa altezza ( $\pm 1$  cm).

#### 6.4.6.2 **Variazioni orizzontali per il centro dei bersagli degli impianti a 300 m, 50 m e 10 m per Carabina e Pistola**

Il centro dei bersagli a 300 m, 50 m, e 10 m deve essere allineato con il centro della postazione di tiro corrispondente. Sono ammesse le seguenti deviazioni orizzontali dalla linea tracciata perpendicolarmente ( $90^\circ$ ) al centro della postazione di tiro:

Impianto	Variazione massima dal centro in entrambe le direzioni
300 m	6,00 m
50 m	0,75 m
10 m	0,25 m

#### 6.4.6.3 **Variazioni orizzontali per il centro dei bersagli degli impianti di Bersaglio Mobile a 50 m e 10 m e degli impianti di Pistola a 25 m**

Il centro della postazione di tiro deve essere identificato come segue:

- Per gli impianti di Pistola Automatica 25m al centro del gruppo di cinque (5);
- Per gli impianti di Bersaglio Mobile allineato con il centro dell'apertura; e
- Il centro della postazione di tiro deve essere allineato con il centro del corrispondente bersaglio o apertura. Le deviazioni orizzontali massime dall'asse perpendicolare ( $90^\circ$ ) al centro del bersaglio o dell'apertura sono:

Impianto	Variazione massima dal centro in entrambe le direzioni
25 m	0,75 m
50 m Bersaglio Mobile	2,00 m
10 m Bersaglio Mobile	0,40 m

#### 6.4.7 **Caratteristiche comuni delle postazioni di tiro per gli impianti di Carabina e Pistola**

La postazione di tiro deve essere stabile, fissa e costruita in modo tale da non provocare vibrazioni o movimenti. La piazzola di tiro deve essere perfettamente livellata in tutte le direzioni, per circa 1,20 m nella zona retrostante la linea di fuoco. La rimanente superficie della postazione deve essere a livello, oppure può presentare una leggera pendenza all'indietro verso il basso di pochi centimetri.

6.4.7.1 Se il tiro viene effettuato sui panconi, questi devono misurare circa 2,20 m di lunghezza e da 0,80 a 1,00 m di larghezza; essere solidi, stabili e rimovibili. Il pancone per tiro può avere una pendenza massima all'indietro di 10 cm.

6.4.7.2 **Equipaggiamento delle postazioni di tiro.** La postazione di tiro deve essere equipaggiata con:

- Una mensola o piano di appoggio alti da 0,70 m a 1,00 m; gli atleti di carabina non vi possono posizionare nessun articolo o materiale per modificarne l'altezza;
- Una stuoia per tirare nelle posizioni a terra e in ginocchio. Gli atleti non possono alterare le stuoie fornite nell'impianto. La parte anteriore deve essere fatta di un materiale comprimibile, spesso non più di 50 mm, con dimensioni di circa 50 cm x 80 cm, e non deve misurare meno di 10 mm quando compresso con lo strumento misuratore usato per misurare lo spessore degli indumenti per il tiro di carabina. La rimanente parte della stuoia deve avere uno spessore massimo di 50 mm e minimo di 2 mm. La dimensione totale minima deve essere di 80 cm x 200 cm. In alternativa è permesso usare due stuoie, una spessa e una sottile ma, insieme, non devono eccedere le dimensioni indicate. L'uso di stuoie e/o zerbini personali è proibito.



- c) Una sedia o uno sgabello per atleta negli impianti di qualificazione; sedie o sgabelli non possono essere sistemati presso o sulla postazione di tiro degli impianti di Finale.
- d) Nei nuovi impianti, schermature per il vento oltre la linea del fuoco non sono raccomandate, ma quando siano necessarie per garantire che le condizioni del vento siano le più uguali possibile su tutto l'impianto, le schermature per il vento potranno essere usate; e
- e) Quando è necessario installare schermi divisorii nelle piazzole di tiro a 300 m, essi devono essere costituiti da materiale trasparente in una intelaiatura leggera. Lo schermo si deve estendere al minimo 50 cm oltre la linea di fuoco ed essere alto approssimativamente 2 m;

#### 6.4.8 **Caratteristiche delle postazioni di tiro degli stand a 300 m**

La dimensione delle postazioni di tiro non deve essere inferiore a 1,60 m di larghezza x 2,50 m di lunghezza. La larghezza delle postazioni può essere ridotta solo se gli eventuali schermi di separazione tra una linea e l'altra sono fatti in modo tale che l'atleta, nella posizione a terra, possa mettere la gamba sinistra nella postazione adiacente senza recare disturbo all'atleta che la occupa.

#### 6.4.9 **Caratteristiche delle postazioni di tiro degli stand a 50 m**

- a) La postazione di tiro non può essere inferiore a 1,25 m di larghezza x 2,50 m di lunghezza e
- b) Se la postazione di tiro è utilizzata anche per il tiro a 300 m la sua larghezza non può essere inferiore a 1,60 m.

#### 6.4.10 **Caratteristiche degli impianti e delle postazioni di tiro a 10 m**

- a) La postazione di tiro non può essere larga meno di 1 m;
- b) Il bordo più vicino del piano di appoggio o mensola deve essere 10 cm davanti alla linea del fuoco; e
- c) Se la postazione di tiro è utilizzata anche per il tiro a 50 m la sua larghezza non può essere inferiore a 1,25 m.

#### 6.4.11 **Caratteristiche degli impianti e delle postazioni di tiro a 25 m**

- 6.4.11.1 Le tettoie e gli schermi di separazione negli stand a 25 m devono fornire all'atleta un adeguato riparo dal vento, dalla pioggia, dal sole e dai bossoli espulsi.
- 6.4.11.2 La postazione di tiro deve avere una tettoia o una copertura di un'altezza minima di 2,20 m dal suo pavimento.
- 6.4.11.3 Gli impianti a 25 m devono essere divisi in sezioni composte da due (2) gruppi di cinque (5) bersagli. Due (2) gruppi di cinque (5) bersagli formano un settore.
- 6.4.11.4 Nelle gare a 25m gli atleti devono essere suddivisi con un atleta ogni gruppo di 5 bersagli per la Pistola Automatica 25m e con quattro (bersagli 1-2-4-5), tre (bersagli 1-3-5) o eccezionalmente, cinque atleti per ogni gruppo di cinque bersagli nelle gare di Pistola Sportiva 25m, Pistola Grosso Calibro 25m e Pistola Standard 25m.
- 6.4.11.5 Gli impianti a 25 m possono essere sia aperti che divisi da camminamenti protetti. Negli impianti aperti gli addetti ai bersagli si muoveranno direttamente dalla linea di fuoco ai bersagli. Se vengono utilizzati camminamenti protetti si deve permettere agli addetti di muoversi in sicurezza da e verso la linea dei bersagli. Quando vengono usati i camminamenti protetti si deve utilizzare un sistema di sicurezza.
- 6.4.11.6 I settori degli impianti si devono potere controllare sia centralmente che separatamente in modo indipendente.



6.4.11.7 Le dimensioni delle postazioni e delle stazioni di tiro devono essere:

Specialità	larghezza	Profondità
Pistola Automatica 25m	1,50 m	1,50 m
Pistola Sportiva 25m, Pistola Grosso Calibro 25m e Pistola Standard 25m	1,00 m	1,50 m

6.4.11.8 Le postazioni di tiro devono essere separate tra loro da piccoli schermi trasparenti che proteggano gli atleti dall'espulsione dei bossoli e permettano agli Ufficiali di Gara di vedere tutti gli atleti. Gli schermi possono essere posati o appesi vicino alla mensola o supporto per la pistola ed essere grandi abbastanza per impedire ai bossoli espulsi di colpire gli altri atleti. Gli schermi non devono oscurare la vista degli atleti agli Ufficiali di Gara e al pubblico.

6.4.11.9 Linee di riferimento con un'inclinazione di 45° devono essere poste sui muri laterali o sui divisori dei settori alla destra o alla sinistra delle postazioni di tiro.

6.4.11.10 Ogni postazione di tiro deve essere attrezzata con il seguente equipaggiamento:

- a) Un banco o tavolino rimovibile e regolabile, approssimativamente delle dimensioni di 0,50 m per 0,60 m e con un'altezza fra 0,70 m e 1 m;
- b) Durante le Qualificazioni gli atleti possono sistemare articoli o supporti per aumentare l'altezza del banco o tavolo, purché non superi l'altezza massima consentita di 1.00 m
- c) Durante le Finali gli atleti di pistola possono avere un supporto regolabile sul tavolo (8.6.3) purché la somma totale delle altezze non superi 1 m; e
- d) Una sedia o uno sgabello per atleta negli impianti per le Qualificazioni; negli impianti per le Finali sedie e sgabelli non possono essere messi sulle postazioni di tiro o nelle loro vicinanze;

#### 6.4.11.11 **Impianto di prova armi**

Dove possibile si deve rendere disponibile un impianto adeguatamente sorvegliato per testare il funzionamento delle armi. L'impianto deve essere privo di bersagli.

#### 6.4.12 **I tempi di esposizione per le gare di pistola a 25 m sono:**

- a) Pistola Automatica 25m: 8, 6 e 4 secondi;
- b) Pistola Standard 25m: 150, 20 e 10 secondi; e
- c) Pistola Sportiva 25m e Pistola Grosso Calibro 25m ripresa di tiro celere: apertura del bersaglio per tre (3) secondi per ogni colpo alternata con un periodo di chiusura, col bersaglio posto in rotazione laterale, di sette (7) secondi ( $\pm 0.1$  secondi).

#### 6.4.13 **Caratteristiche per i sistemi di bersagli elettronici a 25 m**

Quando vengono utilizzati sistemi di bersagli elettronici ai temporizzatori devono essere aggiunti un totale di 0,3 secondi per ogni intervallo di tempo di apertura. Questo tempo aggiuntivo comprende la tolleranza prevista di 0,1 secondi più il tempo di 0,2 secondi durante il quale il bersaglio cartaceo, anche se in fase di chiusura, può essere colpito con uno strappo che rientra nei limiti previsti per convalidare il colpo. La luce verde resterà accesa per 0,1 secondi in più ed il bersaglio continuerà a registrare e attribuire colpi validi per ulteriori 0,2 secondi.

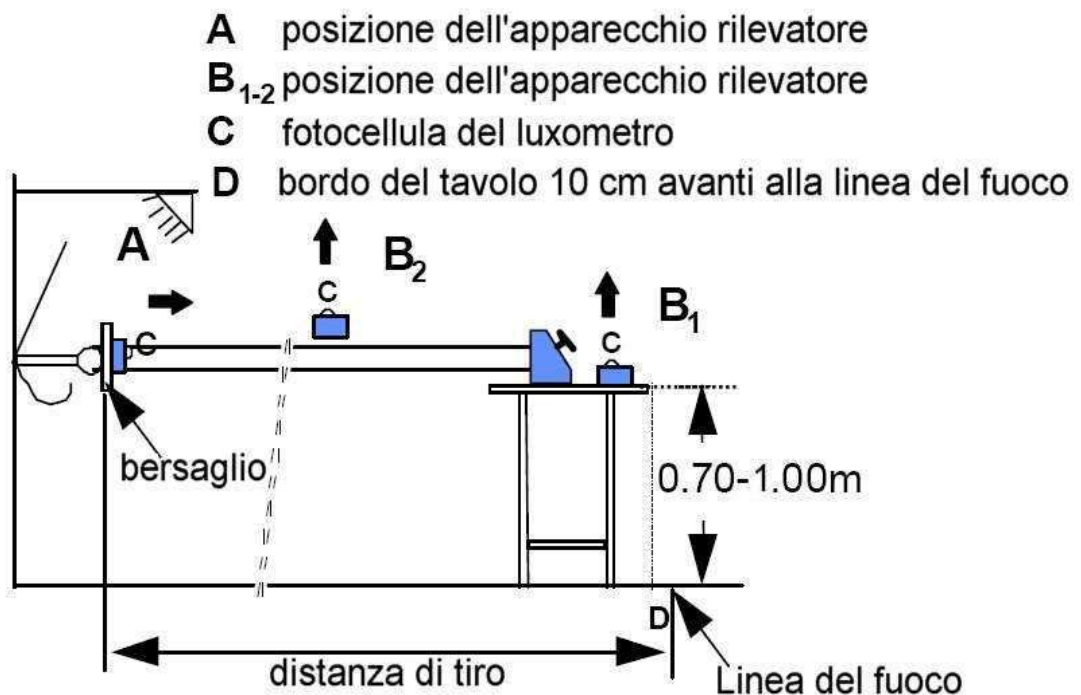


#### 6.4.14 Illuminazione degli impianti al chiuso (Lux)

Tipo di impianto indoor	Illuminazione generale minima raccomandata	Illuminazione dei bersagli	
		minima	raccomandata
10 m	500	1500	>1800
10 m BM	500	1000	>1000
25 m	500	1500	>2500
50 m	500	1500	>3000

Gli impianti di Finale devono avere una illuminazione minima generale di 500 lux e un minimo di 1000 lux sulla linea di fuoco. Per i nuovi impianti si raccomanda una illuminazione minima di 1500 lux sulla linea di fuoco.

- 6.4.14.1 Tutti gli impianti al chiuso devono essere dotati di illuminazione artificiale che garantisca la necessaria quantità di luce senza riflessi od ombre disturbanti sui bersagli o sulla linea di fuoco. L'area di sfondo dietro i bersagli deve essere di un colore chiaro, uniforme e neutro che non rifletta la luce.
- 6.4.14.2 La misurazione dell'illuminazione dei bersagli con bersagli illuminati esternamente deve essere fatta con lo strumento misuratore posto all'altezza del bersaglio e rivolto verso la linea di fuoco (A). La misurazione dell'illuminazione dei bersagli con bersagli illuminati internamente deve essere fatta misurando la luce riflessa proveniente dal fronte del bersaglio.
- 6.4.14.3 **La misurazione dell'illuminazione può essere fatta in Lumen, soprattutto per la luce LED.**
- 6.4.14.4 La misurazione dell'illuminazione generale dell'impianto deve essere fatta con lo strumento misuratore posto alla postazione di tiro (B1) e a metà strada tra la postazione di tiro e la linea dei bersagli (B2) con lo strumento rivolto verso l'illuminazione a soffitto.





#### 6.4.15 **Caratteristiche per gli impianti di Bersaglio Mobile**

- 6.4.15.1 L'impianto deve essere sistemato in modo che il bersaglio corra orizzontalmente in entrambe le direzioni attraverso un'area aperta e con una velocità costante. Quest'area, nella quale si può tirare al bersaglio, è chiamata "apertura". Il movimento del bersaglio attraverso l'apertura è chiamato "corsa".
- 6.4.15.2 Le protezioni poste su entrambi i lati dell'apertura devono avere altezza tale da impedire la vista anche parziale del bersaglio finché non raggiunge l'apertura. I bordi devono essere di colore differente da quello del bersaglio.
- 6.4.15.3 I bersagli per le gare a 50m sono collocati su un carrello o un portabersaglio. Il carrello deve correre su rotaie, su un cavo o su un sistema simile e deve essere azionato da una unità di guida che possa essere regolata esattamente alla velocità richiesta. I bersagli per le gare a 10 m non vengono cambiati fra la corsa a sinistra e quella a destra.
- 6.4.15.4 La postazione di tiro deve essere disposta in modo che l'atleta sia visibile agli spettatori. Deve essere protetta dalla pioggia. L'atleta deve essere protetto anche dal sole e dal vento se questo non impedisce agli spettatori di vederlo.
- 6.4.15.5 La piazzola di tiro deve essere larga almeno 1 m ed allineata con la linea centrale perpendicolare al bersaglio. La postazione per il Tiro a Secco deve essere posizionata a sinistra della piazzola di tiro. Essa deve essere protetta da entrambi i lati da pareti di separazione, in modo che l'atleta in gara non sia disturbato da chi effettua il tiro a secco o da qualsiasi altra causa. La paratia di separazione tra la piazzola di tiro e quella per il tiro a secco deve essere lunga tanto da consentire all'atleta che sta facendo il tiro a secco di vedere la posizione di pronto dell'atleta in gara osservando il movimento della volata della sua carabina.
- 6.4.15.6 Di fronte all'atleta deve esserci una mensola o un tavolo alti da 0,70 m a 1.00 m.
- 6.4.15.7 Dietro all'atleta deve esserci un posto per il Commissario di tiro e almeno per un componente della Giuria. Il Marcatore deve posizionarsi dietro o a lato della stazione di tiro.
- 6.4.15.8 I tempi delle corse per i bersagli sono:

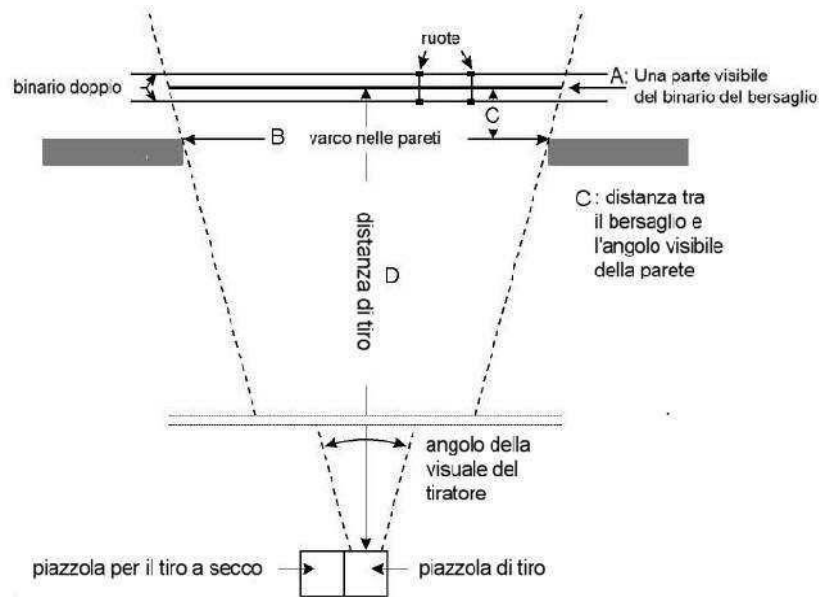
Corse Lente:	5,0 secondi, +0,2 secondi – 0,0 secondi
Corse Veloci	2,5 secondi, +0,1 secondi – 0,0 secondi

Il tempo della corsa deve essere misurato utilizzando un cronometro elettronico, azionato e fermato da interruttori montati sulle rotaie. Se non si può usare questo metodo, il tempo può essere controllato usando tre (3) diversi cronometri azionati da tre persone diverse. La media dei tre (3) tempi è quella che deve essere considerata. Se il tempo rilevato è inferiore o superiore a quello stabilito, personale dello stand o la Giuria devono regolarlo, riportandolo entro gli specifici tempi della corsa. Se il cronometro è incorporato nel meccanismo di avvio, esso deve essere controllato dalla Giuria ed il meccanismo sigillato.

- 6.4.15.9 I tempi devono essere controllati elettronicamente e continuamente visibili per un controllo da parte degli atleti e degli Ufficiali di gara. Ogni difformità deve essere immediatamente corretta.



## 6.4.16 Impianti di Bersaglio Mobile



A	Una parte visibile del binario del bersaglio
B	Apertura (varco) tra le pareti fra gli angoli visibili
C	Distanza tra il bersaglio e l'angolo visibile della parete
D	Distanza di tiro
Formula calcolare la Apertura	$B = A \times (D - C) / D$
Esempio (50 m) C = 0,20 m	$B = 10,00 \text{ m} \times (50,00 \text{ m} - 0,20 \text{ m}) / 50,00 \text{ m}$ $B = 10,00 \text{ m} \times 49,80 \text{ m} / 50 \text{ m} = 10,00 \text{ m} \times 0,996$ <b>B = 9,96 m</b>
Esempio (10 m) C = 0,15 m	$B = 2,00 \text{ m} \times (10,00 \text{ m} - 0,15 \text{ m}) / 10,00 \text{ m}$ $B = 2,00 \text{ m} \times 9,85 / 10,00 = 2,00 \text{ m} \times 0,985$ <b>B = 1,97 m</b>

### 6.4.16.1 Caratteristiche speciali per gli impianti di Bersaglio Mobile a 50 m

- Deve esserci un muro verticale ad entrambi i lati dell'apertura per la protezione del personale operativo e dei marcatori;
- Dietro l'apertura ci deve essere un terrapieno, mentre davanti ci deve essere un muro basso di protezione del carrello portabersaglio; e
- La lunghezza visibile del percorso del bersaglio deve essere di: **10,00 metri (+0,05 m / - 0,00 m)**, visto dalla piazzola di tiro. Quando viene misurata l'apertura, deve essere considerata la distanza tra il bordo visibile dell'angolo del muro ed il bersaglio, incrementando la distanza fino alla parte visibile del bersaglio.
- Le bandierine segnamento non sono permesse nel Bersaglio Mobile a 50 m.

### 6.4.16.2 Caratteristiche per gli impianti di Bersaglio Mobile a 10 m

- Se il cambio del bersaglio e la valutazione dei punti vengono effettuati dietro al carrello portabersagli, ci deve essere un'adeguata protezione per il personale di manovra ed i marcatori. Il cambio dei bersagli e la valutazione dei colpi devono avvenire con la supervisione di un componente della Giuria;
- Dietro l'apertura deve esserci un adeguato parapalle per evitare rimbalzi. Il meccanismo di trasporto del bersaglio deve essere protetto anteriormente da una lastra di copertura;



- c) La lunghezza della parte visibile del binario del bersaglio deve essere di: **2,00 metri (+ 0,01 m / - 0,00 m)**, visto dalla piazzola di tiro. Quando viene misurata l'apertura deve essere considerata la distanza tra il bordo visibile dell'angolo del muro ed il bersaglio, incrementando la distanza fino alla parte visibile del bersaglio.
- d) Per risparmiare tempo possono essere installate e usate alternativamente due stazioni di tiro, le due piazzole di tiro non devono differire da quanto indicato dalle caratteristiche indicate nel presente regolamento tecnico; e
- e) Nel caso in cui siano utilizzati Bersagli elettronici, il dispositivo di temporizzazione sarà regolato per fornire la nominale esposizione regolamentare maggiorata di 0,1 secondi. Ciò per garantire che, a fronte della anticipata apparizione del bersaglio elettronico, il reale tempo di esposizione del punto di mira del bersaglio sia corretto.

## 6.5 CALIBRI E STRUMENTI

- a) Ogni Comitato organizzatore deve dotarsi di un set completo di calibri e degli strumenti per il Controllo Equipaggiamento;
- b) Presso la UITA è disponibile una lista dettagliata degli strumenti e attrezzature per condurre il Controllo Equipaggiamento con i requisiti e le specifiche richieste;
- c) Il Delegato Sportivo UITA oppure il Presidente della Giuria deve esaminare e approvare tutti i calibri e gli strumenti prima dell'inizio della competizione;
- d) L'apparecchiatura per test di calibrazione da utilizzare nell'esame degli strumenti di controllo delle attrezzature è disponibile presso la UITA e deve essere utilizzata per calibrare gli strumenti di controllo all'inizio di ogni giorno e quando viene presa in considerazione una squalifica durante i controlli post gara (i moduli di report di calibrazione sono disponibili presso la UITA);
- e) Gli strumenti di misurazione utilizzati per testare lo spessore, la rigidità e la flessibilità dell'abbigliamento degli atleti devono essere costruiti secondo questo articolo (vedi articolo 6.5.1 sotto) ed essere approvati dalla Commissione UITA.

### 6.5.1 Strumento di misurazione dello spessore



Lo strumento utilizzato per misurare lo spessore degli indumenti e delle scarpe deve essere in grado di misurare fino a un decimo di millimetro (0,1 mm). Le misurazioni devono essere effettuate applicando un peso di 5.0 kg. Lo strumento deve avere due (2) superfici piatte circolari una di fronte all'altra, con un diametro di 30 mm ciascuna.

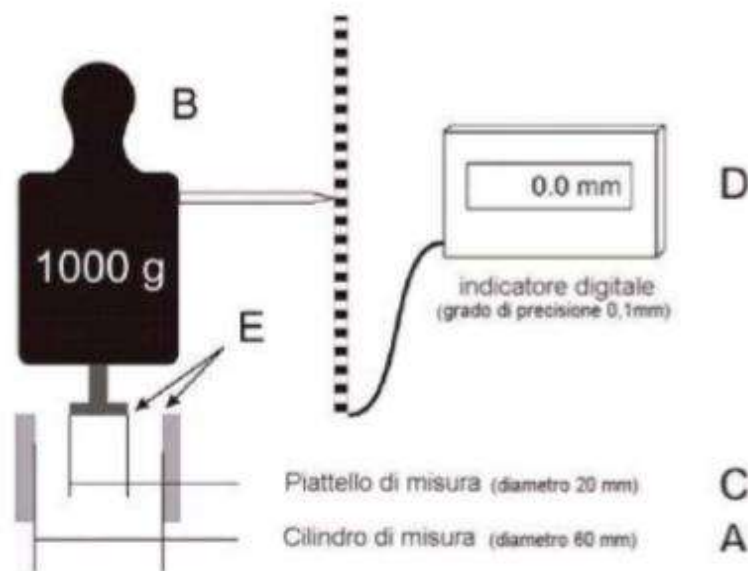


## 6.5.2 Strumento di misurazione della rigidità

Lo strumento utilizzato per misurare la rigidità dell'abbigliamento deve essere in grado di misurare fino a un decimo di millimetro (0,1 mm) e avere le seguenti dimensioni:

A	Cilindro di misura	=	diametro 60 mm
B	Peso di controllo	=	1000 g (inclusi testina di sollevamento e piattello di misura C)
C	Piattello di misura	=	diametro 20 mm
D	Indicatore digitale		grado di precisione 0,1 mm
E	I bordi del piattello di misura (C) e del cilindro di misura (A) devono essere arrotondati con un raggio non superiore a 0,5 mm		

- Le misurazioni della rigidità devono essere effettuate con il materiale posato in piano, senza allungarlo, sul cilindro di misura "A;" e
- Il peso di misurazione "B" applica il vassoio di misurazione "C" al materiale posto sul cilindro di misura "A" (vedere disegno).

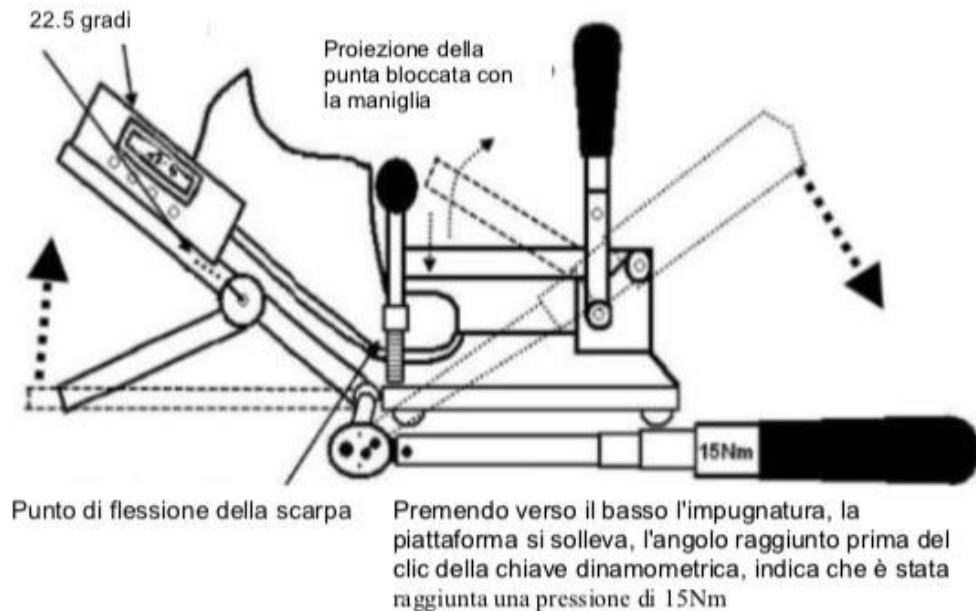






### 6.5.3 Strumento di misurazione della flessibilità della suola delle scarpe

Lo strumento utilizzato per misurare la flessibilità della suola della scarpa deve essere in grado di misurare con precisione, in gradi, la flessibilità della suola della scarpa sotto una precisa quantità di pressione verso l'alto (NM).



## 6.6 GESTIONE GARA

### 6.6.1 Programma di gara

La gestione delle competizioni indette dalla UITS dovrebbe essere eseguita in conformità a questo articolo.

6.6.1.1 **Regolamento ufficiale dei Campionati Italiani.** Il Settore Sportivo UITS fornirà il regolamento dei Campionati Italiani e ne coordinerà la preparazione con il Comitato Organizzatore.

6.6.1.2 **Programma ufficiale.** Il Settore Sportivo UITS, il Comitato Organizzatore e il Direttore di gara designato devono predisporre il programma di gara dei Campionati Italiani. Il programma ufficiale deve contenere le date e gli orari delle gare, delle finali e delle premiazioni. Deve essere pubblicato sul sito internet ufficiale UITS prima possibile dopo la sua approvazione.

6.6.2 Non applicabile

6.6.3 Non applicabile

6.6.4 Non applicabile

### 6.6.5 Start List

a) Start List con indicati il turno e la linea di tiro devono essere pubblicate non più tardi delle ore 16.00 del giorno precedente la gara;

b) **Opzione di sostenibilità:** se gli organizzatori predispongono un sistema di accesso a internet wireless disponibile in tutto il poligono, possono, con l'approvazione del Delegato Sportivo UITS, utilizzare il sistema "senza carta" in cui non saranno stampate le start list;



- c) **Sostituzioni.** Solo nelle competizioni a squadre, un atleta può essere sostituito da un altro atleta non più tardi di **1 ora** prima dell'inizio della gara. Questa regola si applica anche alle gare composte da più parti o effettuate in più giorni.

#### 6.6.6 Principi base per l'assegnazione delle linee

- a) L'assegnazione casuale degli atleti nei turni e nelle linee di tiro deve essere effettuata sotto la supervisione del Delegato Sportivo UITS con un programma per computer progettato per questo scopo o con un sorteggio;
- b) Ogni qualvolta che si procede per sorteggio all'assegnazione delle linee di tiro, il Delegato Sportivo UITS fornisce la sua approvazione tenendo conto dei vincoli dello stand;
- c) Tutti gli atleti, individuali o di squadra, dovrebbero essere messi in grado di tirare in condizioni il più possibile uguali;
- d) Atleti della stessa squadra non devono essere collocati in linee di tiro adiacenti;
- e) Atleti della stessa squadra dovrebbero essere, per quanto possibile, divisi con equità nei vari turni di gara;
- f) Se il numero degli atleti iscritti alla gara di Carabina Aria Compressa 10m o Pistola Aria Compressa 10m è superiore a quello delle linee di tiro disponibili, le linee di tiro devono essere assegnate per sorteggio in due o più turni;
- g) Se c'è più di un turno di gara in una competizione a squadre, i componenti delle squadre devono essere divisi equamente nei vari turni;
- h) Se una gara di Carabina dura più di un giorno, tutti gli atleti devono tirare un numero uguale di colpi nella stessa posizione o posizioni ogni giorno;
- i) Quando una specialità di Pistola è divisa in due (2) riprese o giorni, tutti gli atleti devono terminare la prima ripresa prima che la seconda ripresa o giorno possano iniziare. Tutti gli atleti devono tirare un numero uguale di serie in ognuno dei due giorni di gara.

#### 6.6.6.1 Eliminatorie per stand di tiro all'aperto a 50 m e 300 m

Se il numero degli atleti iscritti eccede la capacità dello stand di tiro, si deve programmare una Eliminatoria.

- a) Ogni turno eliminatorio deve essere svolto come un normale turno di gara;
- b) L'eliminatoria deve essere programmata il giorno precedente la gara;
- c) Si qualificano un numero proporzionale di atleti che avranno occupato le più alte posizioni in classifica per ogni eliminatoria, in base al numero degli effettivi partecipanti alla gara. Il numero di atleti che otterranno la qualificazione deve essere annunciato il più presto possibile;
- d) **Formula:** il numero utilizzabile di linee di tiro diviso per il numero totale degli atleti che partecipano alla gara, poi moltiplicato per il numero di atleti che partecipano a ciascuna eliminatoria permette di ottenere il numero di atleti che superano ciascuna eliminatoria accedendo alle qualificazioni,

per esempio: 60 linee di tiro utilizzabili e 101 atleti:

1a eliminatoria: 54 atleti = 32.08 → 32 superano il turno;

2a eliminatoria: 47 atleti = 27.92 → 28 superano il turno;



- e) Quando è richiesta una eliminatoria per una gara a squadre, i componenti delle squadre devono essere equamente suddivisi nei turni dell'eliminatoria. I punteggi di squadra sono definiti dalla somma dei punteggi ottenuti nella eliminatoria;
- f) Se le linee disponibili sono insufficienti per collocare due componenti di ciascuna squadra nella prima eliminatoria, ed il terzo componente di ciascuna squadra nella seconda eliminatoria, sarà necessario effettuare tre turni con un componente di ciascuna squadra in ognuna delle eliminatorie;
- g) All'atleta che non supera le eliminatorie, non deve essere consentito di partecipare ulteriormente alla gara;
- h) In caso di parità per l'ultimo posto di una eliminatoria, l'ordine di classifica sarà determinato sulla base delle regole sulle parità.

#### 6.6.6.2 **Assegnazione delle linee di tiro - Pistola Automatica 25m**

- a) La seconda ripresa di 30 colpi deve cominciare solo dopo che tutti gli atleti hanno completato la prima ripresa di 30 colpi. Se vi sono meno atleti di quanti ne servano per riempire completamente tutti i turni, i vuoti devono essere lasciati nell'ultimo turno della prima ripresa e nell'ultimo turno della seconda ripresa;
- b) **Competizioni in un giorno.** Nelle competizioni che si svolgono in un unico giorno di gara, l'assegnazione delle linee di tiro della seconda ripresa sarà fatta secondo l'ordine di classifica della prima ripresa di 30 colpi, con l'atleta ultimo in classifica che sarà assegnato nel primo turno di gara. Le linee di tiro di ogni turno saranno assegnate per sorteggio.
- c) **Competizioni in più giorni.** Nelle competizioni che si svolgono in più giorni di gara, l'assegnazione delle linee di tiro della seconda ripresa, per ogni turno, sarà fatta mantenendo lo stesso ordine della prima ripresa ma l'atleta che ha tirato la prima ripresa a sinistra tirerà la seconda ripresa a destra e viceversa.

#### 6.6.6.3 **Assegnazione delle linee di tiro - Pistola Sportiva 25m**

La specialità può essere programmata in uno o due giorni. Se è possibile, la specialità dovrebbe essere programmata in due giorni con la ripresa di tiro celere e la Finale previste nel secondo giorno.

6.6.6.4 Non applicabile

6.6.6.5 Per l'assegnazione dei turni e delle linee di tiro nelle specialità di Bersaglio Mobile vedere articolo 10.7.3.1 RTBM.

### 6.7 **EQUIPAGGIAMENTO E ABBIGLIAMENTO DA GARA**

6.7.1 L'UITs stabilisce standard specifici per l'abbigliamento e le attrezzature da gara che gli atleti possono utilizzare nei campionati UITs, e per i test di controllo delle attrezzature, per verificare tali standard al fine di salvaguardare i principi di equità ed etica competizione dove nessun atleta può ottenere un vantaggio sleale rispetto ad altri atleti.

6.7.2 Gli atleti sono responsabili di garantire che tutti i capi di abbigliamento e l'equipaggiamento da loro utilizzati nei campionati UITs sono conformi al Regolamento UITs.

6.7.3 Tutto l'equipaggiamento degli atleti è soggetto a verifiche da parte della Giuria di gara e dell'Ufficio Controllo Equipaggiamento predisposto dal Comitato Organizzatore.

#### 6.7.4 **Standard per abbigliamento ed equipaggiamento**

6.7.4.1 Le regole che disciplinano le specifiche attrezzature utilizzate dagli atleti in una determinata disciplina si trovano nel regolamento di quella disciplina.



6.7.4.2 L'uso di dispositivi, mezzi o abbigliamento speciali, compreso l'uso di Kinesio, cerotti medicali o simili, che immobilizzano o riducono indebitamente il movimento delle gambe, del corpo o delle braccia dell'atleta sono vietati per carabina, pistola e bersaglio mobile al fine di garantire che le capacità di prestazione degli atleti non siano artificialmente migliorate.

6.7.4.3 Radio, iPod o qualsiasi altro tipo di sistema di produzione o comunicazione audio sono proibiti sul campo di gara durante la gara e gli allenamenti, tranne quando sono usati dagli Ufficiali di gara.

6.7.4.4 Telefoni cellulari o altri dispositivi di comunicazione portatili (ad esempio tablet, ecc.), dispositivi elettronici o dispositivi indossati al polso (ad esempio smart watch) non possono essere utilizzati dagli atleti sulla linea di tiro.

#### 6.7.5 **Regole sull'abbigliamento (Dress Code)**

E' responsabilità degli atleti, degli allenatori e dei funzionari comparire all'interno degli stand di tiro vestiti in modo appropriato ad un evento sportivo pubblico. L'abbigliamento indossato da atleti e funzionari deve rispettare le regole sull'abbigliamento UITSS. Vedere il successivo articolo 6.20 per il Regolamento completo.

#### 6.7.6 **Controllo Equipaggiamento**

6.7.6.1 Il Comitato Organizzatore deve predisporre l'Ufficio Controllo Equipaggiamento per eseguire controlli dell'equipaggiamento sotto la supervisione della Giuria. Il servizio di controllo dell'equipaggiamento deve essere disponibile per tutti gli atleti in modo che possano avere il loro equipaggiamento controllato prima delle gare. Per garantire conformità con il Regolamento UITSS, la Giuria e l'Ufficio Controllo Equipaggiamento devono effettuare test casuali post gara (6.7.9).

#### 6.7.6.2 **Procedure per Controllo Equipaggiamento**

- a) Il Comitato Organizzatore deve informare i dirigenti di squadra e gli atleti dove e quando possono effettuare la verifica del loro equipaggiamento prima o durante le gare;
- b) L'Ufficio Controllo Equipaggiamento deve essere aperto per fornire verifiche volontarie alle attrezzature degli atleti, a partire dal giorno di allenamento ufficiale e fino all'ultimo giorno di gare;
- c) Gli strumenti di taratura devono essere utilizzati per verificare gli strumenti di controllo delle attrezzature all'inizio di ogni giorno e quando viene presa in considerazione una squalifica durante i controlli post gara;
- d) Gli atleti sono incoraggiati a portare qualsiasi equipaggiamento alla verifica dell'Ufficio Controllo Equipaggiamento se non sono certi che superino un controllo post-gara;
- e) L'Ufficio Controllo Equipaggiamento deve garantire che tutte le giacche da tiro e i pantaloni da tiro siano identificati da un sigillo con un numero di serie univoco registrato per l'atleta. Il sigillo deve essere progettato in modo tale da non poter essere rimosso senza rompere il sigillo. I sigilli precedentemente emessi per le ispezioni di abbigliamento una tantum (2013 e precedenti) soddisfano questo requisito. Giacche e pantaloni senza sigillo devono essere controllati per la conformità con il Regolamento UITSS e avere apposti i sigilli che sono registrati per l'atleta. Il Controllo Equipaggiamento e la Giuria useranno i sigilli della giacca e dei pantaloni per effettuare controlli casuali in conformità con l'articolo 7.5.1.2.
- f) L'Ufficio Controllo Equipaggiamento deve tenere un registro delle armi, delle giacche da tiro e dei pantaloni controllati, con il nome dell'atleta, il marchio (produttore), il numero di serie e il calibro di ciascuna arma controllata sulla scheda di controllo equipaggiamento;
- g) È responsabilità dell'atleta che qualsiasi bombola di aria o di CO2 rientri nella data di validità del produttore (massimo dieci (10) anni); questo può essere verificato dal Controllo Equipaggiamento e possono essere fornite delle raccomandazioni;



- h) Una copia della Scheda di controllo equipaggiamento viene consegnata all'atleta che deve conservare questa scheda con la sua attrezzatura in ogni momento. Se un atleta perde la sua scheda di controllo equipaggiamento, vi è un costo di EUR 10,00 per sostituirla;
- i) Se un capo di abbigliamento per carabina viene ripresentato per una seconda o successiva verifica durante la stessa competizione, verrà applicata una tassa di riverifica di EUR 20,00. **Nessun capo di abbigliamento può essere sottoposto al controllo più di tre volte, se un articolo non passa alla terza volta non deve essere utilizzato in competizione e ciò comporterà la squalifica.**

#### 6.7.7 **Pettorale (numero d'iscrizione)**

- 6.7.7.1 Tutti gli atleti devono essere dotati di un pettorale (numero d'iscrizione) da indossare sulla schiena sull'indumento esterno sopra il punto vita durante l'intera competizione. I pettorali devono mostrare il numero assegnato all'atleta per quella manifestazione, cognome, nome e Sezione di appartenenza. L'altezza delle lettere nei nomi dovrebbe essere il più grande possibile, ma nessuna lettera o numero può essere inferiore a 20 mm.
- 6.7.7.2 I pettorali devono essere indossati da tutti gli atleti, sulla schiena e sopra il punto vita, per tutta la durata dell'allenamento pre-gara e della gara. Se il numero pettorale è disponibile e non indossato, l'atleta non può gareggiare.
- 6.7.7.3 Tutti gli atleti devono adeguarsi al Regolamento UITSS su diritti commerciali, di sponsorizzazione e pubblicità. Queste regole disciplinano questioni come emblemi, sponsorizzazioni, pubblicità e marchi commerciali sui vestiti insieme a controlli e sanzioni.

#### 6.7.8 **Paraocchi**

- 6.7.8.1 I paraocchi laterali non sono consentiti.
- 6.7.8.2 È consentito utilizzare un paraocchi, per coprire l'occhio che non mira, di larghezza non superiore a 30 mm.



#### 6.7.9 **Controlli post gara**

- 6.7.9.1 I controlli post-gara devono essere condotti dopo ogni gara, eliminataria o qualificazione, e prima delle Finali nell'Area di preparazione secondo le procedure emanate dalla UITSS. La Giuria è responsabile della supervisione dello svolgimento di tutti i controlli post gara. Ufficiali di gara dello stesso sesso degli atleti devono essere disponibili per i controlli sull'abbigliamento e il taping (cerotti medicali o simili). Il mancato rispetto dei seguenti specifici controlli post gara deve comportare la squalifica (DSQ):
- a) Carabina: abbigliamento da tiro, abbigliamento sotto quello da tiro, taping, regole specifiche della carabina (peso dello scatto quando applicabile);
- b) Pistola: scarpe, taping, peso dello scatto del grilletto, dimensioni della pistola e dell'impugnatura (8.12), verifica della velocità delle munizioni e peso della palla dove applicabile;
- c) Non applicabile;



- d) Bersaglio Mobile: peso della carabina, ingrandimenti del cannocchiale (10 m), peso del grilletto (50 m, 10.4.3.6 a) e nastro indicatore sulle giacche;
- e) Tutte le specialità: mancata presentazione ad un controllo post gara dopo avere ricevuto una notifica scritta.

6.7.9.2 Se un atleta non supera un controllo post gara, il Direttore dell'Ufficio Controllo Equipaggiamento o un componente della Giuria deve confermare che il test è stato eseguito correttamente e che l'atleta è squalificato. La procedura di conferma deve includere l'uso degli strumenti di taratura per confermare che gli strumenti di prova stiano misurando accuratamente.

6.7.9.3 Eventuali ricorsi contro una squalifica nel controllo post gara possono essere presentati alla Giuria di Appello. La Giuria di Appello deve decidere se il test è stato eseguito correttamente, ma potrebbe non ripetere il test. La Giuria di Appello può annullare una squalifica per il controllo post gara solo se rileva che il test è stato eseguito in modo errato.

6.7.9.4 Controlli mirati (selezione di atleti su base non casuale) possono essere eseguiti quando la Giuria ha prove credibili che un atleta ha alterato o tentato di alterare la sua arma, i suoi vestiti o la sua attrezzatura.

## 6.8 COMPITI E RESPONSABILITÀ DELLA GIURIA DI GARA

La Giuria è responsabile della consulenza, dell'assistenza e della supervisione degli Ufficiali di gara nominati dal Comitato Organizzatore.

- a) La Giuria supervisiona le gare di carabina, pistola e bersaglio mobile;
- b) La Giuria supervisiona le operazioni di punteggio e risultati;
- c) La Giuria supervisiona i controlli effettuati sull'abbigliamento e l'equipaggiamento degli atleti.

6.8.1 Gli Ufficiali di gara nominati dal Comitato Organizzatore sono responsabili per l'effettivo svolgimento delle competizioni mentre la Giuria agisce in qualità di consulente e di supervisore. Gli Ufficiali di Gara e la Giuria sono reciprocamente responsabili di condurre l'allenamento e le competizioni in conformità con il Regolamento UITSS e devono assicurare che queste regole siano applicate in modo giusto ed equo durante le competizioni.

6.8.2 **Il Presidente della Giuria** deve indossare il giubbotto ufficiale della Giuria UITSS (colore rosso) quando è in servizio. I giubbotti da Giuria devono essere forniti dalla UITSS. Si raccomanda che tutti gli Ufficiali di Gara indossino un giubbotto distintivo o altri mezzi di identificazione (preferibilmente in colore verde) quando sono in servizio. Si raccomanda che tutti i Commissari ai bersagli o altro personale che deve andare davanti alle linee di tiro per svolgere le proprie mansioni indossino un giubbotto in colore fluorescente o bracciali ad alta visibilità.

6.8.3 Prima dell'inizio della competizione, la Giuria deve esaminare lo stand di tiro e controllare le disposizioni organizzative e l'organizzazione del personale operativo, ecc., per assicurarsi che siano conformi alle norme UITSS. I controlli della Giuria dovrebbero essere effettuati in maniera coordinata con eventuali controlli precedenti effettuati dal Delegato Sportivo UITSS.

6.8.4 I componenti della Giuria devono osservare continuamente le posizioni di tiro e l'equipaggiamento degli atleti.

6.8.5 I componenti della Giuria hanno il diritto di esaminare le armi, le attrezzature, le posizioni, ecc.. degli atleti in qualsiasi momento, durante l'allenamento e le gare.

6.8.6 Durante l'allenamento e le gare, i componenti della Giuria sono responsabili del controllo dell'abbigliamento e delle attrezzature degli atleti per la conformità con le regole di sponsorizzazione / pubblicità dell'UITSS (6.7.7.3).



- 6.8.7 Durante le gare, i componenti della Giuria non devono avvicinarsi a un atleta mentre sta tirando un colpo (o serie di colpi nelle riprese di tiro celere) a meno che un problema di sicurezza richieda un'azione immediata.
- 6.8.8 La maggioranza della Giuria deve sempre essere presente in poligono durante le gare in modo che, quando necessario, la Giuria possa incontrarsi e prendere decisioni immediatamente.
- 6.8.9 I componenti della Giuria hanno il diritto di prendere decisioni individuali durante le gare, ma dovrebbero confrontarsi con altri componenti della Giuria e gli Ufficiali di gara in caso di dubbi. Se un dirigente di squadra o un atleta non è d'accordo con la decisione di un singolo componente della Giuria, può essere richiesta una decisione della maggioranza della Giuria facendo un reclamo scritto.
- 6.8.10 I componenti della Giuria devono essere completamente imparziali nel prendere decisioni, indipendentemente dalla nazionalità, dall'identità razziale, religiosa, etnica o culturale di tutti gli atleti coinvolti.
- 6.8.11 La Giuria deve occuparsi di qualsiasi reclamo presentato alla Giuria in conformità con il Regolamento UITS. Dopo aver consultato gli Ufficiali di gara e altre persone direttamente interessate, la Giuria deve decidere su qualsiasi reclamo.
- 6.8.12 La Giuria deve ritardare l'inizio di una Finale se un reclamo coinvolge atleti che potrebbero, a seconda della decisione, qualificarsi per la Finale. La Giuria può pubblicare una start list della Finale se un reclamo non coinvolge atleti che potrebbero qualificarsi per la Finale. I risultati finali ufficiali non possono essere pubblicati fino a quando non vengono decise tutti i reclami e gli appelli.
- 6.8.13 La Giuria deve decidere in tutti i casi che non sono previsti nel Regolamento UITS. Tali decisioni devono essere prese nello spirito e nell'intento del Regolamento UITS. Qualsiasi decisione del genere deve essere inclusa nel rapporto del Presidente della Giuria che viene presentato al Delegato Sportivo UITS al termine di ogni competizione.
- 6.8.14 Gli atleti e i dirigenti di squadra non devono essere componenti di una Giuria. I componenti della Giuria non devono consigliare, istruire o assistere gli atleti oltre quanto previsto del Regolamento UITS in qualsiasi momento durante la gara.
- 6.8.15 Il Presidente della Giuria ha il compito di dirigere gli orari e le attività della Giuria per assicurare la presenza di un numero sufficiente di componenti della Giuria in ogni momento, inclusi tutti gli allenamenti.
- 6.8.16 Il Presidente della Giuria deve preparare un rapporto sulle decisioni e le azioni della Giuria da presentare al Segretario Generale dell'UITs tramite il Delegato Sportivo UITS il prima possibile al termine delle competizioni.

## **6.9 UFFICIALI DI GARA NOMINATI DAL COMITATO ORGANIZZATORE**

### **6.9.1 Compiti e responsabilità del Direttore di tiro**

Un Direttore di tiro (DT) deve essere nominato per ciascuno stand di tiro. Il DT è responsabile di tutti gli Ufficiali di gara e del personale operante nello stand ed è responsabile della corretta conduzione delle attività di tiro. Il DT è responsabile di dare tutti i comandi di gara e di assicurare la cooperazione del personale dello stand con la Giuria. Il DT è responsabile della rapida correzione di eventuali guasti delle apparecchiature e della messa a disposizione degli esperti e delle forniture necessarie per la gestione dello stand. Si raccomanda vivamente di nominare un assistente del DT come supporto, in particolare nel mantenimento della documentazione e del Rapporto di Guasto Tecnico (modulo IR) relativi a eventi ed irregolarità che si verificano durante la gara.



## 6.9.2 **Compiti e responsabilità del Commissario di tiro**

Un Commissario di Tiro deve essere nominato per ogni settore o per ogni dieci (10) linee di tiro. I Commissari di tiro devono:

- a) essere responsabili nei confronti del DT per lo svolgimento della competizione nel settore loro affidato;
- b) controllare i nomi e i numeri di pettorale degli atleti per assicurarsi che corrispondano alla start list;
- c) assicurarsi che le armi, le attrezzature e gli accessori degli atleti siano stati esaminati e approvati;
- d) controllare le posizioni di tiro e gli equipaggiamenti degli atleti e avvisare la Giuria di eventuali violazioni;
- e) assicurarsi che i comandi del DT siano seguiti;
- f) intraprendere le azioni necessarie in caso di inceppamento, reclamo, disturbo o qualsiasi altra questione sorta durante la gara;
- g) ricevere reclami verbali e riferirli immediatamente a un componente della Giuria;
- h) registrare tutte le irregolarità, i disturbi, le penalità, gli inceppamenti, i tiri incrociati, tempo extra concesso, i colpi ripetuti autorizzati, ecc.. sul Rapporto di Guasto Tecnico (IR) e sul bersaglio o striscia della stampante, a seconda dei casi;
- i) Astenersi da eventuali conversazioni con atleti o da altri commenti relativi ai punteggi.

## 6.9.3 **Compiti e responsabilità del Direttore Ufficio RTP (risultati tempi e punteggi)**

Per ogni competizione deve essere nominato un Direttore dell'Ufficio RTP. È responsabile di tutto il personale dell'Ufficio RTP. È responsabile della corretta condotta di tutte le operazioni di punteggio e risultati della competizione.

## 6.9.4 **Compiti e responsabilità del personale RTP**

Un componente dell'Ufficio RTP dovrebbe essere nominato per ciascuno stand utilizzato per le gare di qualificazione. Il personale RTP è responsabile di collaborare con la Giuria, i Commissari di tiro e il fornitore ufficiale dei risultati per facilitare la conduzione delle operazioni di punteggio e risultati nei loro stand.

## 6.10 **GARE CON BERSAGLI ELETTRONICI**

### 6.10.1 **Bersagli elettronici Ufficiale tecnico**

- a) Gli Ufficiali Tecnici sono responsabili del funzionamento e della manutenzione dell'apparecchiatura dei Bersagli Elettronici;
- b) Gli Ufficiali Tecnici possono consigliare i Commissari di tiro e i componenti della Giuria, ma non devono prendere alcuna decisione in merito all'applicazione del Regolamento UITSS;
- c) Gli Ufficiali Tecnici sono designati dal fornitore ufficiale dei risultati o dall'Organizzatore e devono essere persone con una formazione specifica in operazioni sui Bersagli Elettronici e sistemi di gestione elettronica (software per computer).

### 6.10.2 **Commissario ai bersagli**

- a) I Commissari ai bersagli sono nominati dal Comitato Organizzatore per collaborare nel funzionamento e nella manutenzione dei Bersagli Elettronici;





- b) Prima di ogni turno di ciascuna specialità, i Commissari ai bersagli devono assicurarsi che non vi siano fori sulla superficie bianca del bersaglio e che tutti i segni sul telaio siano chiaramente indicati;
- c) Durante le gare, i Commissari ai bersagli devonoappare i controbersagli e i cartoncini posteriori e sostituire i fogli di controllo;
- d) **I controbersagli, i cartoncini posteriori e i fogli di controllo** non devono essere tappati o sostituiti fino a quando non siano state completate le attribuzioni dei punteggi.

### 6.10.3 **Compiti dei componenti della Giuria – Bersagli Elettronici**

6.10.3.1 I componenti dell'Ufficio RTP devono essere presenti negli stand di tiro per supervisionare le operazioni di punteggio e risultati e assistere nella risoluzione di eventuali domande o reclami relative al punteggio. Componenti della Giuria di Gara devono assistere nei casi in cui è necessario intraprendere azioni o decisioni.

6.10.3.2 Prima di ogni turno di gara, un componente della Giuria deve ispezionare i bersagli elettronici per confermare che:

- a) Non ci sono fori sulla superficie bianca del bersaglio;
- b) Qualsiasi segno sul telaio è chiaramente indicato;
- c) I fogli di controllo sono stati sostituiti;
- d) I cartoncini posteriori e i controbersagli non hanno colpi al di fuori dell'area centrale coperta dal foglio di controllo.

### 6.10.4 **Utilizzo dei bersagli Elettronici**

- a) Gli atleti devono familiarizzare durante l'allenamento con i pulsanti di controllo che modificano la presentazione del bersaglio sullo schermo (ZOOM) e che cambiano da prova a gara (MATCH);
- b) Nelle specialità con una sola posizione di tiro a 10 m, 25 m e 50 m, il passaggio da prova a gara (MATCH) è sotto il controllo del personale dello stand. Se qualche atleta avesse dei dubbi, questi deve rivolgersi a un Ufficiale di Gara per avere assistenza;
- c) Nelle specialità a 3 posizioni, dopo che gli atleti hanno completato le posizioni in ginocchio o a terra, il passaggio da gara (MATCH) a prova e ritorno a gara (MATCH) è sotto la responsabilità dell'atleta. Gli atleti possono tirare un numero di colpi illimitato prima di iniziare la gara (MATCH) in posizione a terra e in piedi. Non è consentito tempo extra per questi colpi di prova. Se un atleta, inavvertitamente, non effettua il passaggio da gara (MATCH) a prova dopo aver cambiato posizione, tutti i colpi registrati come colpi in più nella posizione precedente devono essere annullati e il bersaglio deve essere reimpostato su prova.
- d) Non è permesso coprire il monitor dell'atleta o qualsiasi parte dello schermo. L'intero schermo deve essere visibile alla Giuria e al personale dello stand;
- e) Gli atleti e gli Ufficiali di gara non devono toccare i pannelli di controllo della stampante e / o le stampe delle schede prima della fine del turno o della specialità, tranne se autorizzati dalla Giuria;
- f) Gli atleti devono firmare la scheda (accanto al punteggio totale) prima di lasciare lo stand per identificare il loro punteggio;
- g) Quando un atleta non firma la scheda, un componente della Giuria o un Ufficiale di gara deve apporre le iniziali su questa scheda per consentirne l'invio all'ufficio RTP.



#### 6.10.5 **Reclami sul punteggio durante i colpi di prova**

Se, durante i colpi di prova, un atleta reclama sulla corretta registrazione o valutazione del colpo (i), la Giuria può offrirgli di spostarlo su un'altra linea di tiro.

- a) All'atleta sarà concesso appropriato tempo extra;
- b) La Giuria esaminerà, il più presto possibile, i colpi di prova sulla linea di tiro originale applicando la Procedura per l'esame dei bersagli elettronici;
- c) Se questo esame successivo conferma che il bersaglio sulla linea di tiro originale ha dato risultati corretti, l'atleta sarà penalizzato con la **DETRAZIONE** di due (2) punti dal colpo di valore più basso della sua prima serie di gara.

#### 6.10.6 **Mancato avanzamento della carta o della gomma**

Se la Giuria conferma che il problema che ha causato un reclamo dell'atleta è dovuto all'avanzamento non corretto della carta o della gomma:

- a) L'atleta sarà spostato su una linea di tiro di riserva;
- b) Gli saranno consentiti colpi di prova illimitati da effettuare nel tempo rimanente per la gara più eventuali tempi aggiuntivi concessi;
- c) Ripeterà il numero di colpi di gara determinati dalla Giuria più il numero di colpi necessari per completare la gara;
- d) Alla fine del turno, la Giuria deciderà quali colpi devono essere considerati da ciascun bersaglio;
- e) All'atleta verranno accreditati i punteggi di tutti i colpi che sono stati correttamente visualizzati sul monitor del primo bersaglio, più i punteggi di tutti i colpi di gara necessari per completare la gara tirati sul secondo bersaglio.

#### 6.10.7 **Reclamo riguardo il valore del colpo**

Se un colpo è registrato e visualizzato, ma l'atleta protesta sul valore indicato secondo l'articolo 6.16.5.2:

- a) Al termine del turno, i risultati dettagliati della stampante (LOG-Print) devono essere generati dall'Ufficiale Tecnico o dai Commissari di tiro per tutte le linee di tiro su cui sono stati fatti reclami o proteste e per le linee di tiro immediatamente adiacenti, prima che bersagli siano ripristinati per prossimo turno;
- b) Al termine del turno, verrà applicata la Procedura per l'esame dei bersagli elettronici;
- c) Qualsiasi colpo non indicato o indicato in modo errato deve essere valutato dalla Giuria;
- d) Se la Giuria determina che un colpo oggetto di reclamo è stato indicato correttamente, verrà applicata una penalità di due punti (6.16.5.2.c);

#### 6.10.8 **PROCEDURA PER L'ESAME DEI BERSAGLI ELETTRONICI A SEGUITO DI UN RECLAMO**

##### 6.10.8.1

Se c'è un reclamo sul valore del colpo, sulla mancata registrazione di un colpo, ecc., un componente della Giuria deve raccogliere i seguenti elementi (il numero della linea di tiro e l'orientamento del cartoncino, del foglio o del bersaglio, il turno e la serie e l'orario di raccolta deve essere annotato su ciascuno di essi):

- a) Foglio di controllo (25 m / 50 m). Se la posizione di qualsiasi foro è fuori dalla zona del foglio di controllo, la relazione geometrica tra i fori sul foglio di controllo e il cartoncino posteriore deve essere fatta prima che il foglio di controllo sia rimosso;



- b) Cartoncino posteriore (25 m / 50 m / 300 m);
- c) Controborsaglio (25 m);
- d) Striscia di carta nera (10 m);
- e) Striscia di gomma nera (50 m);
- f) Rapporto di Guasto Tecnico (RI);
- g) Risultati dettagliati della stampante (LOG-Print);
- h) Dati registrati dal computer del bersaglio elettronico (se necessari).

6.10.8.2 Un componente della Giuria deve esaminare la parte anteriore del bersaglio elettronico e la cornice e registrare la posizione di eventuali colpi al di fuori della zona nera del bersaglio.

6.10.8.3 Non devono essere azzerati i bersagli prima che la Giuria abbia dato il permesso.

6.10.8.4 Il numero dei fori deve essere contato e la loro posizione deve essere presa in considerazione.

6.10.8.5 I componenti della Giuria devono esaminare questi elementi e quindi effettuare valutazioni indipendenti prima di prendere una decisione formale della Giuria.

6.10.8.6 Un componente della Giuria deve supervisionare qualsiasi intervento manuale sul computer dei risultati (ad esempio la registrazione di penalità, punteggi corretti dopo inceppamenti, ecc.).

#### 6.10.9 **GUASTO BERSAGLI ELETTRONICI**

Le seguenti regole si applicano ai bersagli elettronici 10 m, 50 m e 300 m. Per le procedure relative a guasti dei bersagli elettronici 25 m, vedere l'articolo 8.10 RTP. Per le procedure riguardanti guasti dei bersagli elettronici di bersaglio mobile, vedere l'articolo 10.11 RTBM.

##### 6.10.9.1 **In caso di guasto di tutti i bersagli di uno stand**

- a) L'ora al momento del guasto ed il tempo di gara già trascorso deve essere registrato dal Direttore di Tiro e dalla Giuria;
- b) Tutti i colpi di gara completati da ciascun atleta devono essere contati e registrati. In caso di mancanza di energia elettrica, ciò può comportare l'attesa fino al ripristino dell'alimentazione per consentire di stabilire il numero di colpi registrati dal bersaglio, non necessariamente sul monitor della linea di tiro;
- c) Dopo che il guasto è stato risolto e l'intero stand è in funzione, verranno **aggiunti cinque (5) minuti** al tempo rimanente della gara. L'orario di inizio deve essere annunciato tramite il sistema di altoparlanti almeno cinque (5) minuti prima. Agli atleti deve essere permesso di riprendere la propria posizione cinque (5) minuti prima del riavvio della gara. Un numero illimitato di colpi di prova devono essere consentiti durante il tempo rimanente, ma solo prima che vengano ripresi i colpi di gara.

##### 6.10.9.2 **In caso di guasto di un singolo bersaglio**

- a) Se il bersaglio elettronico non può essere riparato entro cinque (5) minuti, l'atleta deve essere spostato in una posizione di riserva;
- b) Quando l'atleta è pronto a tirare, al tempo di gara rimanente saranno aggiunti **cinque (5) minuti**;
- c) Gli saranno consentiti un numero illimitato di colpi di prova prima di iniziare i colpi di gara rimanenti.



#### 6.10.9.3 In caso di mancata registrazione o visualizzazione di un colpo sul monitor

L'atleta deve informare immediatamente il Commissario di tiro più vicino dell'errore. Il Commissario di tiro deve prendere nota scritta dell'ora del reclamo. Uno o più componenti della Giuria devono andare alla linea di tiro. L'atleta deve essere invitato a tirare un ulteriore colpo di gara sul bersaglio.

Se il valore e la posizione del colpo sono registrati e visualizzati sul monitor:

- a) All'atleta deve essere dato il comando di continuare la gara;
- b) Il valore, la posizione e l'orario di questo colpo devono essere registrati, il numero del colpo (incluso il colpo mancante) e il suo valore e la sua posizione, e il numero della linea di tiro devono essere consegnati alla Giuria per iscritto e annotati nel Registro di Gara e nel Rapporto di Guasto Tecnico (modulo RI);
- c) Al termine del turno, verrà applicata la **Procedura per l'esame dei bersagli elettronici**. Utilizzando queste informazioni e il tempo del colpo extra e la sua posizione, la Giuria determinerà se tutti i colpi, incluso il colpo extra, sono registrati sul disco del computer;
- d) Se tutti i colpi sono registrati correttamente, il colpo in questione (colpo che non è stato registrato o visualizzato) verrà conteggiato nel punteggio dell'atleta, così come il colpo tirato immediatamente dopo (come colpo "extra"), ma l'ultimo colpo tirato (extra alla gara) sarà annullato;
- e) Se il colpo in questione non è stato trovato applicando la Procedura per l'esame dei bersagli elettronici né lo si è rinvenuto posizionato altrove (questo significa che non è stato possibile trovare il colpo in questione: a 10 m sulla striscia di carta nera o sulla parte anteriore del bersaglio; a 25 m sul controbersaglio, sul foglio di controllo o sul cartoncino posteriore o ci sono prove a 50 m o 300 m che è stato mancato il bersaglio), il colpo in questione deve essere registrato come mancato e l'ultimo colpo tirato (extra alla gara) deve essere annullato;
- f) Se il colpo in questione è stato trovato o è stato localizzato nella memoria del computer, la Giuria deve determinare e considerare il punteggio del colpo;
- g) Se a 50 m o 300 m il colpo in questione non viene trovato, la Giuria deve decidere se registrare il colpo come mancante e annullare l'ultimo colpo o, se non ci sono prove credibili che il colpo in questione ha mancato il bersaglio, la Giuria può concludere che si è verificata un'anomalia del sistema e registrare il colpo extra al posto del colpo mancante e dell'ultimo colpo tirato.

#### 6.10.9.4 **OPPURE:** se il colpo extra tirato come richiesto non viene registrato o visualizzato e il bersaglio elettronico non può essere riparato entro cinque (5) minuti:

- a) L'atleta deve essere spostato in una posizione di riserva;
- b) Quando l'atleta è pronto a tirare, al tempo di gara rimanente saranno aggiunti cinque (5) minuti e gli saranno consentiti un numero illimitato di colpi di prova;
- c) Nelle specialità di carabina e pistola 10 m e 50 m, l'atleta ripeterà i due (2) colpi di gara che non sono stati registrati o visualizzati sul bersaglio precedente.

#### 6.10.9.5 **OPPURE:** nelle specialità di bersaglio mobile 10 m, all'atleta saranno permessi due (2) minuti per riprendere la sua posizione e quindi saranno consentiti due (2) colpi di prova aggiuntivi (articolo 10.7.4.2 RTBM). Quindi ripeterà i due (2) colpi di gara che non sono stati registrati o visualizzati sul bersaglio precedente e tirerà i colpi rimanenti. All'atleta verrà attribuito il punteggio di tutti i colpi che sono stati visualizzati sul monitor del primo bersaglio più il punteggio di tutti i colpi di gara correttamente tirati che sono stati visualizzati sul secondo bersaglio utilizzato. Se i due (2) colpi extra sono stati trovati successivamente nel computer del bersaglio precedente, saranno annullati.



## 6.11 PROCEDURE DI GARA (VEDERE ANCHE 6.17, PROCEDURE DELLE FINALI)

### 6.11.1 Regole per tutte le specialità di carabina e per specialità di pistola 10 m e 50 m

#### 6.11.1.1 Tempo di Preparazione e Colpi di Prova

Gli atleti devono essere chiamati in linea almeno 25 minuti prima dell'orario pubblicato per l'inizio della gara, devono essere concessi 10 minuti per sistemare la loro attrezzatura, e quindi devono essere concessi 15 minuti di Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, prima dell'inizio della gara, per eseguire la preparazione finale ed effettuare un numero illimitato di colpi di prova.

- a) Il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova deve essere programmato per terminare circa 30 secondi prima dell'orario ufficiale di inizio della gara;
- b) I bersagli di prova devono essere visibili almeno 10 minuti prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova;
- c) Gli atleti non possono posizionare le loro armi e le loro attrezzature sulle linee finché il Direttore di tiro non ha chiamato gli atleti sulle linee di tiro;
- d) Se ci sono più turni di gara, a ciascun turno deve essere concesso lo stesso tempo per posizionare l'attrezzatura alla linea di tiro;
- e) Dopo che il Direttore di tiro ha chiamato gli atleti sulle linee di tiro, gli è permesso maneggiare le armi, eseguire lo scatto a secco (le bandierine di sicurezza possono essere rimosse per lo scatto a secco) o fare alzate e esercizi di puntamento sulla linea di tiro prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova; nelle Finali, gli atleti non possono rimuovere le bandierine di sicurezza o eseguire lo scatto a secco fino a quando non inizia il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova;
- f) I controlli pre-gara da parte della Giuria e degli Ufficiali di Gara devono essere completati durante i 10 minuti prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova;
- g) Il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova inizia con il comando "**TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA ... START**"; Nessun colpo può essere tirato prima del comando "**START**";
- h) Un atleta che tira un colpo o più colpi prima del comando "**START**" per il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova può essere squalificato se è coinvolta la sicurezza. Se la sicurezza non è coinvolta (6.2.3.5), il primo colpo di gara deve essere registrato come mancante (0);
- i) Dopo che sono trascorsi 14 minuti e 30 secondi del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, il Commissario di tiro deve annunciare "**30 SECONDI**".
- j) Al termine del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, il Direttore di tiro deve dare il comando "**FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA ... STOP**". Ci deve essere una breve pausa di circa 30 secondi in cui l'Ufficiale Tecnico effettuerà il passaggio dei bersagli da prova a gara;
- k) Se un atleta tira un colpo dopo il comando "**FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA ... STOP**" e prima del comando "**INIZIO GARA ... START**", il colpo non deve essere considerato come valido e deve essere applicata una penalità di due (2) punti al primo colpo di gara.
- l) Gli inceppamenti saranno disciplinati secondo l'articolo 6.13 del presente Regolamento. Non sarà consentito alcun tempo extra per un malfunzionamento dell'attrezzatura, ma la Giuria può consentire ulteriori colpi di prova al ritorno sulla linea di tiro se il guasto è stato riparato, ma tutti i colpi devono essere tirati entro il tempo originariamente concesso.



### 6.11.1.2 Inizio della Gara

- a) Quando è stato effettuato il passaggio in gara di tutti i bersagli, il Direttore di tiro darà il comando **"INIZIO GARA ... START"**. La gara è considerata iniziata quando il DT ha dato il comando **"START"**;
- b) Ogni colpo tirato dopo l'inizio della gara deve essere registrato come un colpo di gara, tuttavia è consentito lo scatto a secco;
- c) Dopo l'inizio della gara, non sono consentiti ulteriori colpi di prova, eccetto per i cambi di posizione nelle specialità di carabina 3 posizioni 50 m e 300 m (vedere articolo 7.7.3 RTC) o quando consentito dalla Giuria in accordo con questo Regolamento;
- d) Ogni ulteriore colpo(i) di prova tirato in violazione di questo articolo deve essere valutato come mancato(i) nella gara;
- e) Il DT deve informare gli atleti con l'altoparlante di entrambi i tempi rimanenti, dieci (10) minuti e cinque (5) minuti prima della fine del tempo di gara;
- f) Il colpo o i colpi che non vengono tirati durante il tempo gara devono essere registrati come mancanti sull'ultimo(i) bersaglio(i) di gara, a meno che il DT o un componente della Giuria non abbiano autorizzato il tempo extra;
- g) Se, durante la gara su bersagli elettronici a 10m, la Giuria ordina a un atleta di spostare lateralmente la sua posizione all'interno della linea di tiro di 30 cm o più, all'atleta possono essere offerti ulteriori colpi di prova e 2 minuti di tempo aggiuntivo prima di riprendere la gara.

### 6.11.1.3 COMANDO "STOP"

La gara deve terminare con il comando **"STOP"**.

- a) Se un colpo(i) viene tirato dopo il comando **"STOP"**, quel colpo(i) deve essere valutato come mancato;
- b) Se il colpo(i) non può essere identificato, il colpo(i) migliore deve essere detratto dal punteggio di quel bersaglio e valutato come mancato(i).

### 6.11.2 Regole specifiche per specialità 10 m

- 6.11.2.1 Se un atleta **rilascia gas propellente** prima del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, deve ricevere un **AMMONIZIONE (cartellino giallo)** per la prima violazione e una **DETRAZIONE (cartellino verde)** di due (2) punti dal colpo di valore più basso della prima serie di gara per la seconda e successive violazioni.
- 6.11.2.2 Qualsiasi rilascio di gas propellente, dopo l'inizio della gara, senza colpire il bersaglio, verrà considerato come colpo mancato. Lo scatto a secco senza rilascio di gas propellente è consentito tranne durante le Finali.
- 6.11.2.3 Se un atleta desidera cambiare o riempire il serbatoio di gas o aria, deve lasciare la linea di tiro per farlo, dopo aver ottenuto il permesso dal Commissario di tiro. Nessun tempo extra sarà concesso per cambiare o riempire il serbatoio di gas o aria durante la gara.
- 6.11.2.4 L'arma può essere caricata solo con un (1) pallino. Quando un'arma viene caricata accidentalmente con più di un (1) pallino:
  - a) Se l'atleta è consapevole della situazione, deve alzare la mano libera per indicare al Commissario di tiro che ha un problema. Il Commissario di tiro deve quindi supervisionare lo scaricamento dell'arma e non verrà applicata nessuna penalità. Non sarà concesso alcun tempo extra;



- b) Se l'atleta non è consapevole della situazione e tira due pallini contemporaneamente, deve segnalarlo al Commissario di tiro. Se ci sono due (2) colpi sul bersaglio, il punteggio del colpo con valore più alto verrà conteggiato e il secondo colpo sarà annullato. Se c'è solo un (1) colpo sul bersaglio, questo sarà conteggiato.

#### 6.11.3 Interruzioni nelle specialità 10 m, Carabina e Pistola 50 m, Carabina 300 m

6.11.3.1 Se un atleta deve smettere di tirare **per più di tre (3) minuti** senza sua colpa e questa interruzione non è stata causata da un inceppamento della sua arma o delle sue munizioni, può chiedere un tempo extra pari al tempo perso, o al tempo rimanente quando si è verificata l'interruzione, più un (1) minuto, se durante gli ultimi cinque (5) minuti di gara.

6.11.3.2 Se un atleta viene interrotto **per più di cinque (5) minuti** senza sua colpa e questa interruzione non è stata causata da un inceppamento della sua arma o delle sue munizioni, **o se l'atleta viene spostato su un'altra linea di tiro**, può usufruire di un numero illimitato di colpi di prova all'inizio del tempo di gara rimanente insieme a qualsiasi estensione di tempo concessa più ulteriori cinque (5) minuti.

a) I Commissari di tiro o i componenti della Giuria devono assicurarsi che una spiegazione completa sia registrata sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI);

b) Qualsiasi **tempo extra** concesso dalla Giuria o dai Commissari di tiro deve essere documentata, indicando il motivo, sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI).

#### 6.11.4 Arrivo in ritardo da parte dell'atleta

Se un atleta **arriva in ritardo** ad una gara, può partecipare ma non gli sarà concesso alcun tempo extra. Se un atleta arriva dopo il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, non sarà concesso nessun tempo di prova aggiuntivo, **ma sono consentiti colpi di prova**. Quando si può dimostrare che l'arrivo in ritardo di un atleta è dovuto a circostanze al di fuori del suo controllo, la Giuria deve concedere tempo extra, incluso il tempo per la Preparazione e Colpi di Prova, se ciò non ritarda l'inizio della Finale o interrompe il programma generale di tiro. In questo caso la Giuria determinerà quando e su quale linea di tiro può iniziare l'atleta in ritardo.

#### 6.11.5 Colpi irregolari – Colpi eccedenti in una gara o posizione

Se un atleta in una specialità 10 m, 50 m o 300 m tira più colpi nella gara o nella posizione rispetto a quelli previsti nel programma, i colpi extra devono essere annullati sugli ultimi bersagli di gara. Se il colpo(i) non può essere identificato, il colpo(i) di valore più alto deve essere annullato sull'ultimo bersaglio di gara. L'atleta deve anche essere penalizzato con una detrazione di due (2) punti per ogni colpo eccedente tirato, detratto dal colpo(i) di valore più basso della prima serie.

#### 6.11.6 COLPI INCROCIATI

6.11.6.1 I colpi di gara incrociati devono essere registrati come mancati.

6.11.6.2 Se un atleta tira un colpo di prova sul bersaglio di prova di un altro atleta, non vi sono penalità.

6.11.6.3 Se un atleta tira un colpo di prova sul bersaglio di gara di un altro atleta, deve essere penalizzato con la detrazione di due (2) punti dal punteggio della prima serie.

6.11.6.4 Se un atleta riceve un colpo incrociato confermato ed è impossibile determinare quale sia il suo colpo, deve essere accreditato il colpo di valore più alto.

6.11.6.5 Se sul bersaglio di gara di un Atleta ci sono più colpi di quanto previsto nel programma, e se è impossibile confermare che un altro Atleta(i) ha tirato il colpo(i), il colpo(i) di valore più alto deve essere annullato.

6.11.6.6 Se un atleta desidera non riconoscere un colpo sul suo bersaglio, deve segnalarlo immediatamente al Commissario di tiro.



- 6.11.6.7 Se il Commissario di tiro conferma che l'atleta non ha tirato il colpo(i) contestato, deve annotarlo sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI) e sul Registro di Gara e il colpo deve essere annullato.
- 6.11.6.8 Se il Commissario di tiro non può confermare oltre ogni ragionevole dubbio che l'atleta non ha tirato i colpi contestati, i colpi devono essere accreditati all'atleta e devono essere registrati.
- 6.11.6.9 Quanto segue deve essere considerato come motivo per giustificare l'annullamento di un colpo:
- Se un Commissario di tiro conferma attraverso la sua osservazione dell'atleta e del bersaglio che l'atleta non ha tirato il colpo;
  - Se un colpo mancante viene segnalato da un altro atleta o da un Commissario di tiro all'incirca nello stesso momento, e nelle due o tre linee di tiro vicine;
  - Quando si usano bersagli elettronici a 300 m con sensori del colpo, i colpi incrociati non devono essere registrati sul bersaglio di destinazione, ma un'indicazione verrà ricevuta al centro di controllo. L'atleta, il cui bersaglio non riceve il colpo previsto, riceverà un (zero) e un'indicazione che ha un effettuato un colpo incrociato.

#### 6.11.7 **Disturbi**

Se un atleta dichiara di essere stato disturbato mentre tirava un colpo, deve tenere la sua arma puntata verso il basso e informare immediatamente il Commissario di tiro o il componente della Giuria. Non deve disturbare altri atleti. Se il reclamo è considerato giustificato, il colpo(i) deve essere annullato e l'atleta può ripetere il colpo(i) o la serie. Se il reclamo non è considerato giustificato, il colpo deve essere accreditato all'atleta e può continuare a tirare; nessuna penalità sarà applicata.

#### 6.11.8 **Regole particolari di gara**

- Durante il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova per tutte le specialità, annunci e/o visualizzazioni sui monitor possono essere usati per informare gli spettatori sulla specialità. Durante la Preparazione e i Colpi di Prova e durante il tempo di gara nelle eliminatorie e qualificazioni, è possibile riprodurre musica. La musica deve essere riprodotta durante le finali (6.17.1.11);
- Non è consentito mettere alcuna sostanza sul pavimento della linea di tiro per ottenere un illecito vantaggio o per pulire la linea di tiro senza permesso;
- Non è consentito posizionare un nastro non rimovibile o tracciare linee con un pennarello indelebile sul pavimento;
- Nessuno può sostituire o modificare alcuna struttura o attrezzatura dello stand;
- È vietato fumare in tutte le aree utilizzate da atleti e ufficiali, nonché nelle aree degli spettatori del poligono;
- E' proibito l'uso di telefoni cellulari, walkie-talkie, cercapersone o simili dispositivi di comunicazione o dispositivi elettronici da parte di atleti, allenatori e dirigenti di squadra all'interno dello stand di tiro. Tutti i telefoni cellulari ecc... devono essere spenti o posti in modalità silenziosa;
- I flash fotografici sono vietati fino a quando non è terminata la gara;
- Devono essere esposti avvisi per informare gli spettatori che i telefoni cellulari devono essere messi in modalità silenziosa, che non è permesso fumare e che sono vietati i flash fotografici fino al termine della gara.





## 6.11.9 PROCEDURE DI GARA – FASI DI QUALIFICAZIONE ED ELIMINATORIE

### 6.11.9.1 CARABINA ARIA COMPRESSA 10m E PISTOLA ARIA COMPRESSA 10m UOMINI E DONNE

Tipo di Gara	Individuale
Nome delle Specialità	Carabina Aria Compressa 10m Uomini Carabina Aria Compressa 10m Junior Uomini Carabina Aria Compressa 10m Donne Carabina Aria Compressa 10m Junior Donne Pistola Aria Compressa 10m Uomini Pistola Aria Compressa 10m Junior Uomini Pistola Aria Compressa 10m Donne Pistola Aria Compressa 10m Junior Donne
Numero dei turni	Uno o più in base al numero degli iscritti
Poligoni	Deve esse usato un poligono a 10 m al chiuso per tutte le fasi
Bersagli	Bersagli elettronici per tutti i turni
Punteggio	Carabina: Punteggio decimale Pistola: Punteggio intero I punteggi di qualificazione non vengono riportati alla fase finale.
Procedure di qualificazione	Gli atleti saranno chiamati in linea venticinque (25) minuti prima dell'orario di inizio di ogni turno. Tutti i controlli agli atleti da parte degli Ufficiali di gara devono essere completati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova.
Tempo di Preparazione e Colpi di Prova	Quindici (15) minuti per tirare un illimitato numero di colpi di prova.
Svolgimento della gara	Sessanta (60) colpi di gara da tirare in 1 ora e 15 minuti (75 minuti).
Numero di turni	Idealmente, tutti gli iscritti dovrebbero essere inseriti in un turno. Tuttavia, se il numero delle iscrizioni supera il numero delle linee disponibili nello stand, gli atleti devono essere distribuiti mediante sorteggio in due o più turni (vedi 6.6.6. h).
Turni successivi	Se c'è più di un turno di qualificazione ci deve essere una pausa di quindici (15) minuti tra i turni, prima che gli atleti siano chiamati in linea, per consentire la rimozione dell'equipaggiamento e permettere alla Giuria di verificare e sistemare i bersagli, se necessario.
Numero per la qualificazione	I migliori otto (8) atleti tra tutti i turni accederanno alla Finale. Le parità di punteggio saranno risolte applicando l'articolo 6.15 del presente regolamento.

### 6.11.9.2 CARABINA 3 POSIZIONI 50m UOMINI E DONNE

Tipo di Gara	Individuale
Nome delle Specialità	Carabina 3 Posizioni 50m Uomini Carabina 3 Posizioni 50m Junior Uomini Carabina 3 Posizioni 50m Donne Carabina 3 Posizioni 50m Junior Donne
Numero dei turni	Uno o più in base al numero degli iscritti
Poligoni	Deve esse usato un poligono a 50 m all'aperto per tutte le fasi
Bersagli	Bersagli elettronici per tutti i turni
Punteggio	Punteggi interi
Procedure di qualificazione	Gli atleti saranno chiamati in linea venticinque (25) minuti prima dell'orario di inizio di ogni turno. Tutti i controlli agli atleti da parte degli Ufficiali di gara devono essere completati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova.



Tempo di Preparazione e Colpi di Prova Svolgimento della gara	Quindici (15) minuti per tirare un illimitato numero di colpi di prova.  Venti (20) colpi in ogni posizione, nella sequenza in Ginocchio, a Terra, in Piedi, in un tempo totale di 1 ora e 30 minuti (90 minuti).
Numero di turni	Se il numero degli Atleti eccede la capienza utilizzabile dell'impianto, dovranno essere effettuati turni eliminatori.  Se nello stand a 50 m ci sono sufficienti linee di tiro per accogliere il numero totale degli iscritti, i turni eliminatori non sono necessari
Procedure eliminatorie	I turni eliminatori dovrebbero essere programmati nella giornata precedente alla fase di qualificazione. L'assegnazione degli Atleti alle linee avverrà secondo le Start List pubblicate per ogni turno.
Start List	Le Start List per i turni eliminatori saranno prodotte come segue:  1° turno – Ad estrazione fino al numero massimo di linee di tiro disponibili.  2° turno – I primi 30 Atleti della Classifica Ranking, che prendono parte alla competizione, in ordine casuale, più estrazione fino al massimo numero di linee di tiro disponibili.  3° turno – Ad estrazione fino al numero massimo di linee di tiro disponibili.
Turni successivi	Se c'è più di un turno di Qualificazione ci deve essere una pausa di trenta (30) minuti prima che gli Atleti del turno successivo vengano chiamati in linea, per consentire agli Atleti di rimuovere il loro equipaggiamento ed alla Giuria di sistemare i bersagli. Gli Atleti saranno chiamati in linea come per il 1° turno.
Numero di Atleti da Qualificare	La Qualificazione deve consistere in un numero proporzionale degli Atleti con il punteggio più alto di ciascuno dei turni eliminatori, tenendo conto del numero totale dei partecipanti. Il numero di Atleti che per ogni turno otterrà la Qualificazione dovrebbe essere annunciato il più presto possibile.
Formula	Il numero massimo di Atleti che passano dalla Eliminatoria alla Qualificazione dipende dal numero di linee di tiro disponibili presso l'impianto. Il numero minimo è dodici (12). I numeri saranno calcolati usando la seguente formula:  Il numero utilizzabile di linee di tiro diviso per il numero totale degli Atleti che partecipano alla Gara, poi moltiplicato per il numero di Atleti che partecipano a ciascuna eliminatoria.  Per esempio: 60 linee di tiro utilizzabili e 101 Atleti:  1ª Eliminatoria: $54 \text{ Atleti} - 60 \div 101 \times 54 = 32,08$ - 32 superano il turno 2ª Eliminatoria: $47 \text{ Atleti} - 60 \div 101 \times 47 = 27,92$ - 28 superano il turno  La stessa formula sarà usata se ci dovessero essere 2 o 3 turni eliminatori.



### 6.11.9.3 CARABINA A TERRA 50m UOMINI E DONNE

Tipo di Gara	Individuale
Formato delle Gare	Le Gare sono costituite da una sola Fase, eccetto dove la capacità del poligono è insufficiente rispetto al numero degli iscritti.
Classifica	Non ci sarà Finale. Le Medaglie saranno decise in base alla Classifica della Fase di Qualificazione.
Nome delle Specialità	Carabina a Terra 50m Uomini Carabina a Terra 50m Junior Uomini Carabina a Terra 50m Donne Carabina a Terra 50m Junior Donne
Numero dei turni	Uno o più in base al numero degli iscritti.
Poligoni	Deve essere usato un poligono a 50 m all'aperto per tutte le fasi
Bersagli	Bersagli elettronici per tutti i turni.
Punteggio	Punteggio decimale per tutte le Fasi.
Procedure di qualificazione	Gli atleti saranno chiamati in linea venticinque (25) minuti prima dell'orario di inizio di ogni turno. Tutti i controlli agli atleti da parte degli Ufficiali di gara devono essere completati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova.
Tempo di Preparazione e Colpi di Prova	Quindici (15) minuti per tirare un illimitato numero di colpi di prova.
Svolgimento della gara	Sessanta (60) colpi di Gara da tirare in cinquanta (50) minuti.
Numero di turni	Se il numero degli iscritti supera il numero dei bersagli disponibili dello stand, saranno necessari due o più turni eliminatori.
Procedure eliminatorie	L'assegnazione degli Atleti alle linee avverrà secondo le Start List pubblicate per ogni turno.
Start List	Le Start List per i turni eliminatori saranno prodotte come segue:  1° turno – Ad estrazione fino al numero massimo di linee di tiro disponibili.  2° turno – Ad estrazione fino al numero massimo di linee di tiro disponibili.  3° turno - Ad estrazione fino al numero massimo di linee di tiro disponibili.
Turni successivi	Se c'è più di un turno di Qualificazione ci deve essere una pausa di trenta (30) minuti prima che gli Atleti del turno successivo vengano chiamati in linea, per consentire agli Atleti di rimuovere il loro equipaggiamento ed alla Giuria di sistemare i bersagli.  Gli Atleti saranno chiamati in linea come per il 1° turno.
Numero di Atleti da Qualificare	La Qualificazione deve consistere in un numero proporzionale degli Atleti con il punteggio più alto di ciascuno dei turni eliminatori, tenendo conto del numero totale dei partecipanti. Il numero di Atleti che per ogni turno otterrà la Qualificazione dovrebbe essere annunciato il più presto possibile. Il numero massimo di Atleti che passano dall'Eliminatoria alla Qualificazione dipende dal numero di linee di tiro disponibili presso il poligono.  Il numero minimo è dodici (12). Il numero sarà calcolato usando la stessa formula della specialità di Carabina 3 Posizioni 50m.



#### 6.11.9.4 ARMA LIBERA A TERRA 300m UOMINI E DONNE

La specialità si svolgerà come per la Carabina a Terra 50m, ma con le seguenti differenze:

Poligoni	Deve essere usato un poligono a 300 m all'aperto per tutte le fasi.
Punteggio	Punteggio intero.
Bersagli Elettronici	Sessanta (60) colpi di gara da tirare in cinquanta (50) minuti.
Porta Bersagli a filo o con operatori nel fossato (Bersagli di carta)	Sessanta (60) colpi di gara da tirare in 1 ora e 15 minuti (75 minuti).

#### 6.11.9.5 FUCILE STANDARD 300m UOMINI E DONNE

La specialità si svolgerà come per la Carabina 3 posizioni 50m, ma con le seguenti differenze:

Bersagli Elettronici	Venti (20) colpi di gara in ogni posizione in un tempo totale di 1 ora e 45 minuti.
Porta Bersagli a filo o con operatori nel fossato (Bersagli di carta)	Venti (20) colpi di gara in ogni posizione in un tempo totale 2 ore e 15 minuti.

#### 6.11.9.6 PISTOLA AUTOMATICA 25m UOMINI

Tipo di Gara	Individuale
Nome delle Specialità	Pistola Automatica 25m Uomini Pistola Automatica 25m Junior Uomini
Numero di Riprese	Due Riprese
Numero di Turni	Uno o più in base al numero degli iscritti
Poligoni	Deve essere usato un poligono a 25 m all'aperto per tutte le fasi.
Bersagli	Bersagli elettronici per tutte le Fasi.
Punteggio	Punteggio intero.
Procedura di qualificazione	Gli atleti saranno chiamati in linea tredici (13) minuti prima dell'orario di inizio di ogni turno. Tutti i controlli agli atleti da parte degli Ufficiali di gara devono essere completati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione.
Tempo di Preparazione, Tempo di Prova	Tre (3) minuti di Tempo di Preparazione in entrambe le riprese, seguiti da una (1) serie di Prova in 8 secondi in ogni ripresa.
Svolgimento della gara	Trenta (30) colpi in ogni ripresa  Ogni ripresa consiste in 2 serie di cinque colpi in 8 secondi, 2 serie di cinque colpi in 6 secondi, 2 serie di cinque colpi in 4 secondi.  (Viene tirato un solo colpo a ciascun bersaglio in ogni serie)  Per ogni fase tutti gli Atleti devono completare la prima ripresa prima che possa iniziare la seconda ripresa.
Turni successivi	Se c'è più di un turno di Qualificazione, ci deve essere una pausa di quindici (15) minuti prima che gli atleti del turno successivo vengano chiamati in linea, per consentire agli atleti di rimuovere il loro equipaggiamento ed alla Giuria di verificare e sistemare i bersagli, se necessario.
Numero di atleti da qualificare	I primi sei (6) atleti nella fase di Qualificazione accederanno alla Finale.
Parità di Punteggio	Le parità di Punteggio tra gli atleti saranno risolte applicando l'articolo 6.15.1 del presente Regolamento.



### 6.11.9.7 PISTOLA SPORTIVA 25m DONNE / PISTOLA GROSSO CALIBRO 25m

Tipo di Gara	Individuale
Nome delle Specialità	Pistola Sportiva 25m Donne Pistola Sportiva 25m Junior Donne Pistola Sportiva 25m Junior Uomini Pistola Grosso Calibro 25m Uomini
Numero di Riprese	Due Riprese (Ripresa di Precisione e Ripresa di Tiro Celere)
Numero di Turni	Uno o più in base al numero degli iscritti.
Poligoni	Deve esse usato un poligono a 25 m all'aperto per tutte le fasi
Bersagli	Bersagli elettronici per tutte le Fasi.
Punteggio	Punteggio intero per tutte le Fasi.
Procedura di qualificazione	Gli atleti saranno chiamati in linea tredici (13) minuti prima dell'orario di inizio di ogni turno. Tutti i controlli agli atleti da parte degli Ufficiali di gara devono essere completati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione.
Tempo di Preparazione, Tempo di Prova	Tre (3) minuti di Tempo di Preparazione sia nella Ripresa di Precisione che in quella di tiro Celere. Una (1) serie di Prova di cinque (5) colpi in ogni Ripresa.
Svolgimento della gara	Trenta (30) colpi nella Ripresa di Precisione e trenta (30) colpi nella Ripresa di tiro Celere. Per ogni Fase tutti gli atleti devono completare la prima Ripresa prima che possa iniziare la seconda Ripresa.
Turni successivi	Se c'è più di un turno di Qualificazione, ci deve essere una pausa di quindici (15) minuti prima che gli atleti del turno successivo vengano chiamati in linea, per consentire agli atleti di rimuovere il loro equipaggiamento ed alla Giuria di verificare e sistemare i bersagli, se necessario.
Numero di atleti da qualificare	I primi otto (8) atleti nella fase di Qualificazione accederanno alla Finale. (Pistola Sportiva 25m Donne, Pistola Sportiva 25m Junior Donne).
Parità di Punteggio	Le parità di Punteggio tra gli atleti saranno risolte applicando l'articolo 6.15.1 del presente Regolamento.

### 6.11.9.8 50m PISTOLA LIBERA

Tipo di Gara	Individuale
Formato delle Gare	Le Gare sono costituite da una sola Fase, eccetto dove la capacità del poligono è insufficiente rispetto al numero degli iscritti.
Classifica	Non ci sarà Finale. Le Medaglie saranno decise in base alla Classifica della Fase di Qualificazione.
Nome delle Specialità	Pistola Libera 50m Uomini Pistola Libera 50m Junior Uomini
Numero dei turni	Uno o più in base al numero degli iscritti.
Poligoni	Deve esse usato un poligono a 50 m all'aperto per tutte le fasi
Bersagli	Bersagli elettronici per tutti i turni.
Punteggio	Punteggio intero con le mouches.
Procedura per Qualificazione e per Eliminatorie	Gli atleti saranno chiamati in linea venticinque (25) minuti prima dell'orario di inizio di ogni turno. Tutti i controlli agli atleti da parte degli Ufficiali di gara devono essere completati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova.
Tempo di Preparazione e Colpi di Prova	Quindici (15) minuti per tirare un illimitato numero di colpi di prova.
Svolgimento della gara	Sessanta (60) colpi di gara da tirare in 1 ora e 30 minuti.



Numero di turni	Se il numero degli iscritti supera il numero dei bersagli disponibili dello stand, saranno necessari due o più turni eliminatori.
Procedura eliminatoria	L'assegnazione degli Atleti alle linee avverrà in base alle Start List pubblicate per ogni turno.
Start List	Le Start List per i Turni eliminatori saranno prodotte in base all'articolo 6.6.6.1 del presente Regolamento.
Turni successivi	Quando c'è più di un turno eliminatorio ci deve essere una pausa di trenta (30) minuti prima che gli Atleti dei turni successivi vengano chiamati in linea, per consentire agli atleti di rimuovere il loro equipaggiamento ed alla Giuria di sistemare i bersagli.
Numero di Atleti da Qualificare	La Qualificazione deve consistere in un numero proporzionale degli atleti con il punteggio più alto di ciascuno dei turni eliminatori, tenendo conto del numero totale dei partecipanti. Il numero di atleti che per ogni turno otterrà la Qualificazione dovrebbe essere annunciato il più presto possibile. Il numero massimo di atleti che passano dall'Eliminatoria alla Qualificazione dipende dal numero di linee di tiro disponibili presso il poligono.
Parità di Punteggio	Le parità di Punteggio tra gli atleti saranno risolte applicando l'articolo 6.15.1 del presente Regolamento.

#### 6.11.9.9 PISTOLA STANDARD 25m

Tipo di Gara	Individuale
Nome delle Specialità	Pistola Standard 25m Uomini Pistola Standard 25m Junior Uomini
Numero di Riprese	Tre Riprese
Numero di Turni	Uno o più in base al numero degli iscritti
Poligoni	Deve essere usato un poligono a 25 m all'aperto per tutte le Fasi.
Bersagli	Bersagli elettronici per tutte le Fasi.
Punteggio	Punteggio intero.
Procedura per la Qualificazione	Gli atleti saranno chiamati in linea tredici (13) minuti prima dell'orario di inizio di ogni turno. Tutti i controlli agli atleti da parte degli Ufficiali di gara devono essere completati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione.
Tempo di Preparazione, Tempo di Prova	Tre (3) minuti di Preparazione. Una (1) serie di Prova di cinque (5) colpi in 150 secondi.
Svolgimento della gara	Venti (20) colpi in ogni ripresa. (60 colpi totali) La prima ripresa consiste in 4 serie di cinque colpi in 150 secondi. La seconda ripresa consiste in 4 serie di cinque colpi in 20 secondi. La terza ripresa consiste in 4 serie di cinque colpi in 10 secondi.
Turni successivi	Se c'è più di un turno di Qualificazione, ci deve essere una pausa di quindici (15) minuti prima che gli atleti dei turni successivi vengano chiamati in linea, per consentire agli atleti di rimuovere il loro equipaggiamento ed alla Giuria di verificare e sistemare i bersagli, se necessario.
Parità di Punteggio	Le parità di Punteggio tra gli atleti saranno risolte applicando l'articolo 6.15.1 del presente Regolamento.



## **6.12 REGOLE DI COMPORTAMENTO PER ATLETI E UFFICIALI DA GARA**

6.12.1 **Nessun tipo di dimostrazione o propaganda politica, religiosa o razziale è permessa durante i campionati UITSS.**

6.12.2 **Ogni squadra deve avere un caposquadra che è responsabile per il mantenimento della disciplina all'interno della squadra. Un atleta può essere nominato come caposquadra. Il caposquadra deve collaborare con gli Ufficiali di gara in ogni momento nell'interesse della sicurezza, della condotta efficiente della competizione e della sportività.**

6.12.3 **Il caposquadra è responsabile di:**

- a) Completare con accuratezza le iscrizioni e di trasmetterle agli Ufficiali di gara competenti entro le previste scadenze;
- b) Avere familiarità con il programma;
- c) Garantire che ciascun atleta si presenti, pronto per tirare, alla linea di tiro assegnata, all'ora esatta, con le armi e l'equipaggiamento controllati;
- d) Prendere visione dei risultati e presentare gli eventuali reclami;
- e) Osservare quanto contenuto nei comunicati provvisori e in quelli ufficiali, i punteggi e gli annunci;
- f) Ricevere le informazioni ufficiali e comunicarle ai componenti della squadra;
- g) Rappresentare la squadra in tutte le attività ufficiali.

6.12.4 **L'atleta è responsabile di:**

- a) Presentarsi alla linea di tiro, pronto per tirare, all'ora esatta, con l'equipaggiamento conforme a questo Regolamento;
- b) Prendere posizione alla linea di tiro assegnata in modo da non disturbare gli atleti adiacenti;
- c) Comportarsi in modo tale da non disturbare o influenzare negativamente le prestazioni degli altri atleti. Se, a giudizio della Giuria, il comportamento o le azioni di un atleta disturbano altri atleti, l'atleta può ricevere un'ammonizione, una penalità o una squalifica, a seconda delle circostanze.

6.12.5 **Assistenza al tiro durante una gara (Coaching)**

6.12.5.1 In tutte le specialità è consentita l'assistenza non verbale, **la parola scritta non è verbale**. Nelle Finali di Carabina 3 posizioni 50m, l'assistenza verbale è consentita solo durante i tempi di cambio posizione. Mentre è sulla linea di tiro, un atleta può parlare solo con i componenti della Giuria o con i Commissari di tiro. L'assistenza durante l'allenamento è permessa, ma tale assistenza non deve disturbare altri atleti.

6.12.5.2 Se un atleta desidera parlare con il suo allenatore o un funzionario della squadra durante un'eliminazione o una qualificazione, l'atleta deve scaricare la sua arma e lasciarla in condizioni di sicurezza sulla linea di tiro con l'azione aperta e la bandierina di sicurezza inserita. L'atleta può lasciare la linea di tiro solo dopo aver informato il Commissario di tiro e senza disturbare altri atleti.

6.12.5.3 Se un allenatore o un funzionario della squadra desidera parlare con un componente della squadra sulla linea di tiro, il funzionario della squadra non deve contattare direttamente l'atleta o parlare con l'atleta mentre è sulla linea di tiro. Il funzionario della squadra deve ottenere il permesso da un Commissario di tiro o da un componente della Giuria, che chiamerà l'atleta fuori dalla linea di tiro.



6.12.5.4 Se un funzionario della squadra o un atleta viola le regole relative all'assistenza (coaching), la prima volta deve essere comminata un'ammonizione. In casi ripetuti, due (2) punti devono essere detratti dal punteggio dell'atleta e il funzionario della squadra deve lasciare le vicinanze della linea di tiro.

## 6.12.6 Penalità per la violazione delle norme

### 6.12.6.1 Decisioni su violazioni palesi e occulte

La Giuria deve graduare le sanzioni secondo i seguenti criteri:

- a) In caso di **palese violazione** del Regolamento, prima deve essere comminata una **Ammonizione (cartellino giallo)** in modo che l'atleta possa avere l'opportunità di correggere l'errore. Quando possibile, l'ammonizione deve essere data durante il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova. Se l'atleta non corregge l'errore secondo le istruzioni della Giuria, due (2) punti devono essere detratti dal suo punteggio. Se l'atleta continua a non correggere l'errore dopo aver ricevuto una **Detrazione (cartellino verde)**, gli deve essere imposta la **Squalifica (cartellino rosso) (DSQ)**;
- b) In caso di una **violazione occulta** del Regolamento, quando la colpa viene deliberatamente nascosta, deve essere imposta la **Squalifica (cartellino rosso)**;
- c) Se, quando viene chiesto di fornire una spiegazione per un incidente, un atleta fornisce consapevolmente false informazioni, due (2) punti devono essere detratti o, nei casi più gravi, può essere inflitta la squalifica.

6.12.6.2 In caso di violazione del Regolamento UITA o delle istruzioni degli Ufficiali di gara o della Giuria, le seguenti penalità possono essere inflitte all'atleta da un componente della Giuria o dalla Giuria.

- a) **Ammonizione (cartellino giallo)**. Un'ammonizione deve essere espressa in termini che non lascino dubbi sul fatto che si tratti di una **Ammonizione** e deve essere mostrato il cartellino giallo. Tuttavia, non è necessario precedere altre penalità con un'ammonizione. Questa deve essere registrata sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI) e annotata sul Registro di Gara. Un'ammonizione può essere comminata da un singolo componente della Giuria. **Qualunque ammonizione comminata deve essere tenuta in considerazione per ogni ulteriore violazione.**
- b) **Detrazione (cartellino verde)**. La detrazione di punti dal risultato può essere comminata da un singolo componente della Giuria mostrando un Cartellino Verde con la parola "Detrazione". Nella maggior parte dei casi, si applicherà una detrazione di due (2) punti, ma eccezioni sono indicate nella relativa norma, es., per i colpi in ritardo o scatti a secco nelle Finali. Le detrazioni devono essere registrate sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI), segnate sulla striscia della stampante, annotate sul Registro di Gara e immediatamente segnalate alla Giuria. **Le detrazioni non devono essere necessariamente precedute da un'ammonizione.**
- c) **Squalifica (cartellino rosso) (DSQ)**. Un atleta deve essere squalificato (DSQ) per non aver superato un controllo post-gara (6.7.9.1). La squalifica per qualsiasi altra ragione può essere comminata solo su decisione della maggioranza della Giuria. La squalifica di un atleta viene espressa dalla Giuria mostrando un **cartellino rosso** con la parola "**Squalifica**". Se un atleta viene squalificato durante una qualsiasi fase di una specialità (eliminatória, qualificazione o Finale), i risultati di quell'atleta per tutte le fasi di quella specialità devono essere cancellati e l'atleta deve essere elencato alla fine della classifica con una motivazione sul perché l'atleta è stato squalificato.
- d) **Comportamento antisportivo (DQB)**. Se un atleta viene squalificato per una violazione antidoping, per una grave violazione di sicurezza o per maltrattamento fisico di un Ufficiale di gara o di un altro atleta (articolo 6.12.6.4) come deciso dalla maggioranza della Giuria, tutti i risultati di quell'atleta per tutte le specialità del campionato devono essere cancellati e la motivazione(i) deve indicare DQB.





- e) **Violazione Anti-Doping (AD-DSQ).** Se un atleta viene squalificato per una violazione antidoping, tutti i risultati di quell'atleta per tutte le specialità del Campionato devono essere cancellati e la motivazione(i) deve indicare AD-DSQ.
- f) Le penalità devono essere espresse sia con una spiegazione verbale che mostrando il cartellino giallo, verde o rosso. Le dimensioni dei cartellini dovrebbero essere di circa 70 mm x 100 mm.
- g) Una squadra, di cui un componente è stato squalificato, non deve essere classificata e deve essere inserita nella classifica con l'indicazione "DSQ".
- h) In caso di penalità o squalifica, un componente della Giuria deve fornire o approvare le motivazioni da inserire nella classifica per spiegare la penalità o la squalifica.

#### 6.12.6.3 **Grave violazione di sicurezza**

Se la Giuria determina che un atleta ha maneggiato un'arma in maniera pericolosa o ha violato una regola di sicurezza, l'atleta deve essere squalificato (DSQ) (vedere 6.2.2).

#### 6.12.6.4 **Maltrattamento fisico di un Ufficiale di gara o di un altro atleta**

Un atleta o un funzionario della squadra che ha un contatto fisico con un componente della Giuria, un Ufficiale di gara, altri componenti del Comitato Organizzatore o un altro atleta afferrandolo, spingendolo, spintonandolo, colpendolo o simili può essere escluso dalla partecipazione al campionato. Qualsiasi atto di maltrattamento fisico deve essere segnalato al Presidente della Giuria responsabile della supervisione di quell'area di attività. Uno o più testimoni o prove fisiche devono confermare l'atto di presunto maltrattamento. La Giuria deve quindi decidere se l'atleta o il funzionario della squadra possono essere esclusi da quel campionato. La decisione di esclusione può essere impugnata davanti alla Giuria di Appello (6.16.6). Se la Giuria o la Giuria di Appello conclude che il maltrattamento è di natura talmente grave che ulteriori sanzioni sono giustificate, possono, oltre a escludere l'atleta o il funzionario della squadra dal corrente campionato, segnalare il caso alla Commissione di Disciplina per ulteriori considerazioni.

### 6.13 **INCEPPAMENTI**

6.13.1 Un inceppamento si verifica quando un'arma non riesce a sparare un proiettile quando viene premuto il grilletto.

6.13.2 Gli inceppamenti possono essere AMMESSI o NON AMMESSI.

#### 6.13.2.1 **Gli inceppamenti AMMESSI sono:**

- a) Una cartuccia non esplode;
- b) Una pallottola o un pallino resta nella canna;
- c) L'arma non spara o non funziona correttamente nonostante sia stato azionato lo scatto.

#### 6.13.2.2 **Gli inceppamenti NON AMMESSI sono:**

- a) L'atleta ha aperto l'otturatore dell'arma;
- b) È stata inserita la sicura;
- c) L'atleta non ha caricato correttamente la sua arma;
- d) L'atleta non ha tirato il grilletto;
- e) L'inceppamento è dovuto a qualsiasi causa che poteva essere ragionevolmente corretta dall'atleta.



f) **Quando si utilizza uno scatto elettronico e la batteria è scarica.**

- 6.13.3 Se un atleta ha un inceppamento dell'arma o delle munizioni, può ripararlo e continuare a tirare o, se il malfunzionamento è un inceppamento AMMESSO, può continuare a tirare con un'altra arma dello stesso tipo e calibro conforme a questo Regolamento. L'arma sostitutiva sarà soggetta ai controlli previsti.
- 6.13.4 Non è consentito alcun tempo di gara extra per riparare o sostituire un'arma dopo un inceppamento nelle eliminatorie o nelle qualificazioni a 10 m, 50 m e 300 m di carabina e pistola, ma la Giuria può consentire ad un atleta di tirare ulteriori colpi di prova dopo aver riparato o sostituito un'arma malfunzionante se l'inceppamento era AMMESSO.
- 6.13.5 Le regole specifiche riguardanti gli inceppamenti nelle specialità di pistola 25 m si trovano nell'articolo 8.9.3 RTP.
- 6.13.6 Regole specifiche riguardanti gli inceppamenti **nelle Finali si trovano** negli articoli (6.17.1.6, - 6.17.4.m e 6.17.5.l)
- 6.13.7 I Commissari di tiro o i componenti della Giuria devono assicurarsi che gli inceppamenti siano documentati sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI) o sui moduli di computo del punteggio negli inceppamenti e nel Registro di Gara.

## **6.14 PROCEDURE DI PUNTEGGIO E RISULTATI**

- 6.14.1 L'ufficio Risultati Tempi e Punteggi deve pubblicare i risultati preliminari sul tabellone dello stand il più presto possibile dopo ogni turno e ripresa e completamento di ciascuna specialità.
- 6.14.2 I risultati finali ufficiali devono essere pubblicati sul tabellone principale dopo il termine del tempo di reclamo.
- 6.14.3 **Distribuzione dei risultati:** l'organizzazione deve provvedere alla distribuzione dei risultati preliminari e finali a tutti gli Ufficiali di gara, alle squadre partecipanti e ai media. Ciò può essere fatto mediante la distribuzione di elenchi di risultati cartacei o elettronici (cfr. 6.6.5 b, Opzione di sostenibilità).
- 6.14.4 Dopo ogni campionato UITS, l'Ufficio Sportivo UITS produrrà un libro dei risultati ufficiali in formato elettronico. Il libro dei risultati ufficiali per ogni campionato deve contenere:
- a) Un sommario;
  - b) Una pagina di certificazione dei risultati firmata dal Delegato Sportivo UITS e **dai componenti della Giuria;**
  - c) Una lista degli Ufficiali di gara;
  - d) Una lista delle iscrizioni per Sezione e per specialità;
  - e) Il programma di gara;
  - f) Una lista dei medagliati in ordine per cognome nome
  - g) Una lista delle medaglie per Sezione in ordine di quantità;
  - h) Una lista dei Nuovi Record e dei Record Eguagliati;
  - i) Tutti i risultati finali devono essere nell'ordine standard delle specialità UITS come segue: 1) specialità carabina uomini 10 m, 50 m e 300 m; 2) specialità pistola uomini 10 m, 25 m e 50 m; 3) specialità bersaglio mobile uomini 10 m e 50 m; **4) specialità a squadre Uomini;** 5) specialità carabina donne 10 m, 50 m e 300 m; 6) specialità pistola donne 10 m e 25 m; 7) specialità bersaglio mobile donne 10 m; **8) specialità a squadre Donne; 9) Mixed Team 10 m.**



6.14.4.1 Questi elenchi devono contenere i nomi completi utilizzati nel tesseramento UITS: cognome (in stampatello), nome completo (prima lettera maiuscola), pettorale e Sezione di ciascun atleta.

6.14.4.2 Le seguenti abbreviazioni devono essere utilizzate negli elenchi dei risultati, quando appropriato:

DNF	Non ha finito
DNS	Non ha cominciato
DSQ	Squalificato
DQB	Squalificato per comportamento antisportivo
RI	Nuovo Record Italiano
QRI	Nuovo Record Italiano qualificazione
ERI	Record Italiano Eguagliato
EQRI	Record Italiano Eguagliato qualificazione

6.14.5 I risultati finali ufficiali devono essere verificati e firmati da un componente della Giuria per confermarne l'esattezza.

6.14.6 Tutte le irregolarità, sanzioni, colpi mancati, inceppamenti, tempi extra concessi, colpi o serie ripetuti o annullamento di colpi, ecc., devono essere chiaramente segnalati e registrati sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI) e il Registro di Gara, sulla striscia della stampante da parte di un Commissario di tiro e/o componente della Giuria. Le copie dei Rapporti di Guasto Tecnico completati (modulo RI) devono essere immediatamente inoltrate all'Ufficio RTP. Alla fine di ogni gara, la Giuria deve esaminare i risultati per confermare che tutti i calcoli degli inceppamenti e le eventuali penalità siano correttamente registrati nella lista dei risultati.

6.14.7 Le detrazioni dai punteggi di carabina e pistola devono sempre essere effettuate nelle serie in cui si verificata la violazione. Se sono previste detrazioni generali, queste devono essere effettuate dal colpo(i) di valore più basso nella prima serie di gara della ripresa in cui si applica la detrazione.

6.14.8 L'Ufficio RTP deve controllare i dieci (10) migliori risultati individuali e i tre (3) migliori delle squadre prima di approvare l'elenco dei risultati finali. Quando sono utilizzati bersagli elettronici, questo controllo deve essere eseguito confrontando i punteggi registrati nel computer principale con i punteggi delle strisce della stampante o una fonte di memoria indipendente (articolo 6.3.2.7) più tutti gli interventi manuali sul punteggio documentati dal Rapporto di Guasto Tecnico (RI) o moduli di computo del punteggio negli inceppamenti.

#### 6.14.9 **Record Italiani**

I record italiani saranno stabiliti in tutti i campionati UITS in conformità con il presente Regolamento (vedi anche 6.1.2 b) in tutte le specialità UITS.

6.14.9.1 Non applicabile

6.14.9.2 I record italiani (RI) per le specialità olimpiche saranno stabiliti nelle Finali di quelle specialità usando solo i risultati delle Finali; i record italiani (RI) per le specialità non olimpiche verranno stabiliti utilizzando i risultati totali in tali specialità.

6.14.9.3 I record italiani di qualificazione (QRI) verranno stabiliti utilizzando i risultati totali nelle gare di qualificazione in tutte le specialità olimpiche.

6.14.9.4 Quando un record italiano viene stabilito in un Campionato UITS, il Delegato Sportivo UITS deve compilare l'apposito modulo e inoltrarlo all'Ufficio Sportivo UITS.



## **6.15 SPAREGGIO**

### **6.15.1 Parità individuali nelle specialità 10 m, 25 m, 50 m e 300 m**

Tutte le parità devono essere risolte per le specialità 10 m, 25 m, 50 m, e 300 m applicando le seguenti regole:

- a) Il più alto numero di mouches;
- b) Il punteggio più alto dell'ultima serie di dieci (10) colpi retrocedendo di serie in serie con il punteggio a numeri interi (no mouches o decimali) finché la parità non è risolta;
- c) Se la parità persiste, i punteggi verranno confrontati colpo su colpo usando le mouches (cioè una mouches supera il 10 che non è mouches) cominciando dall'ultimo colpo, quindi il penultimo colpo, ecc.;
- d) Se la parità persiste e sono utilizzati i bersagli elettronici, i punteggi verranno confrontati colpo su colpo usando i decimali iniziando con l'ultimo colpo, poi il penultimo colpo, ecc.;
- e) Se la parità persiste, gli atleti devono avere la stessa posizione di classifica e devono essere elencati in ordine alfabetico utilizzando il cognome;
- f) **Quando si utilizzano i punteggi decimali** nelle eliminatorie o nelle qualificazioni delle specialità di carabina 10 m o carabina a terra 50 m, le parità saranno risolte dal punteggio più alto delle ultime serie di dieci colpi, ecc. (punteggio con decimali) e quindi confrontando colpo su colpo, con i punteggi decimali, a partire dall'ultimo colpo, poi dal penultimo colpo, ecc.

6.15.2 Non applicabile

### **6.15.3 Parità nelle specialità di Bersaglio Mobile (vedere articolo 10.12 RTBM)**

### **6.15.4 Parità nelle specialità olimpiche con Finale**

Se c'è una parità per essere ammessi alla Finale di Carabina o Pistola dalla Qualificazione, la parità sarà risolta dall' articolo 6.15.1.

### **6.15.5 Parità nelle specialità a squadre**

Le parità nelle specialità a squadre, incluse le parità nella qualificazione delle specialità Mixed Team, devono essere risolte sommando i risultati di tutti i componenti della squadra e seguendo le procedure per risolvere le parità individuali.

## **6.16 RECLAMI E APPELLI**

6.16.1 Tutti i reclami e gli appelli devono essere decisi in conformità con il Regolamento UITSS.

### **6.16.2 Reclami verbali**

6.16.2.1 Qualsiasi atleta o funzionario della squadra ha il diritto di presentare reclamo immediatamente e verbalmente, ad un Commissario di tiro o a un componente della Giuria, contro un episodio della gara o contro una decisione od una azione degli Ufficiali di gara, sui seguenti argomenti:

- a) Un atleta o un funzionario della squadra ritiene che il Regolamento UITSS o il programma di gara non siano stati rispettati nella conduzione della gara;
- b) Un atleta o un funzionario della squadra non è d'accordo con una decisione o azione da parte di un Ufficiale di gara, di un Commissario di tiro o di un componente della Giuria;
- c) Un atleta è stato ostacolato o disturbato da un altro atleta(i), ufficiale(i) di gara, spettatore(i), giornalista(i) o altra persona(e) o causa(e);



d) Un atleta ha avuto una lunga interruzione causata da guasti delle apparecchiature dello stand, chiarimenti su irregolarità o altra causa(e);

e) Un atleta ha avuto irregolarità riguardo ai tempi di gara, compresi i tempi di gara troppo brevi.

6.16.2.2 Commissari di tiro e componenti della Giuria devono prendere immediatamente in considerazione i reclami verbali. Possono prendere provvedimenti immediati per correggere la situazione o riferire il reclamo alla Giuria per una decisione collegiale. In tali casi, il Commissario di tiro o il componente della Giuria possono interrompere temporaneamente il tiro se necessario.

### 6.16.3 **Reclami scritti**

Qualsiasi atleta o funzionario della squadra che **non sia d'accordo** con l'azione o la decisione presa su un **reclamo verbale** può presentare reclamo scritto alla Giuria. Qualsiasi atleta o funzionario della squadra ha anche il diritto di presentare un **reclamo scritto** senza che sia stato fatto un reclamo verbale. Tutti i reclami scritti devono essere presentati ad un componente della Giuria non più tardi di 20 minuti da quando è accaduto il fatto in questione e accompagnati dalla tassa prevista. Reclami scritti e Appelli devono essere presentati sul Modello per Reclami UITA (vedi Modello per Reclami al 6.19).

### 6.16.4 **La tassa sui reclami deve essere pagata quando un Reclamo scritto o un Appello viene presentato a un componente della Giuria, come segue:**

a) Reclamo: vedere PSF;

b) Appello contro una decisione sul Reclamo: vedere PSF;

c) La tassa sui reclami diventa esigibile quando il Modulo per Reclami compilato viene consegnato a un componente della Giuria e deve essere pagata al componente della Giuria o al Comitato Organizzatore prima possibile;

d) La tassa sui reclami deve essere restituita se il Reclamo o l'Appello viene accettato, o sarà trattenuta dal Comitato Organizzatore se il Reclamo o l'Appello viene respinto.

### 6.16.5 **Reclami sui punteggi**

Le decisioni della Giuria sul valore o sul numero di colpi su un bersaglio sono definitive e non possono essere appellate.

#### 6.16.5.1 **Tempo per il reclamo sui punteggi**

Tutti i reclami sui punteggi o sui risultati devono essere presentati entro **10 minuti** dopo che i risultati preliminari sono stati pubblicati sul tabellone dello stand (articolo 6.4.2.i). Il termine del tempo di reclamo deve essere indicato nel tabellone dello stand, quando vengono pubblicati i risultati preliminari. Il luogo in cui devono essere presentati i reclami sui punteggi deve essere pubblicato nel programma ufficiale.

#### 6.16.5.2 **Reclamo sui punteggi con bersagli elettronici**

Se un atleta presenta reclamo sul valore di un colpo quando sono utilizzati bersagli elettronici, il reclamo sarà accettato solo quando viene presentato prima che sia stato tirato il colpo successivo o la serie (specialità 25 m) o entro tre (3) minuti dall'ultimo colpo, tuttavia, questi tempi non si applicano in caso di guasto dell'avanzamento della striscia di carta o gomma o di altri guasti del bersaglio.

a) Se viene presentato un reclamo sul valore di un colpo, all'atleta sarà chiesto di tirare un altro colpo alla fine della gara, in modo che questo colpo extra possa essere conteggiato se il reclamo viene accettato e non può essere determinato il valore corretto del colpo contestato;

b) Se la Giuria determina che il valore del colpo contestato è entro due (2) decimali rispetto al valore indicato, il reclamo non deve essere accolto;



- c) Se il reclamo sul valore di un colpo, diverso da zero (0) o mancata registrazione, non viene accolto, verrà assegnata una penalità di due (2) punti dal punteggio del colpo contestato e dovrà essere pagata la tassa sui reclami;
- d) Il funzionario della squadra o l'atleta ha il diritto di conoscere la decisione relativa al colpo contestato;
- e) Sui bersagli elettronici a 50 m, i colpi con valore indicato uguale o superiore a 9.5 non possono essere contestati durante le eliminatorie o le qualificazioni;
- f) I reclami sui punteggi riguardanti il valore o il numero di colpi non sono consentiti nelle finali (articolo 6.17.1.7).

#### 6.16.6 Appelli

In caso di disaccordo con una decisione della Giuria, può essere presentato appello alla Giuria di Appello, ad eccezione delle decisioni della Giuria di Finale (6.17.1.10 d) e delle decisioni della Giuria sul valore o sul numero di colpi (6.16.5) che sono definitive e non possono essere appellate. Tali ricorsi devono essere presentati per iscritto dal dirigente di squadra o da un rappresentante entro e non oltre 30 minuti dopo che la decisione della Giuria è stata resa pubblica. **La decisione della Giuria di Appello è definitiva.**

6.16.7 Copie di tutte le decisioni relative a reclami scritti e appelli devono essere inoltrate dal Delegato Sportivo UITSS al Segretario Generale dell'UITSS insieme alla Relazione finale per la revisione da parte della Commissione Ufficiali di gara.

### 6.17 FINALI NELLE SPECIALITÀ OLIMPICHE

#### 6.17.1 Procedure generali

Queste procedure si applicano alle Finali in tutte le specialità individuali a 10 m, 25 m e 50 m di Carabina e Pistola.

Le procedure applicabili alle distinte specialità sono riportate come segue:

Articolo 6.17.2 – Carabina Aria Compressa 10m e Pistola Aria Compressa 10m, Uomini e Donne

Articolo 6.17.3 – Carabina 3 Posizioni 50m Uomini e Donne

Articolo 6.17.4 – Pistola Automatica 25m Uomini

Articolo 6.17.5 – Pistola Sportiva 25m Donne

Articolo 6.18 – Carabina Aria Compressa 10m e Pistola Aria Compressa 10m specialità Mixed Team

6.17.1.1 **Qualificazione per le Finali.** Tutti gli atleti che partecipano ad una gara devono tirare nella Qualificazione per determinare chi avrà accesso alla Finale. Partecipano alla Finale i migliori otto (8) atleti della Qualificazione tranne nella Pistola Automatica 25m dove partecipano i migliori sei (6) atleti.

6.17.1.2 **Linee di tiro e pettorale.** Nelle Finali l'assegnazione casuale delle linee di tiro deve essere fatta con un sorteggio tra i partecipanti con un programma del computer dopo il rilascio della start list. Le linee di tiro a 10 m e 50 m dovranno essere etichettate R1-A-B-C-D-E-F-G-H-R2. I bersagli per le Finali di Pistola Sportiva 25m Donne dovranno essere etichettate A-B-R1-D-E / F-G-R2-I-J. I bersagli di riserva sono quelli contrassegnati R1 e R2.



- 6.17.1.3 **Ora di presentazione e ora di inizio.** L'ora d'inizio delle Finali corrisponde al momento in cui il Direttore di tiro comincia a dare i comandi per il primo colpo/serie di GARA. Gli atleti devono presentarsi nell'Area di Preparazione per le Finali almeno 30 minuti prima dell'ora d'inizio. L'atleta che si presenta nell'Area di Preparazione in ritardo sarà penalizzato di due (2) punti/hit(colpito) dal risultato del primo colpo/serie di GARA. Gli atleti devono presentarsi con il loro equipaggiamento compreso un numero sufficiente di munizioni per completare la Finale, gli indumenti da tiro e l'uniforme della Sezione TSN/Gruppo Sportivo che è appropriata da indossare durante la cerimonia di premiazione. La Giuria deve confermare che tutti i finalisti sono presenti e che il loro cognome, nome e Sezione TSN/Gruppo Sportivo siano correttamente inseriti nel sistema di registrazione del punteggio e nel tabellone. La Giuria deve completare i controlli sull'equipaggiamento prima possibile subito dopo che gli atleti si sono presentati nell'Area di Preparazione. **Durante le Finali dovrebbero essere messe in atto misure di sicurezza per garantire la sicurezza di tutte le attrezzature e gli effetti personali degli atleti lasciati all'interno dell'area di preparazione.**
- 6.17.1.4 **Arrivo in ritardo.** Qualsiasi Finalista che si presenta nell'Area di Preparazione per la Finale con un ritardo di oltre 10 minuti dal termine di arrivo nella zona di preparazione sarà registrato come primo atleta eliminato e indicato come DNS. Se un finalista non si presenta, la prima eliminazione comincerà assegnando il settimo posto oppure dal 5 posto nella Pistola Automatica 25m.
- 6.17.1.5 **Punteggio.** Il punteggio della Qualificazione da diritto all'atleta di aver un posto nella Finale ma non sarà conteggiato ulteriormente. Le Finali cominciano dal punteggio zero (0) in accordo con il presente regolamento. Detrazioni o penalità devono essere applicate al punteggio del colpo/serie di GARA dove si è verificata la violazione. Non saranno registrati punteggi inferiori a zero (0) (es. 3-1 penalità =2; 0-1 penalità =0).
- 6.17.1.6 **Inceppamenti nelle Finali a 10 m e 50 m.** In caso di INCEPPAMENTO AMMESSO (art.6.13.2) durante un tiro singolo, sarà concesso un (1) minuto per riparare l'inceppamento o sostituire l'arma, dopo di ciò all'atleta sarà concesso di ripetere il colpo. Se un atleta reclama un INCEPPAMENTO AMMESSO durante una serie di cinque (5) colpi e l'inceppamento può essere riparato oppure l'arma può essere sostituita entro un (1) minuto, tutti i colpi tirati in quella serie saranno considerati e all'atleta sarà permesso di continuare la serie con un tempo aggiuntivo uguale al tempo necessario a riparare l'inceppamento, ma non superiore a un (1) minuto. In Finale è ammesso un solo Inceppamento Ammesso.
- 6.17.1.7 **Reclami sul punteggio.** Reclami sul valore e sul numero dei colpi non sono consentiti in Finale.
- 6.17.1.8 **Reclami sui bersagli elettronici.**
- a) Se un atleta dichiara che un colpo non è stato registrato durante i colpi di prova, all'atleta sarà chiesto di tirare un altro colpo su quel bersaglio. Se il colpo viene registrato la Finale può proseguire. Se il colpo non viene registrato oppure c'è un malfunzionamento nell'avanzamento della striscia di carta/gomma, il Direttore di tiro deve annunciare **"STOP...SCARICARE"** per tutti i finalisti e l'atleta con il bersaglio malfunzionante deve essere spostato su una linea di riserva oppure il bersaglio deve essere riparato o sostituito. Non appena l'atleta in questione ha a disposizione un bersaglio funzionante, il Direttore di tiro darà a tutti i finalisti due (2) minuti di preparazione e quindi riprenderà il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova. Dopo il comando d'inizio del primo colpo/serie di GARA, non sono consentiti ulteriori reclami su malfunzionamenti dei bersagli elettronici. In caso di reclamo riguardo uno zero (0) inaspettato, la Giuria di gara deve determinare l'azione appropriata da prendere.
- b) Se c'è un reclamo su uno zero (0) inaspettato (colpo mancato) durante un colpo/serie, la Giuria di Finale deve determinare se il colpo in causa è un colpo mancato o se è un malfunzionamento del bersaglio (la Giuria può chiedere al Direttore di tiro di interrompere la gara in modo da poter esaminare il bersaglio) in caso la Giuria non trovi una prova evidente del colpo mancato, sarà chiesto all'atleta di tirare un altro colpo (10 m e 50 m), di completare la serie ai 25 m donne (un colpo) o ripetere la serie nella PA. Se il colpo viene registrato, il valore del colpo sarà attribuito all'atleta al posto dell'inaspettato zero e la Finale potrà continuare. Nella Finale di PA il punteggio della serie ripetuta sarà attribuito all'atleta in sostituzione della serie originale.



- c) Se il colpo tirato non viene registrato, l'atleta sarà spostato su un bersaglio di riserva (25 m settore di riserva). Alle Finali dei 10 m e 50 m all'atleta che è stato spostato sul bersaglio di riserva saranno concessi 2 minuti di Tempo Preparazione e Colpi di Prova. All'atleta spostato sarà concesso su comando di tirare il colpo mancato, di completare la serie (PSP) o ripetere la serie (PA) prima di continuare la gara per tutti gli atleti.
- d) Durante qualsiasi ritardo in gara, gli altri Finalisti potranno fare esercizi di puntamento e scatti in bianco. Se per risolvere l'inaspettato colpo mancato nelle Finali il tempo supera i 5 minuti, a tutti gli atleti dei 10 m e 50 m dovranno essere concessi due (2) minuti di Colpi di Prova prima di continuare la gara.

6.17.1.9 **Equipaggiamento stand di Finale.** Lo stand di Finale deve essere equipaggiato con tabelloni elettronici che mostrino i risultati per Ufficiali di gara, atleti, allenatori e spettatori; un orologio per il conto alla rovescia visibile ai finalisti e un sistema di altoparlanti. Se l'orologio per il conto alla rovescia non è visibile a tutti i finalisti, i tempi devono essere visibili sui monitor dei finalisti. Devono essere fornite sedie per i componenti della Giuria, Ufficiali di gara, allenatori e atleti eliminati che escono dalla linea di tiro. Deve essere previsto un tavolo o una panca su cui gli atleti possano posizionare la loro attrezzatura prima di entrare nello stand di Finale o se escono dalla linea di tiro.

6.17.1.10 **Personale in servizio durante la Finale.** La conduzione e la supervisione delle Finali sono effettuate dal seguente personale:

- a) **DT.** Le Finali devono essere condotte da un Direttore di tiro esperto in possesso della licenza di Giudice di gara UITS A o B.
- b) non applicabile
- c) non applicabile
- d) **Giuria di Finale,** composta da tre persone esperte in possesso della licenza di Giudici di gara UITS A o B designati dal Direttore di gara o dalla UITS, deve supervisionare lo svolgimento delle Finali e decidere riguardo ogni eventuale reclamo durante le Finali; non sono ammessi appelli.
- e) **Ufficiale di gara.** Uno o due Ufficiale/i di gara esperto/i assisterà il DT controllando che le armi siano in sicurezza, scortando i finalisti e i loro allenatori da e verso l'area di tiro e per la gestione di qualsiasi inceppamento dichiarato durante le Finali.
- f) **Ufficiale(i) tecnico(i).** Il fornitore ufficiale dei risultati nomina uno o più Ufficiali tecnici per preparare e gestire i bersagli elettronici, per la visualizzazione grafica dei risultati e per consultare la Giuria riguardo ogni eventuale problema tecnico.
- g) **Presentatore.** Un funzionario designato dall'UITS o dal Comitato Organizzatore deve lavorare con il DT ed è responsabile della presentazione dei finalisti, di annunciare i risultati e fornire informazioni agli spettatori.
- h) **Tecnico del suono.** Un tecnico ufficiale qualificato deve essere disponibile per operare il sistema audio durante le Finali.

6.17.1.11 **Riproduzione musicale durante le Finali.** Durante le Finali si dovrà riprodurre musica, usare luci, colori, annunci, commenti e comandi del DT nel rispetto della Gara in modo da esaltare la performance degli atleti e coinvolgere gli spettatori ed audience televisiva.

6.17.1.12 **Presentazione dei finalisti.** Al termine del periodo/serie di prova, i finalisti di carabina possono rimanere in posizione, ma devono abbassare la carabina dalla spalla e girare la testa verso gli spettatori e la telecamera. I finalisti di pistola devono posare la loro arma e girarsi di fronte agli spettatori. Il presentatore introdurrà i finalisti annunciando nome e cognome, la Sezione TSN/Gruppo Sportivo e brevi informazioni su ciascun finalista. Il presentatore introdurrà anche il DT e il componente della Giuria incaricato.





#### 6.17.1.13 **Reclami nelle Finali.**

- a) **Qualsiasi reclamo in una Finale deve essere verbale e immediato. I reclami vengono fatti dall'atleta o dal suo allenatore alzando la mano;**
- b) **Non c'è tassa per un reclamo in finale;**
- c) **Qualsiasi reclamo deve essere risolto immediatamente dalla Giuria di Finale (6.16.6 e 6.17.1.10.d). Una decisione della Giuria di Finale è definitiva e non può essere appellata.**
- d) **Se un reclamo in una Finale non viene accolto, una penalità di due punti o due HIT (colpito) deve essere detratta dal punteggio dell'ultimo colpo o serie.**

#### 6.17.1.14 **Procedure e regole per le Finali.**

- a) Il Regolamento Tecnico Generale UITSS oppure i Regolamenti Tecnici di ogni specialità si devono applicare in tutti i casi non previsti dal presente articolo (art.6.17).
- b) **Presentazione e sistemazione delle attrezzature.** Dopo il loro arrivo nell'Area di Preparazione, gli atleti o i loro allenatori sono autorizzati a sistemare le armi e l'equipaggiamento sulla linea di tiro almeno 20:00 minuti prima dell'orario d'inizio della Finale (15:00 minuti prima per le Finali di Pistola a 25 m). Nello stand della Finale, dietro le linee di tiro, non è consentito lasciare l'equipaggiamento e le custodie delle armi. Non sono consentiti esercizi di mira in questo tempo. Gli atleti devono poi tornare nell'Area di Preparazione, pronti ad essere chiamati sulla linea di tiro per il periodo di preparazione e presentazione. Gli allenatori prenderanno i posti loro assegnati nell'area di finale.
- c) **Chiamata sulle linee.** Un Ufficiale di gara indirizzerà gli atleti ad allinearsi in prossimità dello stand di Finale tredici (13) minuti prima dell'orario di inizio. Quando i finalisti di Carabina saranno chiamati dall'Area di Preparazione alle linee di tiro, dovranno dirigersi alle linee completamente vestiti con pantaloni e giacche da tiro allacciati. Il DT annuncerà **"ATLETI IN LINEA"**.
- d) **Bandierine di sicurezza.** Dopo che i finalisti sono chiamati sulla linea di tiro, possono maneggiare le loro armi, assumere la posizione di tiro ed eseguire esercizi di puntamento, ma NON potranno togliere la bandierina di sicurezza prima dell'inizio del **Tempo di Preparazione e Colpi di Prova** o prima del comando **"IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA" (Pistola 25 m)**.
- e) **Tiro a secco.** Nelle Finali il tiro a secco è permesso solo durante il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova e durante il cambio di posizione nella carabina 3P salvo che nelle finali di PA dove l'atleta è autorizzato secondo l'articolo 6.17.4. Lo scatto a secco in tutte le altre situazioni sarà penalizzato con la detrazione di (1) punto nelle specialità a 10 m e 50m e di un HIT (colpito) nelle Finali di Pistola 25 m.
- f) **Caricamento anticipato.** A nessun finalista è consentito di caricare la carabina o la pistola prima che il DT impartisca il comando **"CARICARE" o "START"**. Questo significa che per il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, dove non c'è il comando **"CARICARE"**, **"START"** è anche un'autorizzazione a caricare. La definizione del caricare è quando una cartuccia o un pallino o un caricatore carico viene a contatto con l'arma. (vedi art. 6.2.3.4).
- g) **Esercizi alzata e puntamento.** Nelle Finali gli esercizi di alzata e puntamento sono autorizzati a partire dal comando **"ATLETI IN LINEA"** fino al comando **"STOP...SCARICARE"** dato al termine della Finale, ma non sono consentiti durante la Presentazione.
- h) **Tirare prima del comando "START" o "CARICARE".** Se durante una Finale a 10 m, 25 m o 50 m un Finalista carica e tira un colpo prima del comando **"TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA...START"** o prima del comando **"PER LA SERIE DI PROVA...CARICARE"**, deve essere squalificato.



- i) **Tirare dopo il comando STOP.** Se un Finalista tira un colpo dopo il comando “**TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA...STOP**” o dopo il comando “**TEMPO DI CAMBIO POSIZIONE E COLPI DI PROVA...STOP**” e prima del comando “**START**” per la prossima serie di Finale, il colpo non sarà conteggiato come colpo di gara, ma una penalità di due (2) punti sarà applicata al primo colpo di gara.
- j) **Pistola 25 m – tirare in anticipo.** Se nella Finale di Pistola Automatica 25m un finalista tira un colpo prima che la luce verde della serie appaia, la serie completa sarà conteggiata come zero (0) colpiti. Se nella Finale di Pistola Sportiva 25m Donne una finalista tira un colpo prima che la luce verde per un colpo appaia, quel colpo sarà conteggiato come mancato e un (1) HIT (colpito) sarà detratto come penalità dal punteggio della serie.
- k) **Tirare un colpo in più.** Se un finalista tira un colpo in più in una serie o nel tempo per un singolo colpo, il colpo supplementare deve essere annullato e una penalità di due (2) punti/HIT(colpito) deve essere applicata all'ultimo colpo/serie valido.
- l) **Tirare inavvertitamente.** In Finale se un'atleta non coinvolto in uno spareggio o inceppamento carica e tira un colpo o completa/ripete una serie inavvertitamente, questo è annullato. In un errore del genere non sarà applicata penalità.
- m) **Bandierine di sicurezza** – devono rimanere inserite nelle armi dei finalisti fino all'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova. Le bandierine di sicurezza devono essere inserite durante la presentazione e quando un atleta viene eliminato o la Finale si conclude. Gli atleti che sono eliminati durante la Finale devono deporre la loro arma sulla linea di tiro, sul banco o nella cassetta contenitore dell'attrezzatura (Finale 3P) con l'otturatore aperto e puntata verso il bersaglio, con la bandierina di sicurezza inserita. Un Commissario deve verificare che tutte le armi siano messe in sicurezza con le bandierine di sicurezza inserite. I vincitori possono farsi fotografare con le loro armi subito dopo il termine della Finale, ma nessuna arma può essere rimossa dalla linea di tiro prima che la bandierina di sicurezza sia inserita e controllata da un Commissario di tiro. Se un atleta inavvertitamente non inserisce la bandierina di sicurezza, un Commissario di tiro è autorizzato a correggere questo errore inserendo lui la bandierina di sicurezza.
- n) **Assistenza al tiro (coaching).** In Finale non è permessa assistenza verbale al tiro. Assistenza verbale è permessa solo durante la Finale di Carabina 3 Posizioni 50m durante il tempo di cambio posizione.
- o) **Comandi errati.** Se un DT in una Finale individuale o di Mixed Team impartisce un comando errato, come ad es. non avviare correttamente una ripresa o chiamare “**STOP**” prima che tutti gli atleti abbiano tirato o completato il tiro, deve aver luogo la seguente procedura:
- Se un DT in una Finale individuale o di Mixed Team impartisce un comando errato durante una singola serie, i colpi già tirati devono essere conteggiati. Il DT deve riportare l'orologio al limite di tempo originale e dare nuovi comandi per consentire all'atleta/i che non è partito o che non è stato in grado di completare il tiro, di tirare i colpi rimanenti.
- Se un DT in una Finale individuale o di Mixed Team impartisce un comando errato durante una serie individuale o di Mixed Team, i colpi già tirati devono essere conteggiati.
- Il componente di Giuria incaricato deve determinare quanto tempo rimaneva al momento in cui è stato dato il comando “**STOP**”, aggiungere 60 secondi a quel tempo e istruire il DT a ricominciare e completare la serie in modo che gli atleti che hanno colpi rimanenti possano tirare.
- Se qualche atleta fraintende questa procedura e accidentalmente tira troppi colpi, ogni colpo in più deve essere annullato e non incorre in penalità.
- p) **Presentazione dei vincitori.** Dopo che il DT dichiara “**I RISULTATI SONO DEFINITIVI**”, il componente della Giuria incaricato deve riunire i tre medagliati nell'area di Finale e il Presentatore deve presentare i vincitori delle medaglie annunciando:



**“IL VINCITORE DELLA MEDAGLIA DI BRONZO, DELLA SEZIONE TSN/GR.SP. (SEZIONE TSN O GRUPPO SPORTIVO), È (NOME E COGNOME)”**

**“IL VINCITORE DELLA MEDAGLIA D’ARGENTO, DELLA SEZIONE TSN/GR.SP. (SEZIONE TSN O GRUPPO SPORTIVO), È (NOME E COGNOME)”**

**“IL VINCITORE DELLA MEDAGLIA D’ORO, DELLA SEZIONE TSN/GR.SP. (SEZIONE TSN O GRUPPO SPORTIVO), È (NOME E COGNOME)”**

- q) **Inceppamenti.** Sarà ammesso un (1) solo inceppamento per ogni atleta per tutta la durata della Finale. Agli Atleti può essere concesso un (1) minuto per riparare o sostituire un’arma malfunzionante per consentire alla Finale di continuare senza inutili ritardi.
- r) **Musica.** Durante la Finale, deve essere riprodotta musica che dovrebbe essere approvata dal Direttore di gara o dalla UIT. Il supporto entusiasta del pubblico è incoraggiato e raccomandato durante tutte le fasi della Finale.
- s) **Penalità.** Eventuali penalità saranno applicate secondo il presente Regolamento.
- t) **Casi irregolari.** Per quanto non previsto nei precedenti paragrafi si applicherà il Regolamento Tecnico Generale. La Giuria deciderà su questioni irregolari o contestate secondo il Regolamento Tecnico Generale per ogni specialità.
- u) **Codice di abbigliamento.** Gli Atleti devono indossare abbigliamento da tiro conforme al Codice di Abbigliamento del presente Regolamento (art.6.20).

6.17.2 **FINALI CARABINA ARIA COMPRESSA 10m E PISTOLA ARIA COMPRESSA 10m UOMINI E DONNE**

<b>a) FORMATO DELLE FINALI</b>	Le Finali consistono di due (2) serie di cinque (5) colpi di GARA ciascuna in un tempo massimo di 250 secondi per serie (5 + 5 colpi). Seguiranno quattordici (14) singoli colpi di GARA, ognuno tirato su comando nel tempo massimo di 50 secondi. L’eliminazione del finalista con il punteggio più basso comincerà dopo il 12° colpo e continuerà ogni due colpi fino a quando le medaglie d’oro e d’argento non saranno decise. Le Finali saranno composte da un totale di ventiquattro (24) colpi
<b>b) PUNTEGGIO</b>	In Finale il punteggio sarà conteggiato tenendo in considerazione i decimali per ogni rispettivo bersaglio. Il punteggio totale accumulato in Finale determina la classifica finale, con le parità risolte con lo spareggio. Detrazioni per le violazioni che si verificano prima del primo colpo di GARA saranno applicate al punteggio del primo colpo di GARA. Detrazioni per altre violazioni saranno applicate al punteggio del colpo dove si è verificata la violazione.
<b>c) TEMPO PER SISTEMARE L’EQUIPAGGIAMENTO 20:00 minuti prima</b>	Gli atleti o gli allenatori devono poter sistemare le armi e l’equipaggiamento sulla linea di tiro almeno <b>20 minuti prima</b> dell’ora d’inizio della Finale.
<b>d) PERIODO DI PREPARAZIONE E PROVA 13:00 minuti prima</b>	Il DT chiamerà gli atleti sulla linea di tiro tredici (13) minuti prima dell’ora d’inizio della Finale con il comando <b>“ATLETI IN LINEA”</b> . Dopo due (2) minuti il DT darà inizio al tempo di Preparazione e Prova con il comando <b>“CINQUE MINUTI DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA...START”</b> . Durante questo tempo i finalisti possono tirare un numero illimitato di colpi di prova. 30 secondi prima della fine del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, il DT annuncerà <b>“30 SECONDI”</b> . Dopo cinque (5) minuti, il DT annuncerà <b>“STOP...SCARICARE”</b> . Durante i colpi di prova non saranno annunciati i punteggi.
	Dopo il comando <b>“STOP...SCARICARE”</b> , i finalisti devono scaricare la loro carabina, inserire la bandierina di sicurezza e possono rimanere in posizione abbassando o togliendo la carabina dalla spalla per la presentazione dei



<p>e) <b>PRESENTAZIONE DEI FINALISTI</b> 5:30 minuti prima</p>	<p>finalisti, ma sono tenuti a girare la testa e il volto verso gli spettatori e la telecamera. Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita. Dopo il comando <b>“STOP...SCARICARE”</b>, i finalisti devono scaricare la loro pistola, inserire la bandierina di sicurezza, appoggiarla sul banco e girarsi di fronte agli spettatori per la presentazione. Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita. Dopo la verifica delle armi dei finalisti, il presentatore introduce gli atleti, il DT e il componente di Giuria incaricato come indicato all'art.6.17.1.12</p>
<p>f) <b>TEMPO DI PREPARAZIONE FINALE</b></p>	<p>Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà <b>“AI VOSTRI POSTI”</b>. I bersagli e il tabellone devono essere pronti per i colpi di GARA. Dopo 60 secondi, il DT comincerà con i comandi per la prima serie di GARA.</p>
<p>g) <b>PRIMA FASE</b>  <b>2 X 5 colpi</b>  <b>Tempo massimo: 250 secondi per ogni serie</b>  <b>Inizio della Finale 0:00 minuti</b></p>	<p>Il DT annuncerà <b>“PER LA PRIMA SERIE DI GARA...CARICARE”</b>. Dopo cinque (5) secondi annuncerà <b>“START”</b>. I finalisti hanno 250 secondi per tirare cinque (5) colpi. Dopo 250 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT annuncerà <b>“STOP”</b>. Subito dopo il comando <b>“STOP”</b>, il presentatore farà 15/20 secondi di commenti sulla classifica attuale degli atleti e su punteggi notevoli. I punteggi dei singoli colpi non saranno annunciati. Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà <b>“PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA...CARICARE”</b>. Dopo cinque (5) secondi annuncerà <b>“START”</b>. Dopo 250 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT annuncerà <b>“STOP”</b>. Il presentatore nuovamente farà commenti sugli atleti e sui punteggi e spiegherà che iniziano i colpi singoli e ogni due colpi il finalista con la posizione di classifica più bassa sarà eliminato.</p>
<p>h)  <b>SECONDA FASE</b>  <b>14 x 1 colpi</b>  <b>Tempo massimo: 50 secondi per ogni colpo</b></p>	<p>Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà <b>“PER IL PROSSIMO COLPO DI GARA...CARICARE”</b>. Dopo cinque (5) secondi annuncerà <b>“START”</b>.  I Finalisti hanno 50 secondi per tirare ogni colpo.  Dopo 50 secondi, o quando tutti gli atleti hanno tirato un singolo colpo, il DT annuncerà <b>“STOP”</b> e il presentatore farà commenti sui finalisti e i loro punteggi.  Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà <b>“PER IL PROSSIMO COLPO DI GARA...CARICARE”</b>. Dopo cinque (5) secondi annuncerà <b>“START”</b>.  Questa sequenza continuerà fino a quando non saranno tirati 24 colpi (due serie di 5 colpi e 14 colpi singoli). Alla fine del ventiquattresimo (24°) colpo, il DT comanderà <b>“STOP...SCARICARE”</b>. Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.</p>
<p>i) <b>ELIMINAZIONI</b></p>	<p>Dopo che tutti i finalisti hanno tirato dodici (12) colpi, l'atleta con la posizione di classifica più bassa è eliminato (8° posto). Si continua ad eliminare il finalista con la posizione di classifica più bassa come segue:  Dopo 14 colpi – 7° posto Dopo 16 colpi – 6° posto Dopo 18 colpi – 5° posto Dopo 20 colpi – 4° posto Dopo 22 colpi – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo) Dopo 24 colpi – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro)</p>



<b>j) SPAREGGIO</b>	In caso di parità per stabilire l'atleta da eliminare con la posizione di classifica più bassa, gli atleti in parità tireranno un singolo colpo di spareggio fino a quando la parità non sarà risolta. Per il colpo di spareggio, il DT annuncerà immediatamente il cognome degli atleti in parità e comanderà loro di tirare il colpo di spareggio con i comandi utilizzati nella normale procedura di Finale. Il presentatore non farà nessun commento fino a quando lo spareggio non sarà terminato.
<b>k) TERMINE DELLA FINALE</b>	Dopo che i rimanenti due (2) finalisti hanno tirato il loro 24° colpo, e se non ci sono parità e non ci sono reclami, il DT darà l'ordine <b>"STOP... SCARICARE"</b> dichiara <b>"I RISULTATI SONO DEFINITIVI"</b>  La Giuria dovrà raggruppare i tre medagliati per la presentazione. Il presentatore deve immediatamente annunciare i vincitori delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo art. 6.17.1.14

### 6.17.3 FINALI CARABINA 3 POSIZIONI 50m UOMINI E DONNE

<b>a) FORMATO DELLE FINALI</b>	Le Finali consistono in 15 colpi di GARA in ogni posizione, in ginocchio, a terra e in piedi, tirati in questo ordine. La Finale comincia con 3 x 5 colpi in ginocchio nel tempo massimo di 200 secondi per ogni serie. Dopo sette (7) minuti di Tempo per Cambio Posizione e Colpi di Prova, i finalisti tirano 3 x 5 colpi a terra nel tempo massimo di 150 secondi per serie. Dopo nove (9) minuti di Tempo per Cambio Posizione e Colpi di Prova, i finalisti tirano 2 x 5 colpi in piedi nel tempo massimo di 250 secondi per serie. I due finalisti con le posizioni di classifica più basse sono eliminati dopo 10 (2 x 5) colpi in piedi. La Finale prosegue con cinque (5) colpi singoli in piedi, 50 secondi ogni colpo, con l'eliminazione del finalista con il punteggio più basso dopo ogni colpo fino a quando rimangono due atleti a tirare l'ultimo colpo e decidere il vincitore della medaglia d'oro. Le Finali saranno composte da un totale di 45 colpi.
<b>EQUIPAGGIAMENTO DELLO STAND</b>	Agli atleti verrà fornito un contenitore in cui posizionare tutto l'equipaggiamento necessario per il cambio tra le tre posizioni, comprese le munizioni extra. Queste scatole devono essere posizionate dietro ad ogni linea di tiro. Prima di tornare sulla linea di tiro dopo aver cambiato il proprio equipaggiamento, gli atleti devono riporre tutta l'attrezzatura inutilizzata nel proprio contenitore, in modo da mantenere libera la postazione di tiro. Se un atleta lascia inavvertitamente l'attrezzatura sulla linea di tiro e assume la posizione successiva, un Commissario di tiro può assisterlo riponendo discretamente l'attrezzatura nel contenitore prima che inizi il tiro di gara. Saranno forniti ad ogni atleta dei tappetini da tiro da utilizzare a piacere, che dovranno essere posizionate dietro ad ogni postazione di tiro quando l'atleta assume la posizione in piedi. Un Commissario di tiro può assistere riordinando o raccogliendo i tappetini inutilizzati.
<b>b) PUNTEGGIO</b>	In Finale il punteggio sarà conteggiato tenendo in considerazione i decimali. Il punteggio totale accumulato in Finale determina la classifica finale, con le parità risolte con lo spareggio. Detrazioni per le violazioni che si verificano prima del primo colpo di GARA saranno applicate al punteggio del primo colpo di GARA. Detrazioni per altre violazioni saranno applicate al punteggio del colpo dove si è verificata la violazione.
<b>c) TEMPO PER SISTEMARE L'EQUIPAGGIAMENTO 20:00 minuti prima</b>	Gli atleti o gli allenatori devono poter sistemare le carabine e l'equipaggiamento sulla linea di tiro almeno 20 minuti prima dell'ora d'inizio della Finale. Tutti gli accessori e l'equipaggiamento necessari per il cambio di posizione devono essere in un unico contenitore che rimane sulla linea di tiro dell'atleta durante la Finale. Le custodie delle armi o i contenitori dell'equipaggiamento non possono essere lasciati all'interno del campo di gara.
	Il DT chiamerà gli atleti sulla linea di tiro tredici (13) minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con il comando <b>"ATLETI IN LINEA"</b> . Dopo essere stati chiamati sulla linea di tiro, i finalisti possono maneggiare la loro carabina, assumere la posizione in ginocchio e fare esercizi di puntamento, ma non possono rimuovere la bandierina di sicurezza o fare scatti a secco.



<p>d)</p> <p><b>PREPARAZIONE E PROVA</b></p> <p><b>POSIZIONE IN GINOCCHIO</b></p> <p>Inizia 13:00 minuti prima</p>	<p>Dopo due (2) minuti il DT darà inizio al tempo di Preparazione e Prova con il comando <b>“CINQUE MINUTI DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA...START”</b>. Dopo questo comando, i finalisti possono rimuovere la bandierina di sicurezza, fare scatti a secco e tirare un numero illimitato di colpi di prova.</p> <p>30 secondi prima della fine del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, il DT annuncerà <b>“30 SECONDI”</b>.</p> <p>Dopo cinque (5) minuti, il DT annuncerà <b>“STOP...SCARICARE”</b>.</p> <p>Durante i colpi di prova non saranno annunciati i punteggi. Dopo il comando <b>“STOP...SCARICARE”</b>, i finalisti devono scaricare la loro carabina, inserire la bandierina di sicurezza e possono rimanere in posizione abbassando o togliendo la carabina dalla spalla per la presentazione dei finalisti. Un Commissario di tiro deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.</p>
<p>e)</p> <p><b>PRESENTAZIONE DEI FINALISTI</b></p> <p>5:30 minuti prima</p>	<p>Dopo la verifica delle carabine dei finalisti, il presentatore introduce gli atleti, il DT e il componente della Giuria incaricato come indicato all'art. 6.17.1.12. Tutte le carabine dei finalisti devono rimanere abbassate, fuori dalle loro spalle, fino al completamento della presentazione di tutti i finalisti, inclusa l'introduzione del DT e del componente della Giuria incaricato.</p>
<p>f)</p> <p><b>COLPI DI GARA POSIZIONE IN GINOCCHIO</b></p> <p>3 serie x 5 colpi</p> <p><b>Tempo massimo: 200 secondi per ogni serie</b></p> <p><b>Inizio della Finale 0:00 minuti</b></p>	<p>Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà <b>“AI VOSTRI POSTI”</b>. Dopo una pausa di 60 secondi il DT annuncerà <b>“PER LA PRIMA SERIE DI GARA...CARICARE”</b>. Dopo cinque (5) secondi annuncerà <b>“START”</b>.</p> <p>I finalisti hanno 200 secondi per tirare cinque (5) colpi.</p> <p>Dopo 200 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT annuncerà <b>“STOP”</b>.</p> <p>Subito dopo il comando <b>“STOP”</b>, il presentatore farà 15/20 secondi di commenti sulla classifica attuale degli atleti e su punteggi notevoli. I punteggi dei singoli colpi non saranno annunciati.</p> <p>Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà <b>“PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA...CARICARE”</b>.</p> <p>Dopo cinque (5) secondi annuncerà <b>“START”</b>.</p> <p>Dopo 200 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT annuncerà <b>“STOP...SCARICARE”</b>. Un Commissario di tiro deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.</p> <p>Gli atleti che hanno completato la terza serie devono rimanere nella posizione in ginocchio ma possono togliere la carabina dalla spalla e non possono iniziare a smontare o regolare le loro carabine fino a quando non viene dato il comando di cambio posizione.</p>





<p>g)</p> <p><b>CAMBIO POSIZIONE E COLPI DI PROVA POSIZIONE A TERRA</b></p> <p><b>7:00 minuti</b></p>	<p>Subito dopo il comando <b>“STOP...SCARICARE”</b>, il DT deve dare inizio al Tempo di Cambio Posizione e Colpi di Prova con il comando <b>“SETTE MINUTI PER CAMBIO POSIZIONE E COLPI DI PROVA...START”</b>. Dopo questo comando, i finalisti possono maneggiare la loro carabina, prepararsi per la posizione a terra, assumere la posizione a terra, rimuovere la bandierina di sicurezza, fare scatti a secco e tirare un numero illimitato di colpi di prova.</p> <p>Dopo l'inizio del tempo per il cambio posizione, il presentatore farà commenti sulla classifica e sui punteggi dei finalisti dopo la posizione in ginocchio. Il presentatore può usare questo tempo per dare informazioni biografiche su ciascuno dei finalisti.</p> <p>30 secondi prima della fine del Tempo di Cambio Posizione e Colpi di Prova, il DT annuncerà <b>“30 SECONDI”</b>.</p> <p>Dopo sette (7) minuti, il DT annuncerà <b>“STOP”</b>. Dopo questo comando seguiranno 30 secondi di pausa per permettere all'Ufficiale tecnico di preparare i bersagli per i colpi di GARA.</p>
<p>h)</p> <p><b>COLPI DI GARA POSIZIONE A TERRA</b></p> <p><b>3 serie x 5 colpi</b></p> <p><b>Tempo massimo: 150 secondi per ogni serie</b></p>	<p>Dopo 30 secondi, il DT annuncerà <b>“PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA...CARICARE”</b>. Dopo cinque (5) secondi annuncerà <b>“START”</b>. I finalisti hanno 150 secondi per tirare ogni serie di GARA di cinque (5) colpi nella posizione a terra.</p> <p>La stessa procedura e sequenza di comandi continuerà fino a quando tutti i finalisti avranno completato 3 serie da 5 colpi l'una nella posizione a terra.</p> <p>Dopo la terza serie, il DT annuncerà <b>“STOP...SCARICARE”</b>. Un Commissario di tiro deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.</p> <p><b>Gli atleti che hanno completato la terza serie devono rimanere nella posizione a terra ma possono togliere la carabina dalla spalla e non possono iniziare a smontare o regolare le loro carabine fino a quando non viene dato il comando di cambio posizione.</b></p>
<p>i)</p> <p><b>CAMBIO POSIZIONE E COLPI DI PROVA POSIZIONE IN PIEDI</b></p> <p><b>9:00 minuti</b></p>	<p>Subito dopo il comando <b>“STOP...SCARICARE”</b>, il DT deve dare inizio al Tempo di Cambio Posizione e Colpi di Prova con il comando <b>“NOVE MINUTI PER CAMBIO POSIZIONE E COLPI DI PROVA...START”</b>. Dopo questo comando, i finalisti possono maneggiare la loro carabina, prepararsi per la posizione in piedi, assumere la posizione in piedi, rimuovere la bandierina di sicurezza, fare scatti a secco e tirare un numero illimitato di colpi di prova.</p> <p>Dopo l'inizio del tempo per il cambio posizione, il presentatore farà commenti sulla classifica e sui punteggi dei finalisti dopo la posizione in ginocchio e la posizione a terra.</p> <p>30 secondi prima della fine del Tempo di Cambio Posizione e Colpi di Prova, il DT annuncerà <b>“30 SECONDI”</b>.</p> <p>Dopo nove (9) minuti, il DT annuncerà <b>“STOP”</b>. Dopo questo comando seguiranno 30 secondi di pausa per permettere all'Ufficiale tecnico di preparare i bersagli per i colpi di GARA.</p>
<p>j)</p> <p><b>COLPI DI GARA POSIZIONE IN PIEDI</b></p>	<p>Dopo 30 secondi, il DT annuncerà <b>“PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA...CARICARE”</b>. Dopo cinque (5) secondi annuncerà <b>“START”</b>.</p> <p>I finalisti hanno 250 secondi per tirare ogni serie di GARA di cinque (5) colpi nella posizione in piedi.</p> <p>La stessa procedura e sequenza di comandi continuerà fino a quando tutti i finalisti avranno completato due (2) serie da 5 colpi l'una nella posizione in piedi.</p>



<p><b>2 serie x 5 colpi</b> <b>5 x 1 colpi</b></p> <p><b>Tempo massimo:</b></p> <p><b>250 secondi per ogni serie,</b></p> <p><b>50 secondi per ogni singolo colpo</b></p>	<p>Dopo il comando <b>“STOP”</b> della seconda serie, saranno eliminati i finalisti al 8° e 7° posto in classifica. Il presentatore annuncerà gli atleti eliminati e farà commenti sui risultati.</p> <p>Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà <b>“PER IL PROSSIMO COLPO DI GARA...CARICARE”</b>. Dopo cinque (5) secondi annuncerà <b>“START”</b>.</p> <p>I finalisti hanno 50 secondi per tirare ogni singolo colpo. Le informazioni riguardo il conto alla rovescia del tempo di gara rimanente devono continuare ad essere disponibili per gli atleti.</p> <p>Dopo 50 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato un colpo, il DT annuncerà <b>“STOP”</b>. Il presentatore annuncerà gli atleti eliminati e farà commenti sui risultati.</p> <p>Il DT e il presentatore proseguiranno con la stessa procedura e sequenza di comandi e annunci fino a quando l'ultimo colpo deciderà i vincitori della medaglia d'oro e della medaglia d'argento.</p>
<p><b>k)</b></p> <p><b>ELIMINAZIONI</b></p>	<p>I due finalisti con le posizioni di classifica più basse sono eliminati dopo la seconda serie nella posizione in piedi (40 colpi totali, 8° e 7° posto). Un ulteriore atleta con la posizione di classifica più bassa è eliminato dopo ognuno dei cinque colpi singoli come segue:</p> <p>Dopo 41 colpi – 6° posto</p> <p>Dopo 42 colpi – 5° posto</p> <p>Dopo 43 colpi – 4° posto</p> <p>Dopo 44 colpi – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo)</p> <p>Dopo 45 colpi – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro)</p>
<p><b>l)</b></p> <p><b>SPAREGGIO</b></p>	<p>In caso di parità per stabilire l'atleta da eliminare con la posizione di classifica più bassa, gli atleti in parità tireranno un singolo colpo di spareggio fino a quando la parità non sarà risolta.</p> <p>Per il colpo di spareggio, il DT annuncerà immediatamente il cognome degli atleti in parità e comanderà loro di tirare il colpo di spareggio con i comandi utilizzati nella normale procedura di Finale. Il presentatore non farà nessun commento fino a quando lo spareggio non sarà terminato. Se il 7° e 8° sono in parità saranno classificati in base al maggior punteggio dell'ultima serie e se persiste in base alla penultima etc.</p>
<p><b>m)</b></p> <p><b>TERMINE DELLA FINALE</b></p>	<p>Dopo che i rimanenti due (2) finalisti hanno tirato il loro ultimo colpo, e se non ci sono parità e non ci sono reclami, il DT darà il comando <b>“STOP...SCARICARE”</b> e dichiara <b>“I RISULTATI SONO DEFINITIVI”</b>. Il componente della Giuria incaricato deve riunire i tre medagliati nell'area di Finale e il presentatore deve immediatamente annunciare i vincitori delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo (art.6.17.1.14 p).</p>
<p><b>n)</b></p> <p><b>CAMBIO POSIZIONE</b></p>	<p>Gli atleti non possono cominciare il cambio posizione per la posizione successiva fino a quando il DT non ha dato il comando <b>“START”</b> per il Tempo di Cambio Posizione e Colpi di Prova. Alla prima violazione sarà data un'ammonizione. Alla seconda violazione 2 punti di penalità saranno applicati al primo colpo della serie successiva.</p>
<p><b>o)</b></p> <p><b>ASSISTENZA AL TIRO (COACHING)</b></p>	<p>Gli allenatori devono poter sistemare le armi e l'equipaggiamento sulla linea di tiro prima e dopo la Finale. Gli allenatori non possono aiutare gli atleti durante i cambi di posizione, non è permesso parlare agli atleti durante il cambio di posizione, l'assistenza verbale è ammessa durante il cambio di posizione solo se l'atleta va verso il suo allenatore (l'allenatore non può andare verso l'atleta).</p>





#### 6.17.4 FINALE PISTOLA AUTOMATICA 25m UOMINI

<p>a) <b>FORMATO DELLA FINALE</b></p>	<p>La Finale di Pistola Automatica 25m Uomini consiste di otto (8) serie di cinque (5) colpi in quattro (4) secondi l'una con il sistema di punteggio <b>HIT OR MISS</b> (colpito o mancato) e l'eliminazione del finalista con la posizione di classifica più bassa a partire dalla 4 serie e fino all'ottava serie quando saranno decise la medaglia d'oro e la medaglia d'argento.</p>
<p>b) <b>BERSAGLI</b></p>	<p>Devono essere usati tre (3) gruppi da cinque (5) bersagli elettronici a 25m. Ad ogni gruppo sono assegnati due finalisti. Per ogni gruppo deve essere utilizzata la piazzola di tiro di 1,50 m x 1,50 m. I due finalisti devono assumere la loro posizione, uno a sinistra e l'altro a destra della piazzola di tiro, in modo che almeno un (1) piede tocchi la riga di sinistra o la riga di destra della piazzola di tiro definita all'art.6.4.11.7.</p>
<p>c) <b>PUNTEGGIO</b></p> <p><b>DETRAZIONI</b></p>	<p>In Finale il punteggio sarà calcolato con il sistema <b>HIT OR MISS</b> (colpito o mancato); ogni <b>HIT</b> (colpito) ha il valore di un (1) punto; ogni <b>MISS</b> (mancato) ha valore zero (0). Qualsiasi colpo con il punteggio di 9.7 o superiore nel bersaglio di Pistola Automatica sarà conteggiato come <b>HIT</b> (colpito).</p> <p>Il punteggio totale accumulato in Finale (numero totale di <b>HIT</b> (colpito)) determinerà la classifica finale, con le parità risolte con lo spareggio.</p> <p>Detrazioni per le violazioni che si verificano prima del primo colpo di gara saranno applicate al punteggio della prima serie di gara. Detrazioni per altre violazioni saranno applicate al punteggio della serie dove si è verificata la violazione.</p>
<p>d) <b>ORARIO DI PRESENTAZIONE 30:00 e 20:00 minuti prima</b></p>	<p>Gli atleti devono presentarsi nell'Area di preparazione 30 minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con l'equipaggiamento e gli indumenti da tiro. La Giuria deve completare le verifiche sull'equipaggiamento prima possibile dopo l'arrivo degli atleti. Gli atleti o i loro allenatori devono poter sistemare l'equipaggiamento sulla linea di tiro, incluse sufficienti munizioni per portare a termine la Finale, <b>20 minuti prima</b> dell'ora d'inizio. L'equipaggiamento può includere una pistola di riserva che può essere utilizzata per sostituire una pistola malfunzionante (la bandierina di sicurezza deve essere inserita).</p>
<p>e) <b>ACCESSO ALLE LINEE DI TIRO,</b></p> <p><b>TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA</b></p> <p><b>10:00 minuti prima</b></p>	<p>Il DT chiamerà gli atleti sulla linea di tiro dieci (10) minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con il comando "<b>ATLETI IN LINEA</b>". Dopo un (1) minuto il DT darà inizio a due (2) minuti di Tempo di Preparazione con il comando "<b>IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA</b>".</p> <p>Dopo due (2) minuti, il DT annuncerà "<b>FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE</b>".</p> <p>La serie di Prova consiste di cinque (5) colpi in quattro (4) secondi. Subito dopo la fine del Tempo di Preparazione, il DT annuncerà "<b>PER LA SERIE DI PROVA...CARICARE</b>". 30 secondi dopo il comando "<b>CARICARE</b>", il DT chiamerà il primo (sinistra) atleta di ogni gruppo di bersagli ("<b>COGNOME ATLETA #1, COGNOME ATLETA #3, COGNOME ATLETA #5</b>"). Dopo l'annuncio dei loro cognomi, gli atleti possono inserire il caricatore nella loro pistola e prepararsi per tirare.</p> <p>15 secondi dopo aver chiamato i cognomi dei finalisti 1, 3 e 5, il DT annuncerà "<b>ATTENZIONE</b>" e accenderà la luce rossa. Questi atleti devono assumere la posizione di PRONTO (art.8.7.2 RTP). La luce verde si accenderà dopo sette (7) secondi. Dopo i quattro (4) secondi di durata della serie, si accenderà la luce rossa per 10/14 secondi (tempo per preparare i bersagli per la serie successiva).</p> <p>Durante questo periodo di 10/14 secondi, gli atleti possono guardare i loro monitor.</p> <p>Dopo che l'Ufficiale tecnico segnala che i bersagli sono pronti, il DT annuncerà ("<b>COGNOME ATLETA #2, COGNOME ATLETA #4, COGNOME ATLETA #6</b>"). Dopo l'annuncio dei loro cognomi, gli atleti possono inserire il caricatore</p>



	<p>nella loro pistola e prepararsi per tirare. 15 secondi più tardi sarà annunciato il comando “<b>ATTENZIONE</b>” e la successione dei tempi per quella serie proseguirà.</p> <p>Dopo i quattro (4) secondi di durata della serie, si accenderà la luce rossa per 10/14 secondi (tempo per preparare i bersagli per la serie successiva). Durante questo periodo di 10/14 secondi, gli atleti possono guardare i loro monitor.</p> <p>Nella serie di prova non saranno annunciati i risultati. Dopo che tutti i finalisti hanno completato la serie di prova, devono appoggiare la pistola sul banco, scarica e con la bandierina di sicurezza inserita, e girarsi di fronte agli spettatori per la presentazione. Un Commissario di tiro deve verificare che il carrello sia aperto e non ci siano cartucce nella camera o nel caricatore.</p>
<p>f) <b>PRESENTAZIONE DEI FINALISTI 4:45 minuti prima</b></p>	<p>Dopo la verifica delle armi dei finalisti, il presentatore introduce gli atleti, il DT e il componente della Giuria incaricato come indicato all’art.6.17.1.12.</p>
<p>g) <b>PROCEDURA DETTAGLITA DEI COMANDI</b>  <b>Inizio della Finale</b>  <b>0:00 minuti</b></p>	<p>In Finale, ogni serie di GARA consiste di cinque (5) colpi in quattro (4) secondi. Per ogni serie, tutti i finalisti rimasti in gara tireranno separatamente e in successione. Per tutte le serie, la successione di tiro è da sinistra a destra.</p> <p>Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà “<b>AI VOSTRI POSTI</b>”.</p> <p><b>15 secondi</b> dopo la presentazione, il DT annuncerà “<b>CARICARE</b>”. Dopo il comando “<b>CARICARE</b>”, gli atleti hanno un (1) minuto per caricare due (2) caricatori (art.8.7.6.2 d. RTP non si applica in Finale). Un solo comando “<b>CARICARE</b>” sarà dato prima dell’inizio della prima serie di GARA. Durante tutta la Finale, gli atleti possono continuare a caricare i caricatori secondo esigenza.</p> <p>Dopo il comando “<b>CARICARE</b>”, gli atleti possono eseguire esercizi di puntamento, alzare il braccio o fare scatti a secco, tranne quando sta tirando l’altro atleta dello stesso gruppo di bersagli. Durante questo periodo l’atleta di destra dello stesso gruppo di bersagli può impugnare la pistola per prepararsi, ma non può eseguire esercizi di puntamento, alzare il braccio o fare scatti a secco.</p> <p>Dopo che l’atleta di sinistra ha eseguito la sua serie, deve posare la pistola e allontanarsi dalla linea di tiro oppure non muoversi mentre l’atleta di destra esegue la propria serie.</p> <p>Un (1) minuto dopo il comando “<b>CARICARE</b>”, il DT annuncerà il cognome del primo atleta “<b>(COGNOME ATLETA #1)</b>”. Dopo l’annuncio del suo cognome, l’atleta può inserire il caricatore nella pistola e prepararsi per tirare.</p> <p>Quindici (15) secondi dopo l’annuncio del cognome del primo atleta, il DT annuncerà “<b>ATTENZIONE</b>” e accenderà la luce rossa. Il primo atleta deve assumere la posizione di PRONTO. La luce verde si accenderà dopo sette (7) secondi.</p> <p>Dopo i quattro (4) secondi di durata della serie, si accenderà la luce rossa per 10/14 secondi (tempo per preparare i bersagli per la serie successiva).</p> <p>Durante questi 10/14 secondi, il DT annuncerà il risultato di quella serie (es. “<b>QUATTRO HIT</b>” (“<b>QUATTRO COLPITO</b>”)).</p> <p>Subito dopo che il risultato del primo atleta è stato annunciato e l’Ufficiale tecnico segnala che i bersagli sono pronti, il DT annuncerà “<b>(COGNOME ATLETA #2)</b>”. 15 secondi più tardi sarà annunciato il comando “<b>ATTENZIONE</b>” e la successione dei tempi per quella serie proseguirà.</p> <p>Dopo questa serie, il DT annuncerà il risultato.</p>



	<p>Gli altri atleti continueranno a tirare in sequenza fino a quando tutti gli atleti rimasti in gara avranno completato quella serie.</p> <p>Dopo che tutti gli atleti hanno completato una (1) serie, ci saranno 15/20 secondi di pausa. Durante questa pausa, il presentatore farà commenti sulla classifica attuale degli atleti, sui migliori punteggi, sull'atleta eliminato, ecc...</p> <p>Per la seconda serie, il DT annuncerà “<b>(COGNOME ATLETA #1)</b>” e continuerà con questa procedura fino a quando tutti i finalisti avranno tirato quattro (4) serie.</p>
<p><b>h)</b> <b>ELIMINAZIONI</b></p>	<p>Dopo che tutti i finalisti hanno tirato la quarta serie, l'atleta con la posizione di classifica più bassa è eliminato (6° posto). Un ulteriore atleta con la posizione di classifica più bassa è eliminato dopo ogni serie come segue:</p> <p>Dopo 5 serie – 5° posto</p> <p>Dopo 6 serie – 4° posto</p> <p>Dopo 7 serie – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo)</p> <p>Dopo 8 serie – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro)</p>
<p><b>i)</b> <b>SPAREGGIO</b></p>	<p>In caso di parità per stabilire l'atleta da eliminare con la posizione di classifica più bassa, gli atleti in parità tireranno una ulteriore serie di spareggio in quattro (4) secondi fino a quando la parità non sarà risolta. Tutti gli spareggi iniziano dall'atleta a sinistra.</p> <p>Per la serie di spareggio, il DT annuncerà immediatamente il cognome del primo atleta in parità “<b>(COGNOME ATLETA #1)</b>” e applicherà la normale procedura di Finale. Il presentatore non farà nessun commento fino a quando lo spareggio non sarà terminato.</p>
<p><b>j)</b> <b>TERMINE DELLA FINALE</b></p>	<p>Dopo che i rimanenti due (2) finalisti hanno tirato l'ottava serie, e se non ci sono parità e non ci sono reclami, il DT darà il comando “<b>STOP... SCARICARE</b>” e dichiara “<b>I RISULTATI SONO DEFINITIVI</b>”.</p> <p>La Giuria dovrà raggruppare i tre medagliati per la presentazione.</p> <p>Il presentatore deve immediatamente annunciare i vincitori delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo (art.6.17.1.14).</p> <p>Prima che un finalista o il suo allenatore rimuova la pistola dalla linea di tiro, un Commissario di tiro deve verificare la pistola per essere sicuro che abbia il carrello aperto con la bandierina di sicurezza inserita, sia senza caricatore e i caricatori siano scarichi. Le pistole devono essere inserite nelle custodie prima di essere rimosse dalla linea di tiro.</p>
<p><b>k)</b> <b>COLPI IN RITARDO</b></p>	<p>Se un atleta tira un colpo in ritardo oppure non tira a tutti i cinque (5) bersagli in tempo, sarà penalizzato con la detrazione di un (1) <b>HIT</b> (colpito), per ogni colpo tirato fuori tempo o non tirato, dal punteggio di quella serie. Il colpo(i) sarà registrato con “<b>FT</b>”.</p>
<p><b>l)</b> <b>POSIZIONE DI PRONTO (8.7.2, 8.7.3)</b></p>	<p>Se la Giuria determina che un atleta alza il braccio troppo presto oppure non lo abbassa sufficientemente, l'atleta sarà penalizzato con la detrazione di due (2) <b>HIT</b> (colpito) in quella serie (cartellino verde). In Finale non ci sono ammonizioni. In caso di ripetizione, l'atleta sarà squalificato (cartellino rosso). Per decidere la violazione sulla posizione di PRONTO, almeno due componenti della Giuria devono fare un segnale (es. alzando una bandierina o un cartoncino) che indichi che l'atleta ha alzato il braccio troppo presto prima che la penalità o la squalifica siano imposti.</p>
<p><b>m)</b></p>	<p>Inceppamenti durante la serie di prova non possono essere dichiarati o ripetuti. Un solo inceppamento <b>AMMESSO</b> o <b>NON AMMESSO</b> è concesso durante la serie di Finale. In caso di inceppamento durante una serie di GARA, un Commissario di tiro deve determinare se l'inceppamento è <b>AMMESSO</b> o <b>NON AMMESSO</b>.</p>



<b>INCEPPAMENTI (8.9)</b>	<p>Se l'inceppamento è <b>AMMESSO</b>, l'atleta deve ripetere la serie immediatamente, mentre gli altri finalisti rimangono in attesa, e riceverà il punteggio della serie ripetuta. L'atleta ha quindici (15) secondi per essere pronto a ripetere la serie.</p> <p>Per ogni ulteriore inceppamento non sono permesse ripetizioni e saranno considerati solo gli <b>HIT</b> (colpito) visualizzati.</p> <p>Se l'inceppamento è <b>NON AMMESSO</b>, l'atleta sarà penalizzato con la detrazione di due (2) <b>HIT</b> (colpito) dal punteggio di quella serie.</p>
-------------------------------	--

#### 6.17.5 FINALE PISTOLA SPORTIVA 25m DONNE

<b>a) FORMATO DELLA FINALE</b>	La Finale di Pistola Sportiva 25m Donne consiste di dieci (10) serie di cinque (5) colpi di tiro celere con il sistema di punteggio <b>HIT OR MISS</b> (colpito o mancato) e l'eliminazione della finalista con la posizione di classifica più bassa a partire dalla 4 serie e fino alla 10ma serie quando saranno decise la medaglia d'oro e la medaglia d'argento.
<b>b) BERSAGLI</b>	Devono essere usati due (2) gruppi da cinque (5) bersagli elettronici a 25m. I bersagli saranno etichettati A–B–R1–D–E e F–G–R2–I–J. Nelle Finali l'assegnazione casuale delle linee di tiro saranno assegnate come segue. A – B – D – E – F – G – I – J.
<b>c) PUNTEGGIO</b>  <b>DETRAZIONI</b>	<p>La Finale comincia da zero (0). Il punteggio sarà calcolato con il sistema <b>HIT OR MISS</b> (colpito o mancato); ogni colpo all'interno della zona del <b>HIT</b> (colpito) sarà registrato come un <b>HIT</b> (colpito). La dimensione della zona del <b>HIT</b> (colpito) è quella interna alla zona del 10.2 del bersaglio di tiro celere di Pistola Sportiva 25m.</p> <p>Durante la Finale, il punteggio sarà cumulativo con la classifica di ogni atleta determinata dal numero totale di <b>HIT</b> (colpito). Se due o più atlete sono in parità, tireranno una serie addizionale fin quando la parità non sarà risolta.</p> <p><b>Detrazioni per le violazioni che si verificano prima del primo colpo di gara saranno applicate al punteggio della prima serie di gara. Detrazioni per altre violazioni saranno applicate al punteggio della serie dove si è verificata la violazione.</b></p>
<b>d) ORARIO DI PRESENTAZIONE</b>  <b>30:00 e 20:00 minuti prima</b>	<p>Le atlete devono presentarsi nell'Area di preparazione 30 minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con l'equipaggiamento e gli indumenti da tiro. La Giuria deve completare le verifiche sull'equipaggiamento prima possibile dopo l'arrivo delle atlete. Le atlete o i loro allenatori devono poter sistemare l'equipaggiamento sulla linea di tiro, incluse sufficienti munizioni per portare a termine la Finale, non meno di <b>20 minuti</b> prima dell'ora d'inizio.</p> <p>L'equipaggiamento può includere una pistola di riserva che può essere utilizzata per sostituire una pistola malfunzionante (la bandierina di sicurezza deve essere inserita).</p>
<b>e) ACCESSO ALLE LINEE DI TIRO,  TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA</b>  <b>12:00 minuti prima</b>	<p>Il DT chiamerà le atlete sulla linea di tiro dodici (12) minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con il comando "<b>ATLETE IN LINEA</b>". Dopo un (1) minuto il DT darà inizio a due (2) minuti di Tempo di Preparazione con il comando "<b>IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA</b>".</p> <p>Dopo due (2) minuti, il DT annuncerà "<b>FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE</b>".</p> <p>La serie di Prova consiste di cinque (5) colpi nella normale sequenza di tiro celere (art.8.7.6.4 RTP). Subito dopo la fine del tempo di Preparazione, il DT annuncerà "<b>PER LA SERIE DI PROVA...CARICARE</b>". Dopo questo comando, le atlete possono riempire il caricatore, inserirlo nella pistola e prepararsi per tirare.</p> <p>60 secondi dopo il comando "<b>CARICARE</b>", il DT annuncerà "<b>ATTENZIONE</b>" e accenderà la luce rossa. Le atlete devono assumere la posizione di PRONTO (art.8.7.2 RTP). Dopo sette (7) secondi inizia la serie con l'accensione, per tre</p>



	<p>(3) secondi, della prima luce verde. Al termine della serie, il DT annuncerà <b>“STOP...SCARICARE”</b>.</p> <p>Nella serie di prova non saranno annunciati i risultati. Dopo il comando <b>“STOP...SCARICARE”</b>, le finaliste devono scaricare le armi, inserire la bandierina di sicurezza, appoggiarla sul banco e girarsi di fronte agli spettatori per la presentazione. Un Commissario di tiro deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.</p>
<p><b>f)</b> <b>PRESENTAZIONE DELLE FINALISTE</b> <b>6:15 minuti prima</b></p>	<p>Dopo la verifica delle armi delle finaliste, il presentatore introduce le atlete, il DT e il componente della Giuria incaricato come indicato all'art.6.17.1.12.</p>
<p><b>g)</b> <b>COMANDI E PROCEDURE DELLA FINALE</b>  <b>Inizio Gara</b>  <b>0:00 minuti</b></p>	<p>Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà <b>“AI VOSTRI POSTI”</b>.</p> <p>15 secondi più tardi, inizierà la prima serie di GARA e il DT annuncerà <b>“CARICARE”</b>. Le finaliste hanno un (1) minuto per caricare due (2) caricatori (art.8.7.6.2 d RTP non si applica in Finale).</p> <p>Un solo comando <b>“CARICARE”</b> sarà dato prima dell'inizio della prima serie di GARA. Durante tutta la Finale, le atlete possono continuare a caricare i caricatori secondo esigenza.</p> <p>Un (1) minuto dopo il comando <b>“CARICARE”</b>, il DT annuncerà <b>“PRIMA SERIE...PRONTE”</b>. Le atlete possono inserire il caricatore nella pistola e prepararsi per tirare.</p> <p>Quindici (15) secondi dopo il comando <b>“PRONTE”</b>, il DT annuncerà <b>“ATTENZIONE”</b> e accenderà la luce rossa. Le atlete devono assumere la posizione di PRONTO (art.8.7.2 RTP). Dopo sette (7) secondi inizia la serie di tiro celere con l'accensione, per tre (3) secondi, della prima luce verde. Dopo il completamento della serie, il DT annuncerà <b>“STOP”</b>.</p> <p>Dopo il comando <b>“STOP”</b>, il presentatore farà commenti sulla classifica delle finaliste e sui punteggi.</p> <p>15 secondi dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà <b>“PROSSIMA SERIE...PRONTE”</b>. Dopo quindici (15) secondi, il DT annuncerà <b>“ATTENZIONE”</b>.</p> <p>Questa sequenza proseguirà fino a quando tutte le finaliste avranno tirato quattro (4) serie. Dopo la quarta serie, e se non ci sono parità per l'ottavo posto, il DT annuncerà <b>“STOP”</b>.</p>
<p><b>h)</b> <b>ELIMINAZIONI</b></p>	<p>Dopo che tutte le finaliste hanno tirato la quarta serie, l'atleta con la posizione di classifica più bassa è eliminata (8° posto). Una ulteriore atleta con la posizione di classifica più bassa è eliminata dopo ogni serie come segue:</p> <p>Dopo 5 serie – 7° posto</p> <p>Dopo 6 serie – 6° posto</p> <p>Dopo 7 serie – 5° posto</p> <p>Dopo 8 serie – 4° posto</p> <p>Dopo 9 serie – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo)</p> <p>Dopo 10 serie – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro)</p>
<p><b>i)</b></p>	<p>Se due (2) o più atlete hanno lo stesso punteggio (numero totale di HIT (colpito)) devono tirare una ulteriore serie di spareggio di 5 colpi in tiro celere fino a quando la parità non sarà risolta.</p>



<b>SPAREGGIO</b>	In caso di parità, il DT annuncerà immediatamente il cognome delle atlete in parità e comanderà loro di eseguire la serie si spareggio applicando la normale procedura di Finale. Il presentatore non farà nessun commento fino a quando lo spareggio non sarà terminato.
<b>j) TERMINE DELLA FINALE</b>	Dopo dieci serie, se non ci sono parità tra il primo e secondo posto, il DT darà l'ordine " <b>STOP SCARICARE</b> " e annuncerà " <b>I RISULTATI SONO DEFINITIVI</b> " La Giuria dovrà raggruppare i tre medagliati ed il presentatore annuncerà immediatamente i vincitori della medaglia di bronzo, della medaglia d'argento e della medaglia d'oro.
<b>k) POSIZIONE DI PRONTO (8.7.2)</b>	Se la Giuria di Gara determina che un'atleta alza il braccio troppo presto oppure non lo abbassa sufficientemente, l'atleta sarà penalizzata con la detrazione di due (2) <b>HIT</b> (colpito) in quella serie (cartellino verde). In Finale non ci sono ammonizioni. In caso di ripetizione, l'atleta sarà squalificata (cartellino rosso). Per decidere la violazione sulla posizione di PRONTO, almeno due componenti della Giuria devono fare un segnale (es. alzando una bandierina o un cartoncino) che indichi che l'atleta ha alzato il braccio troppo presto prima che la penalità o la squalifica siano imposti.
<b>l) INCEPPAMENTI (8.9.2)</b>	Inceppamenti durante la serie di prova non possono essere dichiarati o <b>completati</b> . In caso di inceppamento durante una serie di GARA, un Commissario di tiro deve determinare se l'inceppamento è <b>AMMESSO</b> o <b>NON AMMESSO</b> . Se l'inceppamento è <b>AMMESSO</b> , l'atleta deve <b>completare</b> la serie immediatamente, mentre le altre atlete aspettano. L'atleta ha quindici (15) secondi per essere pronta a completare la serie. Per ogni successivo inceppamento non è permesso completare la serie e saranno considerati solo gli <b>HIT</b> (colpito) visualizzati.

#### 6.17.7 **Cerimonie di premiazione**

Una cerimonia di premiazione per onorare i vincitori delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo deve essere fatta prima possibile dopo ogni Finale.

### 6.18 **SPECIALITA' CARABINA E PISTOLA MIXED TEAM**

#### 6.18.1 **Carabina Aria Compressa 10m e Pistola Aria Compressa 10m**

6.18.1.1 Questo regolamento prevede le norme per le gare di Carabina Aria Compressa 10m Mixed Team e Pistola Aria Compressa 10m Mixed Team.

#### 6.18.1.2 **Composizione della squadra (Mixed Team)**

Due (2) atleti della stessa Sezione TSN (1 maschio e 1 femmina).

6.18.1.3 non applicabile

#### 6.18.1.4 **Iscrizione delle squadre**

Il numero massimo di squadre che una stessa Sezione TSN può inscrivere e la relativa quota di iscrizione saranno determinati da PSF dell'anno in corso. I componenti della squadra possono essere sostituiti da altri atleti della stessa Sezione TSN entro le ore 12:00 del secondo giorno precedente la gara.

#### 6.18.1.5 **Formato della competizione**

Le specialità di Carabina Aria Compressa 10m Mixed Team e Pistola Aria Compressa 10m Mixed Team si svolgono in due fasi:

a) Qualificazione

b) Finale (consiste in Parte 1 per la medaglia di bronzo, Parte 2 per la medaglia di argento e oro)



#### 6.18.1.6 **Punteggio della squadra**

Il punteggio e la classifica si basano sui punteggi totali dei due componenti della squadra.

#### 6.18.1.7 **Assistenza al tiro (Coaching)**

- a) Durante la qualificazione è consentita solo l'assistenza non verbale.
- b) Durante la Finale ad ogni squadra è consentito un allenatore che deve essere seduto nell'area dedicata e può comunicare con i propri atleti. L'allenatore può chiedere un Timeout alzando la mano subito dopo il completamento del colpo mentre vengono fatti gli annunci, questo può essere richiesto una volta sola durante la finale, l'allenatore può avvicinarsi e parlare con i suoi atleti sulla linea di tiro, per un tempo massimo di un minuto, a partire dal momento in cui raggiunge gli atleti.
- c) Il tempo sarà controllato dal componente della Giuria incaricato che deve annunciare "**TEMPO**" quando il minuto è scaduto, e l'allenatore deve tornare immediatamente al suo posto. Se un Timeout è richiesto da una squadra, anche l'allenatore dell'altra squadra può avvicinarsi e parlare con i suoi atleti, ciò non pregiudica l'opportunità dell'altra squadra di richiedere il Timeout.

#### 6.18.1.8 **Inceppamenti**

- a) Gli inceppamenti durante la qualificazione saranno disciplinati secondo la regola 6.13.
- b) Gli inceppamenti durante le Finali per le medaglie saranno disciplinati secondo la regola 6.17.1.6 (è consentito solo (1) inceppamento AMMESSO per ogni squadra durante la finale)

#### 6.18.1.9 **Reclami sui bersagli elettronici (EST) e sui punteggi**

- a) I reclami sui bersagli elettronici durante la qualificazione saranno decisi secondo la norma 6.16.5.2
- b) per i reclami sui bersagli elettronici durante le Finali saranno decisi secondo la norma 6.17.1.13

#### 6.18.1.10 **Reclami**

- a) I reclami durante la qualificazione saranno decisi secondo la norma 6.16
- b) I reclami presentati durante le Finali saranno decisi dalla Giuria di Finale secondo il regolamento 6.17.1.10 e 6.17.1.13

#### 6.18.1.11 **Premiazioni**

Le premiazioni per le specialità Mixed Team saranno condotte secondo la norma 6.17.6

### 6.18.2 **QUALIFICAZIONI**

#### 6.18.2.1 **Stand di tiro**

Le qualificazioni per le specialità di Mixed Team saranno svolte nello stand delle Qualificazioni in uno o più turni

#### 6.18.2.2 **Assegnazione delle linee di tiro**

- a) Le linee di tiro delle squadre saranno assegnate mediante sorteggio effettuato dal computer secondo la norma 6.6.6.
- b) Le squadre della stessa Sezione TSN non devono essere posizionate l'una accanto all'altra



- c) Gli atleti di ogni squadra tirano l'uno accanto all'altro con l'atleta donna a sinistra

#### 6.18.2.3 **Accesso alle linee**

- a) Per ogni turno di qualificazione il Direttore di Tiro chiamerà in linea gli atleti venti (20) minuti prima dell'orario di inizio Gara.
- b) Agli atleti saranno concessi dieci (10) minuti per sistemare la propria attrezzatura sulla linea di tiro.
- c) Gli atleti non possono maneggiare le armi né preparare il proprio equipaggiamento prima della chiamata del Direttore di tiro sulla linea di tiro.
- d) Dopo che gli atleti sono stati chiamati sulle linee di tiro, sono autorizzati a maneggiare le armi, rimuovere le bandierine di sicurezza, fare esercizi di puntamento e scatto a secco prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova.
- e) In Finale, gli atleti non possono rimuovere le bandierine di sicurezza e fare esercizi di puntamento, prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova.

#### 6.18.2.4 **Tempo di preparazione e colpi di prova**

Agli atleti devono essere concessi (10) minuti di Tempo di Preparazione e Colpi di Prova con illimitati colpi di prova prima dell'inizio della gara.

- a) Il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova deve essere programmato per terminare approssimativamente (30) secondi prima dell'orario ufficiale di inizio gara.
- b) I controlli pre-gara da parte degli Ufficiali di gara devono essere completati durante i (10) minuti precedenti l'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova.
- c) Il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova inizia con il comando "**TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA .....START**". Nessun colpo può essere tirato prima del comando "**START**".
- d) Se un atleta tira un colpo prima del comando "**START**" del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, il primo colpo di gara deve essere conteggiato come (0) zero. Se è interessata la sicurezza l'atleta può essere Squalificato.
- e) Dopo nove minuti e trenta secondo del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova il Direttore di Tiro deve annunciare "**30 SECONDI**".
- f) Al termine del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, il Direttore di Tiro deve annunciare "**FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA...STOP**". Seguirà una breve pausa di 30 secondi, tempo che servirà all'Ufficiale tecnico per predisporre i bersagli in modalità gara.
- g) Se un atleta tira un colpo dopo il comando "**FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA...STOP**" e prima del comando "**INIZIO GARA...START**" il colpo non deve essere conteggiato come colpo di gara.

#### 6.18.2.5 **Numero colpi di gara e tempistica**

Nelle Qualificazioni ogni componente della squadra tira trenta (30) colpi di gara (60 colpi totali per squadra), nel tempo massimo di trenta (30) minuti. Ogni atleta tira indipendentemente dal proprio compagno/a di squadra.





#### 6.18.2.6 **Punteggio**

Nella Qualificazione di Carabina Aria Compressa 10m Mixed Team i punteggi saranno conteggiati con i decimali (art 6.3.3.1).

Nella Qualificazione di Pistola Aria Compressa 10m Mixed Team i punteggi saranno conteggiati con numeri interi.

#### 6.18.2.7 **Classifica delle Squadre**

- a) I punteggi di ogni componente della squadra verranno sommati tra loro, si formerà la classifica in base ai punteggi delle squadre.
- b) Le parità saranno risolte applicando l'art 6.15.5 (somma dei punteggi dei due componenti della squadra).
- c) Le prime quattro (4) squadre della classifica accedono alle Finali.
- d) Le squadre 3° e 4° si sfideranno nella Finale Parte 1
- e) Le squadre 1° e 2° si sfideranno nella Finale Parte 2

#### 6.18.3 **FINALE**

La Finale consiste nella Parte 1 per decidere la medaglia di Bronzo seguita dalla Parte 2 per decidere la medaglia d'oro e argento. La procedura per condurre entrambe le Parti saranno le stesse, con gli appropriati comandi da parte il Direttore di Tiro.

##### 6.18.3.1 **Stand di tiro**

Le Finali di Carabina Aria Compressa 10m Mixed Team e Pistola Aria Compressa 10m Mixed Team devono, se possibile, essere disputate nello stand delle Finali. Sulle linee di tiro devono essere presenti monitor per la visualizzazione dei risultati visibili da entrambi i componenti di ciascuna squadra.

##### 6.18.3.2 **Procedure**

- a) non applicabile
- b) Gli atleti della Finale Parte 1 o i loro allenatori devono essere autorizzati a sistemare il proprio equipaggiamento sulle linee di tiro assegnate almeno (15) minuti prima dell'ora di inizio programmata. Devono quindi lasciare le linee di tiro e attendere di essere chiamati in linea.
- c) Nessuna borsa o custodia di arma deve essere lasciata nella zona di svolgimento della finale.

##### 6.18.3.3 **Personale in servizio durante la Finale**

La condotta e la supervisione delle Finali di Mixed Team saranno conformi alla norma 6.17.1.10.

##### 6.18.3.4 **Ora di presentazione e ora di inizio**

- a) L'ora di inizio della Finale è quando il DT inizia con il comando per il primo colpo di gara della Parte 1.
- b) Tutti gli otto atleti qualificati alla Finale si devono presentare allo stand delle Finali nell'area di preparazione con tutta l'attrezzatura necessaria almeno (30) minuti prima dell'orario di inizio della Finale Parte 1. Se uno o entrambe i componenti della squadra non si presentano in tempo nello stand delle Finali una penalità di due (2) punti sarà detratta dal punteggio della prima serie di quella squadra. Ogni squadra può essere accompagnata da un allenatore.



- c) Se un atleta o una squadra si presenta più tardi di venti (20) minuti prima dell'ora di inizio, la squadra non potrà partecipare e sarà classificata quarta (4°) se in Finale Parte 1 o seconda (2°) se in Finale Parte 2
- d) Se la cerimonia di premiazione è prevista dopo la Finale, tutti gli atleti si devono presentare con la divisa di rappresentanza sezionale, la Giuria deve completare tutti i controlli durante il periodo di presentazione prima della Finale.
- e) Gli atleti della Finale Parte 1 o i loro allenatori devono essere autorizzati a sistemare il proprio equipaggiamento sulle linee di tiro assegnate almeno (15) minuti prima dell'ora di inizio programmata. Devono quindi lasciare le linee di tiro e attendere di essere chiamati in linea.
- f) Le squadre delle due parti della Finale devono essere riunite in ordine di linea di tiro per la chiamata dieci (10) minuti prima dell'orario di inizio della Parte 1.

#### 6.18.3.5 **Assegnazione delle linee di tiro**

- a) Per la Finale Parte 1 la squadra classificata al terzo posto dopo la qualificazione dovrebbe essere posizionata sulle linee B e C e la squadra quarta classificata sulle linee F e G
- b) Per la Finale Parte 2 la squadra classificata al primo posto dopo la qualificazione dovrebbe essere posizionata sulle linee B e C e la squadra classificata seconda sulle linee F e G
- c) I componenti della squadra possono cambiare posizione per la Finale. Se lo si desidera fare l'allenatore deve informare la Giuria di Finale su quale componente della squadra tira a sinistra e quale tira a destra, prima della fine del tempo di reclamo dopo la pubblicazione dei risultati preliminari della qualificazione.

#### 6.18.3.6 **Punteggi**

- a) In Finale, sia carabina che pistola, tutti i colpi saranno conteggiati con il punteggio decimale.
- b) Dopo ogni colpo la squadra con il punteggio più alto, dato dalla somma dei punti di entrambi i componenti, vince due (2) punti.
- c) In caso di parità di punteggio ogni squadra riceve un (1) punto.
- d) La prima squadra a raggiungere sedici (16) punti vince la relativa Parte di Finale
- e) In caso di parità in cui entrambe le squadre hanno totalizzato sedici (16) punti la Finale prosegue con un (1) colpo aggiuntivo tirato da entrambi i componenti di ciascuna squadra per decidere la parità.
- f) Se i punteggi sono ancora in parità le squadre continueranno a tirare ulteriori colpi fino a quando la parità non viene risolta.

#### 6.18.3.7 **Reclami sui Bersagli Elettronici (EST) durante la Finale**

- a) Durante i Colpi di Prova, se un componente della squadra o un allenatore si lamenta, oppure un Commissario di tiro osserva che una striscia di carta non riesce ad avanzare, il DT deve ordinare agli atleti di interrompere il tiro e ordinare agli Ufficiali Tecnici di sistemare il problema. Il tempo di prova deve essere quindi riavviato.
- b) Se un componente della squadra si lamenta che non è stato registrato un colpo o che è apparso uno zero imprevisto o inspiegabile, devono essere prese le seguenti misure:
- c) Il componente della Giuria incaricato farà tirare un altro colpo all'atleta con il bersaglio malfunzionante, se il colpo aggiuntivo viene registrato, il valore del colpo aggiuntivo verrà conteggiato e il colpo mancante verrà ignorato. Se il colpo aggiuntivo non viene registrato, la Giuria di Finale deve interrompere la gara e spostare l'atleta su una linea di riserva.



- d) Se un atleta viene spostato su una linea di riserva, quando è pronto a riprendere, a tutti gli atleti verranno concessi due (2) minuti di illimitati colpi di prova. L'atleta spostato di linea tirerà quindi il suo colpo di gara in cinquanta (50) secondi e gara proseguirà.

#### 6.18.3.8 **Accesso alle linee**

Le squadre di entrambe le Parti della Finale accedono sulle linee di tiro una alla volta. L'annunciatore presenta agli spettatori le squadre mentre accedono alle linee. Gli atleti devono stare davanti alle linee assegnate rivolti verso il pubblico e rimangono in tale posizione fino a quando non sono stati presentati tutti, compresi il componente della Giuria incaricato e il Direttore di Tiro.

**Le squadre della Finale Parte 2 ritornano nell'area di preparazione.**

#### 6.18.3.9 **Tempo di Preparazione e Colpi di Prova**

Dopo un (1) minuto il Direttore di Tiro annuncerà:  
**“CINQUE (5) MINUTI DI TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA.....START”**. Dopo quattro (4) minuti e trenta (30) secondi, il DT annuncerà **“30 SECONDI”**. Dopo cinque (5) minuti il DT annuncerà **“STOP...SCARICARE”**.

#### 6.18.4 **PROCEDURE PER LA FINALE**

- a) Un (1) minuto dopo la fine del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova il DT annuncerà:
- b) **“PER IL PRIMO COLPO DI GARA CARICARE... cinque (5) secondi... START”**
- c) Ogni componente di squadra tira un colpo nel tempo massimo di cinquanta (50) secondi.
- d) Ogni atleta può tirare per primo.
- e) Dopo che tutti gli atleti hanno tirato il colpo il DT può annunciare **“STOP”**
- f) Subito dopo il comando **“STOP”**, per ogni colpo, sarà annunciata la squadra con il punteggio più alto e i punti conquistati.
- g) Il presentatore commenterà per 15/20 secondi i punteggi delle squadre, la classifica attuale e i punteggi notevoli. I punteggi dei singoli non vanno commentati.
- h) La procedura di tiro sarà ripetuta fino a quando non sarà decisa la relativa Parte di Finale

#### 6.18.4.1 **Completamento Finale Parte 1**

- a) Non appena è stata decisa la medaglia di bronzo, il DT annuncerà **“STOP...SCARICARE”** se non ci sono reclami o parità dichiarerà **“I RISULTATI SONO DEFINITIVI”**. Il presentatore annuncerà la squadra vincitrice della Medaglia di bronzo.
- b) Un Commissario di tiro deve verificare che le armi siano con l'azione aperta e la bandierina di sicurezza inserita.

#### 6.18.4.2 **Passaggio dalla Parte 1 alla Parte 2**

- a) Gli atleti della Parte 1 devono lasciare le linee di tiro, posizionando le armi in sicurezza nell'area di preparazione della Finale, poi possono tornare a guardare la Finale Parte 2 nei posti loro assegnati.
- b) Dopo almeno cinque (5) minuti dalla proclamazione dell'assegnazione della medaglia di bronzo e dopo che i bersagli siano stati controllati dalla Giuria di Finale e dopo che il DT ha dichiarato **“STAND PRONTO”**, gli atleti della Finale Parte 2 o i loro allenatori devono essere autorizzati a posizionare il loro equipaggiamento sulle linee di tiro.



c) Devono quindi lasciare lo stand di tiro e attendere di essere chiamati in linea.

#### 6.18.4.3 **Completamento della Finale Parte 2**

- a) Non appena sono state decise le medaglie d'oro e d'argento, il DT annuncerà **"STOP...SCARICARE"** e dichiarerà **"I RISULTATI SONO DEFINITIVI"**, e il presentatore annuncerà le squadre vincitrici della medaglia d'oro e d'argento.
- b) Un Commissario di tiro deve verificare che le armi siano con l'azione aperta e la bandierina di sicurezza inserita.
- c) Il componente della Giuria incaricato deve riunire le tre squadre vincitrici delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo, come nelle Finali individuali, per le fotografie ufficiali e gli annunci. Gli atleti possono essere autorizzati a portare la propria arma, per le fotografie, quindi i vincitori della medaglia di bronzo possono prenderle dall'area di preparazione e tornare senza ritardi.

#### 6.18.4.4 **Musica durante la Finale**

- a) Durante la Qualificazione deve essere riprodotta musica.
- b) Durante la Finale deve essere riprodotta musica.
- c) Il Delegato Sportivo UITS dovrebbe approvare il programma musicale. Il supporto entusiasta del pubblico è l'incoraggiamento è raccomandato durante la Finale.

#### 6.18.4.5 **Questioni irregolari o controverse**

L'art. 6.17 si applica a tutti i casi non contemplati nelle regole di cui sopra. Questioni irregolari o contestate saranno decise dalla Giuria di Finale in accordo con il Regolamento Tecnico Generale di ogni specialità.

### 6.19 **MODULI**

I moduli da utilizzare nella conduzione delle gare UITS sono forniti nelle seguenti pagine come segue


- MODULO PER RECLAMI (mod. R)
- MODULO PER APPELLO (mod. AP)
- Rapporto Incidente o guasto tecnico (mod. RI)
- Notifica risultati per Ufficio Classifica (mod. UC)
- Inceppamenti Pistola Automatica 25m (mod. PA)
- Inceppamenti Pistola Sportiva 25m o Pistola Grosso Calibro 25m(mod. PSp)
- Inceppamenti Pistola Standard 25m (mod. PS)
- Ammonizione sul codice abbigliamento/sponsorizzazione (mod. AS)
- Avviso di Violazione del Codice di Abbigliamento (mod. VCA)








Modulo per appelli – pagina 1

	<p><b>RICORSO IN APPELLO AD UNA DECISIONE DELLA GIURIA</b></p>	<p><b>AP</b></p>
<p><b>Informazioni ( da compilarsi a cura del dirigente o accompagnatore della squadra)</b></p>		
<p><i>Se si è in disaccordo con una decisione della Giuria, la questione può essere appellata alla Giuria di Appello. Una copia del relativo modulo di reclamo (mod. A) deve essere allegato</i></p>		
<p><b>Motivazioni del ricorso in Appello:</b></p>		
<p>Appello presentato da:</p>		
<p><i>Nome e cognome, sezione/gruppo sportivo/firma</i></p>		
<p>RICEVUTA (compilata dalla Direzione di Gara)</p>		
<p>Reclamo ricevuto da _____</p>		
<p>Il (data) _____ alle (ora) _____</p>		
<p>Ammontare della tassa corrisposta _____</p>		
<p>Nome incaricato Direzione di Gara (stampatello)</p>		<p>Firma incaricato Direzione di Gara</p>







	<b>Rapporto di incidente o guasto tecnico</b>				<b>RI</b>		
Rapporto n°: (deve essere annotato sul Registro di Gara)							
Data dell'evento:				Ora dell'evento:			
Gara			Turno		Nr. Linea		
Nominativo dell'Atleta:				Ripresa			
Nr dorsale:		Sezione/Gruppo		Serie			
<b>Breve esposizione dell'accaduto</b>							
Regole UITSS applicabili:							
Provvedimenti presi:							
Firma del Commissario di tiro		Nominativo		Ore			
Firma del Direttore di Tiro		Nominativo		Ore			
Firma Addetto Ufficio Classifica		Nominativo		Ore			
Firma Direttore Ufficio Classifica		Nominativo		Ore			
Firma del Membro di Giuria		Nominativo		Ore			
Variazioni di punteggio:					Rif.		

**NOTA: Una volta che gli Ufficiali di Gara lo hanno completato, il presente modulo deve essere inviato immediatamente all'Ufficio Classifiche.**



	Notifica punteggio Ufficio Classifica		<b>UC</b>	
Gara:		Data:		
Turno:		Eliminatorie/ Qualificazioni:		
Risultato Provvisorio pubblicato da:			Ore:	
Termine ultimo per il reclamo			Ore:	
NON ci sono stati reclami (nome)			Risultati confermati	
<b>OPPURE</b>				
Reclamo presentato sul punteggio (vedi il modulo reclami allegato)			Orario di presentazione del reclamo:	
Risultati NON ancora confermati				
Firma Direttore Ufficio Classifica :			Ore:	
Firma del Membro della Giuria			Ore:	
Firma dell'UdG tecnico Addetto alla classifica			Ore:	



	Pistola automatica Inceppamento – computo punteggio					PA	
Gara:			Data:				
Ripresa & Turno:	Serie		1 <sup>^</sup>	2 <sup>^</sup>	Ora inceppamento:		
	Tempo		8s	6s			
Postazione di tiro		Nome atleta:					
Pettorale:		Sezione:		Data:			
Per un inceppamento <b>AMMESSO</b> scrivere "IA" - per un inceppamento <b>NON AMMESSO</b> scrivere "INA 0" - per colpi <b>NON SPARATI</b> scrivere "0" solo per i colpi mancati, o per i colpi non sparati su ciascun singolo bersaglio in entrambe le serie:							
Colpo Serie	1	2	3	4	5	Totale	
GARA							
RIPETIZIONE							
PUNTEGGIO DEFINITIVO							
All'atleta verranno accreditati i colpi di <b>valore più basso</b> di ogni colonna. Se l'atleta <b>non conclude la serie ripetuta</b> , gli saranno accreditati: il <b>maggiore numero</b> di colpi che egli ha sparato nella serie originale o in quella ripetuta, il <b>valore più basso</b> dei colpi che ha sparato nella serie originale e in quella ripetuta.							
N.B. Questa parte del modulo si compila solo <u>se l'inceppamento riguarda la seconda metà di una serie di 10 colpi</u>			Punteggio totale dei primi 5 colpi		Punteggio corretto della serie di 10 colpi		
Firma del Direttore di Tiro :					Nominativo del Direttore di Tiro		
Firma del Membro di Giuria:					Nominativo del Membro di Giuria		
Firma del Direttore Ufficio Classifica :					Nominativo del Direttore Ufficio Classifica		
Conferma di intervento manuale sui risultati nel computer di gestione della classifica					Firma dell'Ufficiale Tecnico		
Firma del membro di Giuria di Classifica					Numero di riferimento della correzione		

**NOTA: Una volta che gli Ufficiali di Gara lo hanno completato, il presente modulo deve essere  
inviato immediatamente all'Ufficio Classifiche**





	<b>Pistola Sportiva/Grosso Calibro Ripresa di Precisione/Celere Inceppamento – computo punteggio</b>						<b>PSp</b>		
Gara:			Data:						
Turno:		Serie	1 <sup>^</sup>	2 <sup>^</sup>	3 <sup>^</sup>	4 <sup>^</sup>	5 <sup>^</sup>	6 <sup>^</sup>	Ora Inceppamento:
Postazione di tiro		Nome atleta:							
Pettorale:		Sezione:				Data:			
Per un inceppamento <b>AMMESSO</b> scrivere "IA" - per un inceppamento <b>NON AMMESSO</b> scrivere "INA 0" - per colpi <b>NON SPARATI</b> scrivere "0"									
Colpo	1	2	3	4	5	Totale			
Serie									
GARA									
COMPLETAMENTO									
PUNTEGGIO DEFINITIVO									
Il punteggio finale è pari al totale dei 5 colpi effettuati									
<b>N.B.</b> Questa parte del modulo si compila solo <u>se l'inceppamento riguarda la seconda metà di una serie di 10 colpi</u>			Punteggio totale dei primi 5 colpi		Punteggio corretto della serie di 10 colpi				
Firma del Direttore di Tiro:					Nominativo del Direttore di Tiro				
Firma del Membro di Giuria:					Nominativo del Membro di Giuria				
Firma del Direttore Ufficio Classifica:					Nominativo del Direttore Ufficio Classifica				
Conferma di intervento manuale sui risultati nel computer di gestione della classifica					Firma dell'Ufficiale Tecnico				
Firma del membro di Giuria di Classifica					Numero di riferimento della correzione				

**NOTA: Una volta che gli Ufficiali di Gara lo hanno completato, il presente modulo deve essere inviato immediatamente all'Ufficio Classifiche**



		<b>Pistola Standard</b> Inceppamento – computo punteggio					<b>PS</b>
Gara:			Data:				
Turno:	Serie	1 <sup>^</sup>	2 <sup>^</sup>	3 <sup>^</sup>	4 <sup>^</sup>	Ora Inceppamento:	
	Tempi	150 sec.	20 sec.	10 sec.			
Postazione di tiro	Nome atleta:						
Pettorale:	Sezione/Gruppo:			Data:			
Per un inceppamento <b>AMMESSO</b> scrivere "IA" - per un inceppamento <b>NON AMMESSO</b> scrivere "INA 0" - per colpi <b>NON SPARATI</b> scrivere "0"							
Colpo	1	2	3	4	5	Totale	
Serie							
GARA							
RIPETIZIONE							
PUNTEGGIO DEFINITIVO							
All'atleta verranno accreditati i cinque colpi di <b>valore più basso</b> presenti sul bersaglio. Se l'atleta <b>non conclude la serie ripetuta</b> , gli saranno accreditati: il <b>maggiore numero</b> di colpi che egli ha sparato nella serie originale o in quella ripetuta. Il <b>valore più basso</b> dei colpi che ha sparato nella serie originale e in quella ripetuta.							
<b>N.B.</b> Questa parte del modulo si compila solo se l'inceppamento riguarda la seconda metà di una serie di 10 colpi			Punteggio totale dei primi 5 colpi		Punteggio corretto della serie di 10 colpi		
Firma del Direttore di Tiro :			Nominativo del Direttore di Tiro				
Firma del Membro di Giuria:			Nominativo del Membro di Giuria				
Firma del Direttore Ufficio Classifica :			Nominativo del Direttore Ufficio Classifica				
Conferma di intervento manuale sui risultati nel computer di gestione della classifica			Firma dell'Ufficiale Tecnico				
Numero di riferimento della correzione			Firma del membro di Giuria di Classifica				

**NOTA: Una volta che gli Ufficiali di Gara lo hanno completato, il presente modulo deve essere inviato immediatamente all'Ufficio Classifiche**



## **6.20 CODICE DI ABBIGLIAMENTO (Dress Code) vedi art. 6.7.5**

### **6.20.1 Generalità**

In tutti gli sport ci si preoccupa dell'immagine che si trasmette ai giovani, al pubblico in generale ed ai media. Gli Sport Olimpici in particolare sono giudicati per l'immagine di professionalità che viene trasmessa dagli atleti, dai tecnici e dagli Ufficiali di gara a tutti i livelli. La capacità del Tiro a Segno di crescere come sport, di attirare nuovi praticanti e appassionati e di continuare ad assicurargli lo status di "Sport Olimpico" sono condizionati dall'abbigliamento di atleti e Ufficiali di gara. Il Codice di abbigliamento fornisce regole e linee guida che implementano l'art. 6.7.5 del presente regolamento.

### **6.20.2 Codice di abbigliamento per atleti**

6.20.2.1 Tutti gli indumenti indossati dagli atleti durante le manifestazioni sportive nelle eliminatorie, nelle qualificazioni e nelle Finali devono essere appropriati per il livello di gara in cui competono, ricordando che devono richiamare un'immagine positiva dell'atleta come atleta di uno Sport Olimpico.

6.20.2.2 Quando partecipano alle competizioni gli atleti devono indossare un abbigliamento di tipo sportivo; i Gruppi Sportivi e le Sezioni TSN devono dotare i propri rappresentanti di capi di vestiario che riportino i simboli, il nome ed i colori del Gruppo Sportivo o Sezione TSN di appartenenza. Nell'abbigliamento sportivo sono incluse le tute sportive di vario genere e materiale.

6.20.2.3 I componenti di una squadra che partecipano ad una gara a squadre devono indossare lo stesso abbigliamento, che rappresenti il Gruppo Sportivo o la Sezione TSN di appartenenza.

6.20.2.4 Durante le Cerimonie di Premiazione o altre cerimonie, gli atleti devono indossare l'abbigliamento sociale.

6.20.2.5 Gli atleti di Carabina devono indossare abbigliamento che rispetti l'art. 7.5 RTC. Quando non indossino pantaloni e/o scarpe da tiro gli indumenti indossati durante la manifestazione sportiva devono rispettare le norme del presente Codice di Abbigliamento.

6.20.2.6 Durante tutte le gare di pistola le donne possono indossare gonne, gonne pantalone, pantaloni corti o lunghi, bluse, camicie, camicette, maglie, magliette con maniche (lunghe o corte). Agli uomini è richiesto di indossare pantaloni lunghi o corti e camicie, maglie, magliette con maniche (lunghe o corte).

6.20.2.7 Non si applica

6.20.2.8 Se si indossano pantaloni corti durante la gara, l'orlo dei pantaloni non deve essere più in alto di 15 cm. dal centro della rotula. La stessa misura deve essere rispettata da gonne, gonne pantalone e abiti.

### **6.20.3 INDUMENTI PROIBITI**

6.20.3.1 Gli indumenti proibiti per tutte le fasi delle gare includono abbigliamento mimetico o con disegno mimetico, camicie, maglie e magliette senza maniche, pantaloni corti (rif. Art. 6.20.2.8), pantaloni con orli strappati o sfilacciati, pantaloni con pezze o buchi o scoloriti nonché INDUMENTI con messaggi o disegni che non siano riconducibili alla Sezione TSN, Gruppo Sportivo, associazioni o alla stessa UITS o marchi del produttore o degli sponsor (art. 6.12.1 non è ammessa la propaganda).

6.20.3.2 Gli atleti non possono indossare sandali o ciabatte di qualsiasi tipo né permanere nell'impianto sportivo senza scarpe e senza calze.

6.20.3.3 Il cambio di abbigliamento deve essere fatto nelle aree designate (idonee e opportunamente attrezzate). Qualora esista un'area designata, cambiarsi sulla linea di tiro o all'interno dell'impianto non è permesso.



6.20.3.4 Tutti gli indumenti devono rispettare le regole sui diritti commerciali, le sponsorizzazioni e le regole sulla pubblicità commerciale riguardo l'esposizione di marchi del produttore o dello sponsor.

#### **6.20.4 REGOLE DI ABBIGLIAMENTO PER ALLENATORI, TECNICI E ORGANI DI GARA**

6.20.4.1 Il presente codice di abbigliamento si applica a tutti gli organi di gara (componenti della Giuria, Direttori e Commissari di tutti i settori) se non dotati di specifico abbigliamento.

6.20.4.2 Se non viene fornita una specifica divisa dall'organizzazione, gli organi di gara devono indossare un abbigliamento che rispetti l'art. 6.20.2.6 e il paragrafo 6.20.3. Si raccomanda l'utilizzo di pantaloni lunghi e di scarpe chiuse, normali o sportive.

6.20.4.3 Quando designato, il Delegato Sportivo UITS deve indossare l'abbigliamento fornito dalla UITS, ove in dotazione o attenersi ai presenti articoli quale organo di gara.

6.20.4.4 Non si applica

6.20.4.5 Tutti gli organi di gara, gli allenatori e gli accompagnatori, sono tenuti al rispetto del paragrafo 6.20.3.

6.20.5 *Non si applica*

#### **6.20.6 Procedure di applicazione del Codice di Abbigliamento**

6.20.6.1 Gli organi di gara sono responsabili dell'applicazione del presente Codice di Abbigliamento.

6.20.6.2 Durante le competizioni gli organi di gara dovranno rilasciare avvisi scritti con la richiesta di correggere le violazioni riscontrate per la prima volta. Gli atleti che ricevono un avviso scritto e non provvedono a correggere le violazioni segnalate dovranno essere sanzionati con cartellino verde e 2 punti di penalità sulla prima serie di gara. Gli avvisi scritti verranno di norma notificati durante il controllo equipaggiamento o durante il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova per permettere all'atleta di correggere l'abbigliamento.

6.20.6.3 Tutti gli avvisi di correzione delle violazioni al Codice di Abbigliamento devono essere fatti durante la competizione utilizzando il modulo VCA (Violazione Codice di Abbigliamento) da consegnare alla persona interessata. La consegna dell'avviso dovrà essere riportata sul registro di gara e comunicata al Delegato Sportivo UITS per la relazione di gara.









## 6.21 INDICE

10m Pistola – Bersaglio	6.3.4.6
10m Carabina – Bersaglio	6.3.4.3
10m Carabina e Pistola Gare a Squadre Miste	6.18
10m Gare – Regole specifiche per gare a 10 metri	6.11.2
10m Impianti coperti per armi a gas compressi	6.4.3.3 c
10m Impianti – Caratteristiche delle postazioni di tiro	6.4.10
10m Impianti – Illuminazione degli impianti al chiuso (lux)	6.4.14
10m Bersaglio Mobile – Bersagli Elettronici	6.4.16.2 e
10m Bersaglio Mobile – Bersaglio	6.3.4.8
25m e 50m Impianti Coperti	6.4.3.3 d
25m e 50m Tiro di precisione con pistola – Bersaglio	6.3.4.5
25m Fogli di Controllo – Bersagli Elettronici (EST)	6.3.5.4
25m Gare – Bersaglio Pistola Automatica	6.3.4.4
25m e 50m Gare – Bersaglio per tiro di precisione	6.3.4.5
25m Gare - Tempi di esposizione Bersagli	6.4.12
25m Impianti all'aperto – misura minima di cielo aperto	6.4.3.3 g
25m Impianti – Dimensioni delle postazioni e delle stazioni di tiro	6.4.11.7
25m Impianti – Equipaggiamento delle postazioni di tiro	6.4.11.10
25m Impianti – Schermi fra le postazioni di tiro	6.4.11.8
25m Impianti – Sezioni (Gruppi)	6.4.11.3
25m Impianti – Caratteristiche degli impianti di tiro	6.4.11
25m Gare – Assegnazione delle linee di tiro Pistola Automatica	6.6.6.2
25m Gare – Gruppi di Bersagli Pistola Automatica	6.4.11.3
25m Gare – Bersaglio Pistola Automatica	6.3.4.4
25m Bersagli – Tempi di esposizione	6.4.12
25m Bersagli – Numerazione dei Bersagli	6.4.3.6
25m Bersagli – Caratteristiche per i Bersagli Elettronici – Tempi	6.4.13
300m Bersagli – Colpi incrociati sui bersagli Elettronici	6.11.6.9 c
300m Impianti all'aperto – misura minima di cielo aperto	6.4.3.3 e
300m Impianti – Caratteristiche delle postazioni di tiro	6.4.8
300m Bersagli – Carabina	6.3.4.1
50m Impianti all'aperto – misura minima di cielo aperto	6.4.3.3 f
50m Impianti – Caratteristiche delle Postazioni di Tiro	6.4.9
50m Bersagli – Carabina	6.3.4.2
50m Bersagli – Bersaglio Mobile	6.3.4.7
Abbigliamento appropriato per un evento pubblico – Regole sull'abbigliamento	6.7.5 / 6.20
Abbigliamento ed Equipaggiamento	6.7
Abbigliamento mimetico	6.20.3.1
Abbreviazioni usate negli elenchi dei risultati (classifiche)	6.14.4.2
Alterazione di un'arma, dell'equipaggiamento o dell'attrezzatura	6.7.9.4
Altezza dei Bersagli	6.4.6.1
Ammissione degli atleti – Marchi e pubblicità	6.7.7.3
Ammonizioni	6.12.6.2 a
Annullamento di un colpo	6.11.6.9
Annullamento di un colpo – l'atleta non ha tirato il colpo – confermato	6.11.6.9 a/6.11.6.7
Annullamento di un colpo – Il colpo è segnalato da un altro atleta	6.11.6.9 b
Apparecchio per la Misurazione della Flessibilità delle Suole	6.5.3
Appelli	6.16.6
Appelli – Squalifica nel controllo post gara	6.7.9.3
Applicazione delle norme tecniche UITSS	6.1.2
Aree per Atleti, Ufficiali di Gara e Spettatori	6.4.1.2
Arrivo in ritardo dell'Atleta	6.11.4
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Gare a 10m	6.6.6 f / 6.6.6 g
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Pistola Automatica 25m	6.6.6.2
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Principi base	6.6.6
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Eliminatorie per stand di tiro all'aperto	6.6.6.1
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Uguali Condizioni	6.6.6 c



Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Vincoli degli impianti	6.6.6 b
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Bersaglio Mobile (RTBM 10.7.3.1)	6.6.6.5
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Supervisione del Delegato Sportivo UITS	6.6.6 a
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Squadre – Più turni	6.6.6 g
Assistenza al tiro durante una gara	6.12.5
Assistenza Non Verbale	6.12.5.1
Avvisi Esposti	6.11.8 h
Bandierine di Sicurezza	6.2.2.2
Bandierine Segnavento 50m / 300m	6.4.4
Bandierine Segnavento 50m / 300m - Controllo prima del Tempo di Preparazione	6.4.4.6
Bersagli e Caratteristiche dei Bersagli	6.3
Bersagli Elettronici – Controllati dal Delegato Sportivo UITS	6.3.2.8
Bersagli Elettronici (EST)	6.3.2
Bersagli Elettronici – Passaggio a MATCH eseguito da un ufficiale di gara	6.10.4.b
Bersagli Elettronici - Reclami sul punteggio	6.16.5.2
Bersagli Elettronici – Responsabilità dell'atleta	6.10.4
Bersagli Elettronici – Ufficiali Tecnici	6.10.1
Bersaglio Mobile – Assegnazione delle postazioni di tiro	6.6.6.5
Bersaglio Mobile – Atleta visibile agli Spettatori	6.4.15.4
Bersaglio Mobile – Postazione per il Tiro a Secco	6.4.15.5
Bersaglio Mobile – tempi delle Corse	6.4.15.8
Bersaglio Mobile – Larghezza della piazzola di Tiro	6.4.15.5
Bersaglio Mobile - Caratteristiche degli Impianti	6.4.15
Bersaglio Mobile Impianti a 10m	6.4.16.2
Bersaglio Mobile Impianti a 50m	6.4.16.1
Bombole di Gas compressi – Responsabilità dell'Atleta – Data di validità	6.7.6.2 g / 6.2.4.2
Bombole di Gas compressi – Cambio o Ricarica	6.11.2.3
Cambio da bersaglio di prova a bersaglio di gara	6.10.4 a/b/c
Caposquadra – Responsabilità	6.12.3
Caratteristiche generali degli impianti di tiro	6.4.3
Caratteristiche per gli Impianti di Bersaglio Mobile – Generale	6.4.15
CARICARE – Definizione	6.2.3.4
CARICARE – Caricamento di più di un pallino	6.11.2.4
Caricamento delle Armi	6.2.3.2
Caricamento delle Armi - Utilizzo di un caricatore - Gare di Carabina e Pistola a 10m e 50m	6.2.3.3
Cartellini delle Penalità	6.12.6.2 a/b/c/e
Cartoncini e Fogli di Controllo 50m e 300m	6.3.5.5
Cartoncini e Fogli di Controllo – 25m	6.3.5.3
Cerimonie – Aspetto dell'Atleta	6.20.2.4
Cerimonie di Premiazione	6.17.7
Colpi di Prova – Passaggio a GARA eseguito dall'Ufficiale Tecnico	6.11.1.1 k
Colpi di Prova e tempo di preparazione	6.11.1.1
Colpi di Prova a l'inizio della Gara	6.11.1.2 c
Colpi di Prova prima del primo Colpo di Gara	6.11.1.1
Colpi dopo il comando STOP	6.11.1.3
Colpi Dubbi – Punteggio	6.10.9.3
Colpi Dubbi non trovati	6.10.9.3 e
Colpi Fuori dall'area del Foglio di Controllo	6.3.5.4
Colpi incrociati	6.11.6
Colpi incrociati – Bersagli Elettronici 300m	6.11.6.9 c
Colpi incrociati – Annullamento di un colpo	6.11.6.7 / 6.11.6.9
Colpi incrociati – Determinazione di un Colpo incrociato confermato	6.11.6.4
Colpi incrociati – Determinazione di un Colpo incrociato non confermato	6.11.6.5
Colpi incrociati – Disconoscimento di un Colpo incrociato	6.11.6.6
Colpi incrociati – Non confermato dal Commissario di tiro	6.11.6.8
Colpi incrociati – registrazione	6.11.6.1



Colpi incrociati – Colpi di prova sul bersaglio di gara di un altro atleta	6.11.6.3
Colpi incrociati – Colpi di prova sul bersaglio di prova di un altro atleta	6.11.6.2
Colpi incrociati – L'atleta non tira – confermato dal Commissario di tiro	6.11.6.7
Colpi irregolari 10m, 50m e 300m	6.11.5
Colpi mancanti – Colpi non tirati	6.11.1.2 f
Colpi non tirati	6.11.1.2.f
Colpi prima del comando START	6.11.1.1 i
Colpi supplementari - Annullamento ultimo colpo (fuori gara)	6.10.9.3 d
Colpi supplementari – invitato a tirare un ulteriore colpo	6.10.9.3
Colpi supplementari – Non registrato o visualizzato sul monitor	6.10.9.4
Colpi supplementari – Registrato o visualizzato sul monitor	6.10.9.3
Comandi CARICARE / START / STOP / SCARICARE	6.2.3.1
Comandi sugli Impianti	6.2.3
Comitato Organizzatore e Nomine	6.1.4 c / 6.1.4 d
Commissario ai Bersagli – Bersagli elettronici	6.10.2
Compiti e responsabilità della Giuria di Gara	6.8
Comportamento Antisportivo	6.12.6.2 d
Conoscenza delle Regole	6.1.2 c
Controborsagli – 25m Elettronici	6.3.5.3
Controborsagli – 50m e 300m Elettronici	6.3.5.2
Controlli Mirati	6.7.9.4
Controlli Post Gara	6.7.9
Controllo dei Bersagli Elettronici da parte del Delegato Sportivo UITS	6.3.2.8
Controllo degli equipaggiamenti, delle armi e delle posizioni durante la gara	6.8.5
Controllo Equipaggiamento – Controlli prima delle gare	6.7.6.1
Controllo Equipaggiamento – Informare capisquadra e atleti	6.7.6.2
Controllo Equipaggiamento – Marcatura dell'equipaggiamento e delle armi	6.7.6.2 e
Controllo Equipaggiamento – nell'interesse della sicurezza	6.2.1.4
Controllo Equipaggiamento – Procedure	6.7.6.2
Controllo Equipaggiamento – Registro degli equipaggiamenti	6.7.6.2 f
Controllo Equipaggiamento – Strumenti – misurazione flessibilità suola delle scarpe	6.5.3
Controllo Equipaggiamento – Strumenti – misurazione della rigidità	6.5.2
Controllo Equipaggiamento – Strumenti – misurazione dello spessore	6.5.1
Controllo Equipaggiamento – Supervisione della Giuria	6.8 c
Controllo Equipaggiamento – Tassa di riverifica	6.7.6.2 i
Controllo Equipaggiamento – vantaggi sleali sugli altri atleti	6.7.1
Controllo Equipaggiamento – Validità dei sigilli del controllo	6.7.6.2 e
Data di validità delle bombole	6.2.4.2 / 6.7.6.2 g
Decisioni – Giuria	6.8.8 / 6.8.9
Decisioni – Giuria – Casi non previsti dal Regolamento UITS	6.8.13
Decisioni delle Giuria di Classifica	6.10.3.1 / 6.16.5
Definizioni e abbreviazioni	Pag. 17/18
Delegato Sportivo UITS: Controllo dei Bersagli Elettronici	6.3.2.8
Delegato Sportivo UITS: Modulo per un Record Italiano	6.14.9.5
Delegato Sportivo UITS: Supervisione – Assegnazione delle Linee di Tiro	6.6.6 a
Deroghe dallo specificato	6.4.1.6
Detrazioni – Cartellini	6.12.6.2 a/b/c
Detrazioni – Colpi eccedenti in una gara o in una posizione	6.11.5
Detrazioni dal punteggio	6.14.7
Detrazioni dal punteggio – False Informazioni	6.12.6.1 c
Detrazioni di punti – Rilascio di gas propellente prima del Tempo di Preparazione	6.11.2.1
Detrazioni di punti – Colpo(i) tirato(i) prima del comando START	6.11.1.1 i
Dispositivi Elettronici	6.7.4.4 / 6.11.8 f
Dispositivi indossati al polso	6.7.4.4
Dispositivi Riproduttori di Suono	6.7.4.3
Dispositivi Riduttori di Suono	6.2.5
Dispositivi speciali – Abbigliamento	6.7.4.2



Distanze di Tiro	6.4.5
Distanze di Tiro - Misurazione	6.4.5.1
Distribuzione dei Risultati	6.14.3
Disturbi	6.11.7
Disturbare altri Atleti	6.12.4 c
Equipaggiamento e abbigliamento da gara	6.7
Esercizi di Puntamento - 10m e 50m	6.11.1.1 f
Esame della Giuria – ulteriori colpi per mancata registrazione o visualizzazione	6.10.9.3
Estensioni di Tempo concesse dalla Giuria – Riportare sul Modulo RI	6.11.3.2 b
Estensioni di Tempo concesse dalla Giuria – Spostamento su un'altra linea di tiro	6.11.2.3
Estensioni di Tempo concesse dalla Giuria – Interruzione per più di cinque (5) minuti	6.11.3.2
Finali – Gare – Programma 50m Carabina 3 Posizioni U&D	6.17.3
False Informazioni	6.12.6.1 c
Finali – 25m Pistola automatica – Fuoco prima della luce verde	6.17.1.13 j
Finali – 25m Pistola Sportiva Donne – Fuoco prima della luce verde	6.17.1.13 j
Finali – Annuncio dei risultati ufficiali	6.17.1.14
Finali – Annuncio dei punteggi – Gare a 10m	6.17.2 g / 6.17.2 h
Finali – Annuncio dei punteggi – 25m Pistola Sportiva Donne	6.17.5 g
Finali – Annuncio dei punteggi – 25m Pistola Automatica	6.17.4 g
Finali – Assistenza	6.17.1.13 n
Finali – Arrivo in ritardo	6.17.1.4
Finali – Atleta che si presenta all'Area di Presentazione in ritardo	6.17.1.3
Due punti di penalizzazione	
Finali – Bandierina di Sicurezza	6.17.1.3 m/6.2.2.2 a
Finali – Colpi tirati in più	6.17.1.13 k
Finali – Colpi tirati prima del comando START o dopo il comando STOP – 10m e 50m	6.17.1.13 h / 6.17.1.13 i
Finali – Comandi – 10m Carabina e Pistola	6.17.2
Finali – Comandi – 50m Carabina 3 Posizioni U & D	6.17.3
Finali – Comandi per tiri di prova 10m Carabina e Pistola	6.17.2 d
Finali – Comandi per tiri di prova 25m Pistola Sportiva Donne	6.17.5 e
Finali – Comandi per tiri di prova 25m Pistola Automatica	6.17.4 e
Finali – Comandi per tiri di prova 50m Carabina 3 Posizioni	6.17.3 d
Finali – Controllo degli Atleti e degli equipaggiamenti prima delle Finali	6.17.1.3
Finali – Controllo equipaggiamento prima di una Finale	6.17.1.3
Finali – Equipaggiamento impianto	6.17.1.9
Finali – Gare – Programma 10m Carabina e Pistola	6.17.2
Finali – Gare – Programma 25m Pistola Sportiva Donne	6.17.5
Finali – Gare – Programma 25m Pistola Automatica	6.17.4
Finali – Gare – Programma Specialità Olimpiche	6.17
Finali – Inceppamenti nelle finali a 10m e 50m	6.17.1.6
Finali – Inceppamenti Pistola Automatica (Regola 8.9)	6.17.4 m
Finali – Inceppamenti Pistola Standard Donne (Regola 8.9.1)	6.17.5 m
Finali – Linee di Tiro	6.17.1.2
Finali – Malfunzionamento di un singolo bersaglio – Tiri di prova	6.17.1.8 a
Finali – Malfunzionamento di un singolo bersaglio – Durante la Finale	6.17.1.8 b
Finali – Malfunzionamento di un bersaglio	6.10.9.2
Finali – Malfunzionamento di tutti i bersagli di Finale – Gare a 10m e 50m	6.10.9
Finali – Malfunzionamento di tutti i bersagli di Finale – Gare a 25m	6.10.9
Finali – Musica e Commento	6.17.1.11
Finali – Numero di finalisti Gare a 10m e 50m	6.17.1.1
Finali – Numero di finalisti Gare a 25m	6.17.1.1
Finali – Ora di inizio	6.17.1.3
Finali – Presentazione dei Finalisti	6.17.1.12
Finali – Presentazione dei Vincitori	6.17.1.14
Finali – Presentazione nell'Area di Preparazione	6.17.1.3
Finali – Procedura 25m Pistola Sportiva Donne	6.17.5



Finali – Procedura 25m Pistola Automatica	6.17.4
Finali – Procedure di Gara	6.17.1
Finali – Punteggi decimali	6.3.1.7
Finali – Punteggio	6.17.1.5
Finali – Qualificazione – Modalità di accesso	6.17.1.1
Finali – Reclami durante I colpi di prova	6.17.1.8 a
Finali – Reclami durante le Finali – Decisioni	6.17.6 c
Finali – Reclami durante le Finali – Reclami sul Punteggio	6.17.1.7
Finali – Reclami sui Bersagli Elettronici	6.17.1.8
Finali – Regole e Procedure	6.17.1.13
Finali – Risultati definitivi	6.17.1.14
Finali – Ritardo di una finale	6.8.12
Finali – Spareggio 10m	6.17.2 j
Finali – Spareggio 25m Pistola Sportiva Donne	6.17.5 i
Finali – Spareggio 25m Pistola Automatica	6.17.4 i
Finali – Spareggio 50m 3 Posizioni	6.17.3 l
Finali – Supporto regolabile per Pistola	6.4.11.10 c
Finali – Tempo di preparazione 10m	6.17.2 d
Finali – Tempo di preparazione 25m	6.17.4 e / 6.17.5 e
Finali – Tiro a Secco proibito	6.17.1.13 e
Finali – Ufficiali di Gara	6.17.1.10
Firma della Scheda Punteggio – Bersagli Elettronici	6.10.4 f / 6.10.4 g
Flash Fotografico – Quando sono proibiti	6.11.8 g
Fogli di controllo – Bersagli elettronici 25m	6.3.5.3
Formula per le Eliminatorie	6.6.6.1 d
Fumare	6.11.8 e
Gare con Bersagli Elettronici	6.10
Gare eliminatorie	6.6.6.1
Gare Femminili/Gare Maschili	6.1.2 f
Gara Squadra Mista - 10m Carabina e Pistola	6.18
Giurie – Consulenza, assistenza e supervisione	6.8
Giuria – Decisioni	6.8.9
Giuria – Decisioni Test post gara errato	6.7.9.3
Giuria – Esaminare e controllare prima della gara	6.8.3
Giuria – Maggioranza presente sull'impianto	6.8.8
Giuria – Responsabilità	6.8
Giuria – Supervisione – Controlli su Equipaggiamento, Armi e Posizioni	6.8.5
Giuria – Estensione di tempo concessa dalla Giuria	6.11.3.2 d
Giuria componenti - Devono indossare il giubbotto rosso UITS	6.8.2
Giuria di Classifica (RTP) – Bersagli Elettronici	6.10.3
Giuria di Classifica (RTP) – Supervisione dei punteggi	6.8 b / 6.10.3.1
Guasto di un singolo bersaglio	6.10.9.2
Guasto di tutti I bersagli di un impianto	6.10.9.1
Guasto dei bersagli elettronici a 10m, 50m, 300m	6.10.9
Identificazione del Centro del Bersaglio	6.4.6
Illuminazione prevista negli Impianti Coperti	6.4.14
Impianti Coperti – Misurazione della luce	6.4.14.2 / 6.4.14.3
Impianti Coperti – illuminazione prevista (Lux)	6.4.14
Impianti di Tiro e altre strutture	6.4
Impianto per la prova delle Armi	6.4.11.11
Inceppamenti - Colpi di prova aggiuntivi	6.13.4
Inceppamenti – Se ammessi, colpi di prova aggiuntivi	6.13.4
Inceppamenti	6.13
Inceppamenti – Armi e Munizioni	6.13
Inceppamenti Non Ammessi	6.13.2.2
Informare della Mancata Registrazione o Visualizzazione di un colpo – Bersagli Elettronici	6.10.9.3
Inizio della Gara	6.11.1.2



Interruzione del Tiro per più di cinque (5) minuti o spostamento su un'altra linea di tiro	6.11.3.2
Interruzione del tiro per più di tre (3) minuti	6.11.3.1
Interruzioni	6.11.3
Libro dei Risultati Ufficiali - Abbreviazioni	6.14.4.2
Libro dei Risultati Ufficiali - Contenuto	6.14.4.1
Libro dei Risultati Ufficiali – Prodotto dall'Ufficio Sportivo UITSS	6.14.4
Linea dei Bersagli	6.4.5.4
Linea dei Bersagli – Parallela alla Linea di Fuoco	6.4.3.2
Linee di Tiro – Assegnazione	6.6.6
Linee di Tiro – Caratteristiche Generali	6.4.7
Linee di Tiro – Equipaggiamento - Impianti per Pistola 25m	6.4.11.10
Linee di Tiro – Equipaggiamento – Generale	6.4.7.2
Linee di Tiro – Identificazione e Misure	6.4.5.4
Linee di Tiro – Sostanze	6.11.8 b
Maltrattamento fisico di un Ufficiale di Gara o di un Atleta	6.12.6.4
Mancato avanzamento della carta o della gomma	6.10.6
Maneggio delle Armi - Regole	6.2.2
Maneggio delle Armi – Dopo il comando STOP	6.2.3.6
Maneggio delle Armi – Rimozione delle Armi dalla Postazione di Tiro	6.2.2.1
Minacce alla Sicurezza degli Altri in un Impianto di Tiro	6.2.1.4
Misurazione delle Luce negli Impianti Coperti	6.4.14.2 / 6.4.14.3
Moduli	6.19
Monitor – Visibilità	6.10.4 d
Musica durante la Competizione	6.11.8 a
Nastro sulle Linee di Tiro	6.11.8 c
Numerazione dei Bersagli e delle Linee di Tiro	6.4.3.6
Ombre sui Bersagli	6.4.3.1
Organizzazione e conduzione gare	6.1.4
Orologi negli impianti di tiro	6.4.3.5
Palese Violazione	6.12.6.1 a
Pallino – Caricamento di uno (1) solo	6.11.2.4 / 6.2.3.3
Panconi da Tiro	6.4.7.1
Paraocchi laterali	6.7.8.1
Parità individuali	6.15.1
Parità in Specialità Olimpiche con Finale	6.15.4
Parità nelle specialità a Squadre	6.15.5
Penalità per la violazione delle norme	6.12.6
Pettorale (numero di iscrizione)	6.7.7
Posare un'Arma	6.2.2.4
Presenza della Giuria	6.8.8 / 6.8.15
Procedure per l'esame dei Bersagli Elettronici	6.10.8
Procedura per l'esame dei Bersagli Elettronici a seguito di un reclamo	6.10.8 / 6.10.9.3
Programma di gara	6.6.1
Programma Ufficiale dei Campionati Italiani	6.6.1.2
Propaganda	6.12.1
Pronti per Tirare – Atleti che si presentano in orario	6.12.4 a
Proteste riguardo al valore di un colpo sui Bersagli Elettronici	6.10.7
Protezione da vento, pioggia e sole	6.2.5
Protezione degli occhi	6.4.1.2
Protezioni Acustiche	6.2.6
Prova delle Armi – Test di Funzionamento	6.4.11.11
Punteggi Decimali	6.14
Punteggi di Squadra nella Eliminatorie a 50m e 300m	6.10.7 / 6.16.5
Punteggio – Reclami sui Bersagli Elettronici – 2 Punti DEDUZIONE	6.10.7
Punteggio - Reclami	6.16.5.2 c / 6.10.7 d
Punteggio – Reclami sui Bersagli Elettronici	6.3.1.8 / 6.3.1.9 / 6.3.1.10
Punteggio e Risultati – Procedure	6.14



Reclami – Verbali	6.16
Reclami – Presentati alla Giuria	6.8.11
Reclami – Reclami sui Punteggi – Giuria di Classifica (RTP)	6.16.5
Reclami ed Appelli	6.16
Reclami Scritti	6.16.7
Reclami Scritti – Decisioni inoltrate alla UITES	6.10.5
Reclami sui colpi di prova - Finali	6.17.1.8 a
Reclami sul punteggio durante i colpi di prova	6.16.2
Record	6.14.9
Record Italiani	6.14.9
Record Italiani – Finali	6.14.9.1
Record Italiani – Junior	6.14.9.3
Record Italiani – Verifica	6.14.9.5
Registrazione mancata dei Colpi – Bersagli Elettronici	6.10.9.3
Regolamento Ufficiale dei Campionati Italiani	6.6.1.1
Regole di Comportamento per Atleti e Ufficiali	6.12
Regole per specialità di carabina e pistola 10m e 50m	6.11.1
Regole per tutte le specialità di carabina e per specialità di pistola 10m e 50m	6.11.1
Regole sull'Abbigliamento – Abiti appropriati	6.7.5 / 6.20
Regole sull'abbigliamento – Dress Code	6.7.5 / 6.20
Responsabilità degli Ufficiali di Gara - CARICARE / START – SCARICARE / STOP	6.2.3.1
Responsabilità dell'Atleta	6.12.4
Responsabilità dell'Atleta -Equipaggiamento	6.7.2
Ripresa del Tiro dopo lo STOP	6.2.3.6
Rilascio di gas propellente, dopo l'inizio della gara	6.11.2.2
Riparazione o Sostituzione di un'Arma	6.13.3
Riparazione o Sostituzione di un'Arma – Colpi di Prova addizionali - nessun tempo aggiuntivo	6.13.4
Risultati Preliminari	6.14.1
Ritardo nell'inizio di una Finale	6.8.12
Scheda punteggio non firmata – Bersagli Elettronici	6.10.4 g
Scopo e motivazione delle Regole UITES	6.1.1
Selezione dei valori dei colpi in più – Conteggio dal più basso	6.11.5
Servizi generali e Amministrativi	6.4.2
Sicurezza	6.2
Sicurezza degli Atleti, dei Commissari di Tiro e degli Spettatori	6.2.1.3 / 6.2.2.3
Sicurezza degli Impianti	6.2.1.2
Sicurezza – Gravi Violazioni	6.12.6.3
Sicurezza - Interruzione del Tiro da parte di un componente della Giuria o di un Ufficiale di Gara nell'interesse della Sicurezza	6.2.1.4
Sicurezza – Regole Generali	6.2.1
Sistemi di Bersagli	6.4.1.4
Sistemi di Controllo dei Bersagli	6.3.1.10
Sole – Orientamento degli Impianti	6.4.3.1
Sorteggio – Assegnazione delle linee	6.6.6
Sostanze – sul pavimento della Linea di Tiro	6.11.8 b
Sostituzione di un'arma – Inceppamento	6.13.3
Sostituzione di un Atleta in una gara a Squadre	6.6.5 c
Spareggio – retrocedere	6.15.1 b
Spareggio – Generale	6.15
Spareggio – Individuali	6.15.1
Spareggio – Specialità a Squadre	6.15.5
Specialità di Gara riconosciute	Pag. 18
Spirito e intento delle Regole UITES	6.8.13
Spostamento delle bandierine segnando prima del tempo di preparazione	6.4.4.6
Spostarsi su una linea di Riserva	6.10.9.2 a
Spostarsi su un'altra Linea	6.10.9.4 a
Squalifica	6.12.6.2 c



Squalifica – Maltrattamento fisico di un Ufficiale di Gara o di un'atleta	6.12.6.4
Squalifica – Grave violazione della sicurezza	6.12.6.3
Squalifica – In una Finale	6.12.6.2 c / 6.17.1.13 h
Start List	6.6.5
STOP - Comando	6.11.1.3
Strumenti e Calibri	6.5
Stuoia da tiro	6.4.7.2 b
Tabellone Principale	6.4.2 h
Tabelloni sugli impianti	6.4.2 h
Tasse – Reclami ed Appelli	6.16.4
Tassa sui Reclami	6.16.4
Tavola delle Gare per Specialità	Pag. 18
Tempo per i reclami	6.16.5.1 / 6.16.3
Tempo Rimanente	6.11.1.2 e
Telefoni Cellulari	6.11.8 f / 6.7.4.4
Telefoni Cellulari – Affissione dei divieti	6.11.8 h
Tempi Corse Bersaglio Mobile	6.4.15.8
Tempo di Preparazione – Bersagli di Prova	6.11.1.1 b
Tempo di Preparazione – Controlli Pre Gara	6.11.1.1 g
Tempo di Preparazione – Maneggio delle Armi, Tiro a Secco, Esercizi di Punteria	6.11.1.1 f
Atleti Destri/Atleti Mancini	6.1.2 e
Tirare dopo il comando SCARICARE/STOP	6.2.3.5
Tirare prima del comando CARICARE/START	6.2.3.5
Tiro a Secco	6.2.4.1 / 6.11.1.1 f
Tiro a Secco – Definizione	6.2.4.1
Troppi Colpi in una Gara o in una Posizione	6.11.5
Ufficiali di Gara	6.9
Ufficiali di Gara – Compiti e Dover	6.9.2
Ufficiali di Gara – Conoscenza e Applicazione delle norme UITSS	6.1.2 c
Ufficiali Tecnici – Bersagli Elettronici	6.10.1
Ufficio Classifica (RTP) – Compiti e Responsabilità dei Commissari e del Personale	6.9.4
Ufficio Stampa	6.4.2 m
Vantaggio Sleale sugli Altri	6.7.1 / 6.1.4
Variatione Orizzontali del Centro dei Bersagli – 25m, BM10 e BM50	6.4.6.3
Variatione Orizzontali del Centro dei Bersagli – 10m, 50m, 300m	6.4.6.2
Verifica della Sicurezza delle Armi	6.2.2.4
Verifica degli impianti da parte del Delegato Sportivo UITSS	6.4.1.5
Violazione delle Norme sulla Sicurezza in Maniera Pericolosa	6.12.6.3
Violazione delle Regole - Penalità	6.12.6.2
Violazione occulta	6.12.6.1 b
Violazioni - Occulte	6.12.6.1 b
Violazioni - Palesi	6.12.6.1 a





## ALLEGATO      **REGOLAMENTO BERSAGLI CARTACEI**

### INTRODUZIONE

A partire della revisione dei regolamenti ISSF 2017-2020, le regole per i bersagli cartacei sono state rimosse dal RTG e raggruppate in questa Allegato. Queste regole per i bersagli cartacei sono valide solo per lo svolgimento di gare che utilizzano bersagli cartacei. Le altre regole UITSS dovranno essere utilizzate in modo appropriato per gestire tutte le altre gare.

#### **1      BERSAGLI E CALIBRI PER BERSAGLI CARTACEI**

##### **1.1      BERSAGLI UFFICIALI UITSS**

1.1.1      Le dimensioni e le specifiche per tutti i bersagli approvati dalla UITSS sono descritte nel RTG art.6.3.4.

1.1.2      I bersagli sono suddivisi in zone di punteggio. Le dimensioni di tutti gli anelli che determinano il punteggio vengono misurate dal bordo esterno della loro linea di demarcazione.

1.1.3      Nelle Gare UITSS si possono usare soltanto bersagli con unica visuale nera, salvo nel caso delle specialità di Bersaglio Mobile.

1.1.4      I bersagli di prova devono essere chiaramente segnati da una striscia diagonale nera nell'angolo superiore destro del bersaglio stesso (salvo che per i bersagli di PA e BM 50m). La striscia, in normali condizioni di luce, deve essere chiaramente visibile ad occhio nudo alla specifica distanza di tiro.

##### **1.2      Caratteristiche generali dei bersagli (utilizzati nelle Gare UITSS)**

1.2.1      Campioni di tutti i bersagli (5 di ciascun tipo) che saranno usati nelle Gare UITSS devono essere inviati all'UITSS, per l'omologazione, almeno sei mesi prima dell'inizio di tali gare.

1.2.2      La qualità e le dimensioni di tutti i bersagli saranno controllate di nuovo dal Delegato Sportivo UITSS prima dell'inizio della gara. Si potranno usare solo bersagli identici ai campioni approvati.

##### **1.3      Valutazione dei colpi**

1.3.1      Per la valutazione dei colpi devono essere usati i calibri in conformità alla regola 1.4 (sottoelencata) o con apparecchiatura elettronica approvata dalla UITSS.

1.3.2      Bersagli di carabina e pistola possono essere valutati a punteggio intero oppure a numeri decimali con sistemi elettronici approvati dalla UITSS. Le zone decimali si ottengono dividendo una zona di punteggio intero in dieci zone uguali contrassegnate con valori decimali a partire da zero (ad esempio: 10.0, 9.0, ecc.) e finendo con nove (ad esempio: 10.9, 9.9, ecc).

1.3.3      **La carta dei bersagli** deve essere di un colore e un materiale non riflettente, in modo che la zona nera o il centro del bersaglio sia chiaramente visibile in normali condizioni di luce all'appropriata distanza. La carta del bersaglio e le righe dei punteggi devono mantenere le corrette dimensioni con ogni tipo di tempo o clima. La carta dei bersagli deve registrare i fori delle pallottole senza una eccessiva slabbratura o deformazione.

##### **1.4      Calibri e loro utilizzo**

Quando si utilizzano bersagli cartacei, per valutare i colpi dubbi devono essere usati calibri o apparecchiature approvate dalla UITSS. I calibri devono essere conformi alle seguenti specifiche.



#### 1.4.1 Pistola Grosso Calibro 25m

Diametro della ghiera di misura:	9,65 mm (+0,05 / -0,00 mm);
Spessore della ghiera di misura:	circa 0,50 mm;
Diametro dello stelo:	uguale al calibro che si deve valutare;
Lunghezza dello stelo:	da 10 mm a 15 mm;
Ambito di utilizzo:	Specialità PGC.

#### 1.4.2 Carabina a 300m

Diametro della ghiera di misura:	8,00 mm (+0,05 / -0,00 mm);
Spessore della ghiera di misura:	circa 0,50 mm;
Diametro dello stelo:	Uguale al calibro che si deve valutare;
Lunghezza dello stelo:	da 10 mm a 15 mm;
Ambito di utilizzo:	Gare carabina a 300m.

#### 1.4.3 Carabina e Pistola 5,6 mm (.22")

Diametro della ghiera di misura:	5,60 mm (+ 0,05 / -0,00 mm);
Spessore della ghiera di misura:	circa 0,50 mm;
Diametro dello stelo:	5,00 mm (÷ 0.05 mm)
Lunghezza dello stelo:	da 10 mm a 15 mm;
Ambito di utilizzo:	Tutte le gare con munizioni cal. 5,6 mm.

#### 1.4.4 Calibro a misurazione interna 4,5 mm


Diametro della ghiera di misura:	4,50 mm (+ 0,05 / -0,00 mm);
Spessore della ghiera di misura:	circa 0,50 mm;
Diametro dello stelo:	4,48 mm (diametro ghiera -0,02 mm)
Lunghezza dello stelo:	da 10 mm a 15 mm;
ambito di utilizzo	misurazione della mouche in carabina e pistola a 10 m; valutazione dei punti 1 e 2 sui bersagli di carabina e BM a 10 m; valutazione dell'1 sui bersagli di P10

#### 1.4.5 Uso del calibro a MISURAZIONE ESTERNA della Pistola 10m per la misura della mouche nella Carabina 10m.

	<p>Se a seguito dell'inserimento del calibro a misurazione esterna per Pistola a 10 m. nel bersaglio di Carabina a metri 10, il bordo della ghiera di misura non oltrepassa il limite della zona del 7, il colpo sarà valutato mouches</p>
--	--



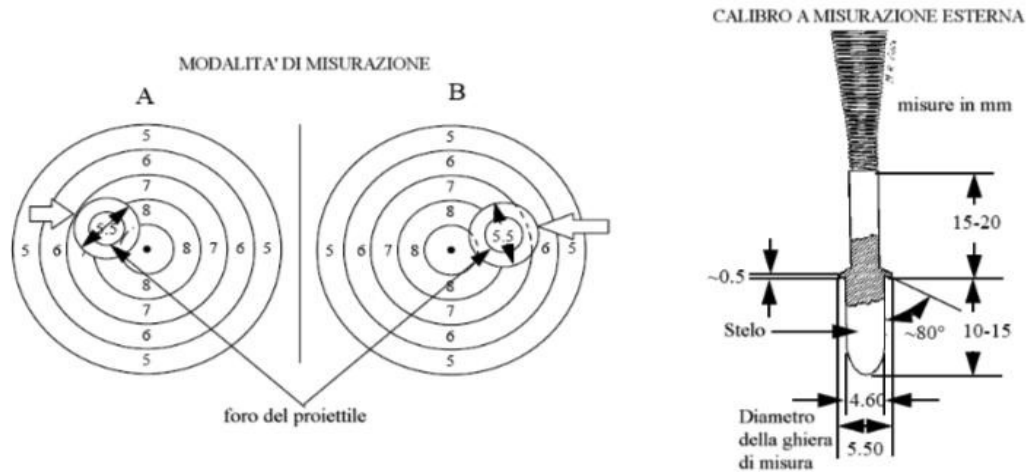
1.4.6 **Misura delle mouches per Pistola 10m con il calibro a misurazione esterna per mouches di Pistola 10m**

Diametro della ghiera di misura	18.0 mm (+0.00/- 0.05 mm)
Spessore della ghiera di misura	0.50 mm circa
Diametro dello stelo	4.60 mm (+0.05 mm)
Lunghezza dello stelo	Da 10 mm a 15 mm
Ambito di utilizzo	Misurazione della mouche in P 10
	Se il bordo della ghiera di misura del calibro a misurazione esterna per Mouches di Pistola a 10 m non oltrepassa il limite di demarcazione della zona del 9, il colpo sarà valutato mouche.

1.4.7 **4.5 mm Calibro a misurazione esterna per Carabina 10m e Bersaglio Mobile 10m**

diametro della ghiera di misura:	5,50 mm (+ 0,00 / -0,05 mm);
spessore della ghiera di misura:	circa 0,50 mm;
diametro dello stelo:	4,60 mm (+ 0,05 mm);
lunghezza dello stelo:	da 10 mm a 15 mm;
ambito di utilizzo:	carabina 10 m e Bersaglio Mobile 10 m, anelli dal 3 al 10. Anche per la mouche di Bersaglio Mobile

1.4.8 **Uso del calibro a misurazione esterna Carabina aria compressa**



L'illustrazione A raffigura un colpo dubbio. Il calibro esterno mostra che il bordo della ghiera di misura rimane entro (è tangente) il bordo esterno della riga di demarcazione del 7, perciò il colpo è valutato 9.

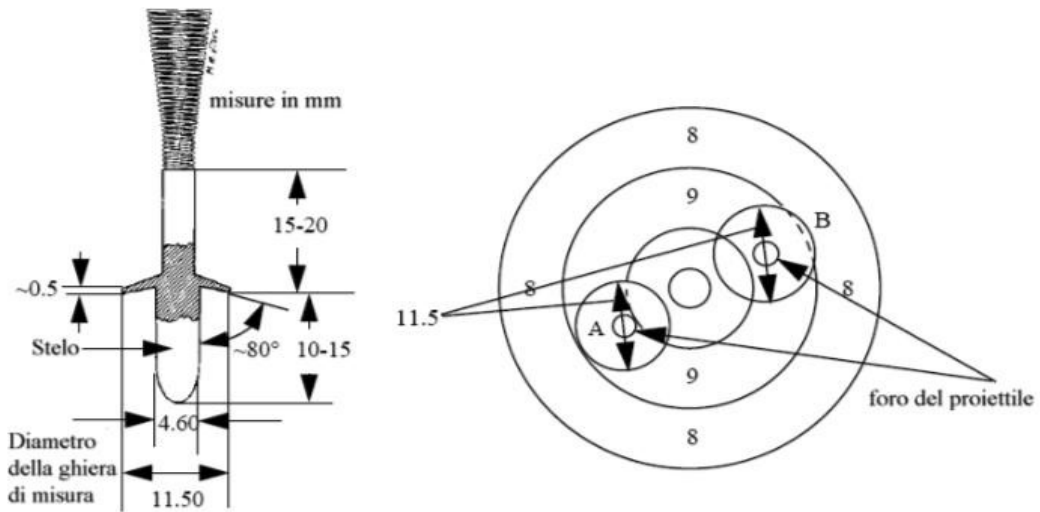
L'illustrazione B raffigura un altro colpo dubbio. Il calibro mostra che il bordo della ghiera di misura oltrepassa il bordo esterno della riga di demarcazione del 7 ed invade la zona del 6, pertanto il colpo è valutato 8.

1.4.9 **4.5 mm Calibro a misurazione esterna per Pistola 10m**

diametro della ghiera di misura:	11,50 mm (+ 0,00 / -0,05 mm);
spessore della ghiera di misura:	circa 0,50 mm;
diametro dello stelo:	4,60 mm (+ 0,05 mm);
lunghezza dello stelo:	da 10 mm a 15 mm;
ambito di utilizzo:	pistola a 10 m, zone dal 2 al 10.



#### 1.4.10 Calibro a misurazione esterna per Pistola a 10 m



Nella illustrazione è raffigurato il caso A in cui si mostra un calibro inserito in un colpo dubbio. Il calibro mostra che il bordo della ghiera di misura rimane entro (è tangente) il bordo esterno della riga di demarcazione del 9, perciò il colpo è valutato 10.

Il caso B raffigura un altro colpo dubbio. Il calibro mostra che il bordo della ghiera di misura oltrepassa il bordo esterno della riga di demarcazione del 9 ed invade la zona dell'8, pertanto il colpo è valutato 9.

#### 1.4.11 Maschera per la valutazione degli strappi.

La maschera per la valutazione degli "strappi" è una piastrina di plastica, trasparente e piatta, con due linee parallele incise su una faccia.

Per la Pistola Grosso Calibro 25m (9,65 mm) le linee sono distanti 11,00 mm (+0,05 mm / -0,00 mm), l'una dall'altra, misura effettuata tra i due bordi interni.

Per le gare di piccolo calibro (5,6 mm), le linee distano tra loro 7,00 mm (+0,05 / -0,00 mm), l'una dall'altra, misura effettuata tra i due bordi interni. (usata nelle gare di pistola cal. 5,6 mm a 25 m).

## 2 Attrezzature degli stand di tiro a delle linee di tiro

### 2.1 Controbersagli

Ai 50 m e 300 m devono essere usati controbersagli in conformità alla regola 6.3.5.2. L'area dietro i bersagli deve essere coperta dai fogli di controllo. Nuovi fogli di controllo devono essere forniti per ogni atleta per ogni ripresa.

### 2.2 Controbersagli per gli stand a 25 m

- Devono essere usati controbersagli per tutte le gare di Pistola a 25 m per aiutare nell'identificazione di colpi che hanno mancato i bersagli.
- Devono perlomeno coprire l'intera larghezza ed altezza di 5 bersagli a 25 m. Dovrebbero essere posizionati ad una distanza uniforme di un (1) metro dietro ai bersagli di gara. Devono essere continui, o su supporti attigui, senza spazi fra di loro, per registrare eventuali colpi fra un bersaglio di gara e l'altro.
- Devono essere fatti di carta non riflettente di colore neutro simile al colore del bersaglio.



d) Per le gare a 25 m devono essere forniti nuovi controbersagli per ciascun atleta per ogni serie.

### 2.3 Sistemi cambia bersagli

2.3.1 Gli stand a 10 m devono essere equipaggiati con portabersagli elettromeccanici o sistemi di cambio bersagli che consentono di cambiare il bersaglio dopo ogni colpo.

2.3.2 Gli stand a 50 m devono essere equipaggiati con porta-bersagli o cambia-bersagli automatici che permettono di cambiare il bersaglio dopo ogni colpo.

2.3.3 Gli stand a 300 m devono essere equipaggiati con porta-bersagli che consentono di controllare e assegnare il punteggio a ogni colpo.

### 2.4 Requisiti per la linea di tiro se utilizzato un Commissario marcatore

2.4.1 Dovrà essere fornita di una scrivania, una sedia e un cannocchiale.

2.4.2 Un tabellone di dimensioni approssimative di 50 cm x 50 cm, su cui il Commissario apporrà i punteggi non ufficiali per gli spettatori. Questo tabellone deve essere posto in modo tale che gli spettatori possano vederlo facilmente e continuare a osservare gli atleti.

### 2.5 Caratteristiche degli impianti gira-bersagli a 25 m

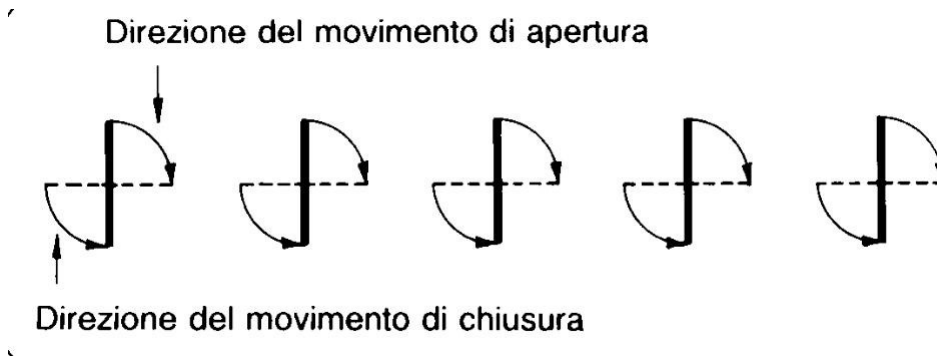
I telai dei bersagli per le gare di Pistola Automatica 25m devono essere posti in gruppi di cinque (5) tutti alla stessa altezza (+ 1 cm). Tutti funzionanti simultaneamente e presentando un punto di fuoco centrato con il bersaglio di mezzo del gruppo. La distanza tra i centri dei bersagli, da asse a asse, nello stesso gruppo di cinque deve essere di 75 cm (+ 1 cm).

2.5.1 Gli stand devono essere equipaggiati con bersagli ruotanti o meccanismi di rotazione che permettano la rotazione di 90 gradi ( $\pm 10^\circ$ ) dei bersagli sul loro asse verticale. Nella serie di precisione delle gare di pistola a 25 m, possono essere usati dei porta-bersagli fissi.

a) Il tempo di rotazione in apertura non deve eccedere i 0,3 secondi.

b) La rotazione deve essere effettuata senza vibrazioni visibili che possono distrarre l'atleta.

c) Visti dall'alto, i bersagli devono ruotare in senso orario per presentarsi di fronte ed in senso antiorario per la fase di chiusura.



**Rotazione dei bersagli**



d) I bersagli del settore devono ruotare tutti simultaneamente. Ciò deve essere ottenuto con l'uso di un meccanismo che assicuri un efficiente funzionamento ed una accurata sincronizzazione.

2.5.2 La rotazione automatica ed il timer devono assicurare un accurata e costante misurazione dei tempi e che i bersagli: restino nella posizione frontale per il previsto periodo di tempo e tornino nella posizione di chiusura dopo il tempo regolamentare (+ 0,2 secondi – 0,0 secondi).

a) I tempi devono essere rilevati dal momento in cui i bersagli cominciano ad aprirsi, al momento in cui cominciano a chiudersi; e

b) Se il tempo è inferiore a quello specificato, o superiore di più di 0,2 secondi, il Commissario di tiro, attivandosi in modo proprio o su istruzioni di un componente della Giuria, deve fermare il tiro per permettere la regolazione dell'apparecchio. In questi casi la Giuria può rimandare l'inizio o la ripresa del tiro.

2.5.3 Il tempo di esposizione dei bersagli nelle gare di pistola a 25 m deve essere:

a) Pistola Automatica 25m: 8, 6, e 4 secondi;

b) Pistola Standard 25m: 150, 20, e 10 secondi;

c) Pistola di Grosso Calibro 25m e Pistola Sportiva 25m, riprese di tiro celere: esposizione della sagoma per tre (3) secondi per ciascun colpo, alternata con una chiusura di sette (7) secondi ( $\pm 0,1$  secondo);

d) Per tutti i tempi di esposizione è consentita una tolleranza da + 0,2 secondi a - 0,0 secondi.

2.5.4 Se le sagome di supporto dei bersagli sono costruite con materiale consistente, per facilitare l'accurata valutazione dei punti, l'area in corrispondenza dell'anello dell'otto (8), deve essere tagliata ed asportata oppure, deve essere costruita in cartone.

### 3 COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA

#### 3.1 Compiti dei componenti della Giuria e dell'Ufficio RTP – solo specialità a 25 m

a) Nelle specialità a 25m quando vengono usati bersagli cartacei, un componente dell'Ufficio RTP o della Giuria deve essere nominato per ogni stand di tiro o per ogni cinque (5) o dieci (10) bersagli. Egli deve accompagnare il Commissario ai bersagli sulla linea dei bersagli.

b) Il componente dell'Ufficio RTP o della Giuria deve assicurarsi che i bersagli siano ispezionati prima che inizi la valutazione, per determinare l'esatto numero dei colpi e quelli che necessitano calibrazione, ecc. Eventuali dubbi devono essere risolti prima che inizi la valutazione.

c) Decisioni su situazioni di dubbio devono essere prese da due Commissari e dal componente dell'Ufficio RTP o della Giuria che agirà come presidente e procederà all'inserimento del calibro, se necessario.

d) Il componente dell'Ufficio RTP o della Giuria deve assicurare che tutti i risultati registrati dal secondo Commissario marcatore siano corretti, e che le decisioni siano doverosamente annotate e certificate sulle schede di tiro.

e) Il componente dell'Ufficio RTP o della Giuria deve assicurare che i bersagli non siano tappati, e che i colpi non siano evidenziati dai dischetti colorati prima che le situazioni dubbie non siano state risolte e il punteggio non sia stato registrato correttamente dal secondo Commissario marcatore.



### 3.2 **Doveri e compiti del Commissario marcatore**

Quando sono utilizzati i bersagli cartacei, un Commissario marcatore deve essere designato per ogni linea di tiro. I Commissari marcatori devono:

- a) Compilare o verificare l'esatta rispondenza delle informazioni sul tabellone segnapunti e sulle schede di tiro (nomi degli atleti, numero di pettorale, numeri delle linee di tiro, ecc.);
- b) Avere un cannocchiale in caso di cambio di bersagli telecomandato. Se il Commissario marcatore controlla il cambio bersagli deve aspettare alcuni secondi prima di segnalare che il bersaglio può essere cambiato, così che l'atleta possa localizzare i suoi colpi;
- c) Segnare il valore provvisorio di ogni colpo sulla scheda di tiro e sulla tabella segnapunti posta al di sopra o accanto alla sua scrivania a beneficio degli spettatori;
- d) In poligoni dove i bersagli tornano automaticamente alla linea di tiro, raccogliarli subito dopo ogni serie di dieci (10) colpi e riporli in un contenitore chiuso da lasciare in consegna a personale autorizzato, che a sua volta, lo consegnerà all'Ufficio RTP.

### 3.3 **Compiti e responsabilità dei Commissari alla linea dei bersagli cartacei – 50 m e 300 m**

- a) Il numero dei Commissari ai bersagli deve corrispondere al numero dei Commissari di tiro. Nell'operare nel fossato, sono responsabili del settore o del gruppo di bersagli loro assegnato, di assicurare che i bersagli siano rapidamente cambiati, conteggiati e sollevati per il successivo colpo. Il Commissario ai bersagli deve:
- b) Assicurarsi che non ci siano fori di colpi sulla superficie bianca del bersaglio, e che eventuali segni di colpi sul telaio del porta-bersagli siano chiaramente evidenziati.
- c) Se il foro di un colpo non può essere individuato sul bersaglio, il Commissario ha il compito di determinare se il foro si trova su un bersaglio vicino e, consultandosi con la Giuria e il Direttore di Tiro, risolvere la situazione.
- d) Quando si usano caricatori per portabersagli automatici, i Commissari sono responsabili: del corretto caricamento dei bersagli nelle apparecchiature, del recupero dei bersagli e prepararli per la consegna all'Ufficio RTP.
- e) Inoltre essi sono responsabili della segnalazione sui bersagli di irregolarità che possono essersi verificate.

### 3.4 **Commissari alla linea dei bersagli cartacei – 25 m**

Un Commissario ai bersagli deve essere designato per ogni stand di tiro, o per ogni cinque ÷ dieci bersagli. Il loro numero deve corrispondere a quello dei Commissari di tiro. Il Commissario ai bersagli deve:

- a) essere responsabile del gruppo di bersagli a lui assegnati;
- b) segnalare al componente dell'Ufficio RTP o al componente della Giuria tutti i colpi dubbi, e, una volta che la decisione è stata presa, egli deve segnalare la posizione e il valore del punto;
- c) assicurare che i punti vengano conteggiati velocemente e con accuratezza, e che i bersagli vengano efficacemente contrassegnati, tappati e/o sostituiti, nel rispetto del regolamento;
- d) collabora a risolvere situazioni dubbie nel rispetto del regolamento in cooperazione con i Commissari di tiro e la Giuria.



### 3.5 **Secondo Commissario marcatore – Bersagli di carta – 25 m**

Tutti i punteggi delle gare a 25 m vengono conteggiati ufficialmente nello stand di tiro. Il secondo Commissario marcatore sta sulla linea dei bersagli. Deve registrare sulle schede di tiro i punti chiamati dal Commissario ai bersagli. Se c'è una disparità non risolvibile fra i due punteggi, fa fede quello registrato dal secondo Commissario marcatore.

### 3.6 **Commissario addetto ai bollini**

Al termine della valutazione dei punti, il Commissario addetto ai bollini deve tappare i buchi sul bersaglio, foglio di controllo, e controbersaglio oppure cambiare il bersaglio o il foglio di controllo, come richiesto.

## 4 **PROCEDURE E NORME DI GARA**

### 4.1 **Gestione bersagli cartacei Carabina Aria Compressa 10m e Pistola Aria Compressa 10m**

- a) Il cambio dei bersagli viene eseguito dall'atleta stesso sotto la supervisione del Commissario di Tiro.
- b) L'atleta ha la completa responsabilità di tirare ai bersagli corretti.
- c) immediatamente dopo ciascuna serie di 10 colpi, l'atleta deve deporre i suoi 10 bersagli in un luogo adatto affinché il Commissario marcatore li possa riporre in un contenitore di sicurezza che sarà ritirato da personale autorizzato per la consegna all'Ufficio RTP.

### 4.2 **Gestione bersagli cartacei Carabina 50 m e Pistola Libera 50m**

- a) Se si usa porta-bersagli o cambia-bersagli automatici, l'atleta può autonomamente procedere al cambio del bersaglio oppure, tale operazione può essere eseguita dal Commissario marcatore.
- b) L'atleta, comunque, ha la completa responsabilità di tirare al bersaglio giusto.
- c) Se l'atleta ritiene il cambio dei bersagli e/o la segnalazione troppo lenti, può rivolgersi al Commissario di tiro; se il Commissario di tiro o il componente della Giuria considera il reclamo giustificato deve correggere la situazione. Se non c'è miglioramento, l'atleta o l'accompagnatore può protestare presso la Giuria. La Giuria può concedere una estensione di tempo fino a un massimo di 10 minuti. Tali reclami non possono essere presentati negli ultimi 30 minuti di gara ad eccezione di circostanze straordinarie.

### 4.3 **Colpi eccedenti sul bersaglio cartaceo**

- a) Se un atleta tira su uno dei suoi bersagli di gara più colpi di quelli previsti dal programma, egli non deve essere penalizzato per i primi due (2) colpi.
- b) Per il terzo ed i successivi colpi mal posizionati, dovrà essere penalizzato di 2 punti per ogni colpo.
- c) La penalità di due (2) punti sarà applicata nella serie in cui commette l'errore. Egli deve tirare un numero corrispondente di colpi in meno sui successivi bersagli in modo che il numero di colpi complessivi corrisponda a quelli previsti dal programma di gara.
- d) La procedura di assegnazione del punteggio in questa situazione richiede che il valore dei colpi in eccesso sia trasferito sui bersagli contenenti un numero di colpi minore rispetto al programma, portando così ogni bersaglio a contenere il numero complessivo di colpi previsto dal programma e dal Regolamento.





e) Se il colpo(i) da trasferire non può essere chiaramente individuato, il colpo(i) di valore inferiore sarà trasferito nel successivo bersaglio(i) ed il colpo(i) di valore più alto dovrà essere considerato nel precedente bersaglio(i), cosicché l'atleta non possa trarne vantaggio in una eventuale graduatoria di classifica.

f) Ogni gara di tre posizioni deve essere considerata come una competizione unica.

4.4 **Quando sono autorizzati colpi di prova.** Quando sono autorizzati colpi di prova durante la gara perché un atleta viene interrotto o spostato su un'altra linea di tiro e il sistema automatico di cambio bersagli non può fornire un nuovo bersaglio di prova, i colpi di prova saranno tirati sul successivo bersaglio di gara non ancora usato. Di conseguenza, sul successivo bersaglio di gara - d'intesa con le istruzioni ricevute dal Commissario di Tiro o dal componente della Giuria - saranno tirati due (2) colpi di gara.

## 5 PROCEDURE DI CLASSIFICA

### 5.1 Valutazione bersaglio nell'Ufficio RTP

Quando sono utilizzati bersagli cartacei nelle seguenti specialità, questi bersagli devono essere valutati nell'Ufficio RTP:

a) Tutte le gare di Carabina 10 m, 50 m, 300 m

b) Tutte le gare di Pistola 10 m, 50 m

c) Tutte le gare di Bersaglio Mobile 10 m, 50 m

d) Tutti i risultati delle gare che sono stati valutati e registrati nello stand di tiro, sono considerati risultati provvisori.

5.1.1 La Giuria deve supervisionare la valutazione e tutto il lavoro svolto nell'Ufficio RTP. Indica come deve essere controllato ogni colpo dubbio, ne determina il valore, e risolve qualsiasi problema riguardante reclami sulla valutazione dei punti.

5.1.2 Tutti i bersagli di gara che vanno controllati nell'Ufficio RTP devono essere trasportati in un contenitore chiuso, dalla linea dei bersagli all'Ufficio RTP, con una adeguata sicurezza immediatamente dopo il loro utilizzo.

5.1.3 I bersagli di gara per le specialità che sono controllati nell'Ufficio RTP devono essere numerati e devono essere concordanti con la scheda di tiro. L'Ufficio RTP è responsabile della corretta numerazione dei bersagli e deve verificarli prima della loro consegna al Direttore di tiro od altro Commissario di tiro.

5.1.4 Nell'Ufficio RTP le seguenti procedure devono essere controllate da un secondo componente:

a) Determinare il valore di ciascun colpo;

b) Determinare e contare le mouche;

c) Sommare il valore dei colpi o i punti da detrarsi;

d) Sommare il risultato delle serie ed il totale complessivo;

e) Ogni componente deve autenticare il suo operato siglando il bersaglio, la scheda di tiro o l'elenco dei risultati.



## 5.2 **Determinare il valore del colpo – Bersagli cartacei**

5.2.1 Tutti i fori dei proiettili sono valutati attribuendo loro il valore più alto della zona del bersaglio o dell'anello che è toccato dal foro del proiettile. Se una parte dell'anello del punteggio (linea di separazione fra le zone di punteggio) è toccata dal foro del proiettile, il colpo deve essere valutato con il valore più alto delle due zone di punteggio. Il colpo è così determinato sia dal foro del proiettile che dall'inserimento del calibro nel foro che tocca con il margine esterno una parte dell'anello di punteggio.

Fa eccezione a questa regola la valutazione della mouche nei bersagli di carabina ad aria compressa.

5.2.2 Il valore dei colpi dubbi deve essere determinato con l'uso di un calibro o di altro strumento. I calibri devono essere sempre inseriti nei fori con il bersaglio in posizione orizzontale.

5.2.3 Quando l'accurato uso del calibro ad inserimento è reso difficile dalla vicinanza di un altro foro, il valore del colpo deve essere determinato mediante l'uso di un calibro inciso su una piastrina di materiale trasparente, di aiuto per ricostruire la posizione di un anello di punteggio o il numero di fori di proiettile che si sono sovrapposti.

5.2.4 Se due componenti dell'Ufficio RTP non concordano sul valore del colpo, deve essere immediatamente richiesta la valutazione del Direttore dell'Ufficio RTP.

5.2.5 Il calibro può essere inserito in ogni foro di proiettile una sola volta e solo da un componente dell'Ufficio RTP o della Giuria. Per questa ragione l'uso del calibro deve essere registrato sul bersaglio dai componenti dell'Ufficio RTP che vi apporranno la loro sigla ed il valore del colpo.

## 5.3 **Procedura di valutazione dei punti sui bersagli cartacei a 25m**

La Giuria deve supervisionare tutte le procedure di valutazione dei punteggi. La scheda di tiro (tenuta dal secondo Commissario marcatore) deve essere firmata dal Commissario ai bersagli o dal Direttore di tiro. La scheda originale va mandata all'Ufficio RTP tramite mezzi sicuri, per verificare le somme parziali e finali.

### 5.3.1 **Strappi**

a) I colpi tirati mentre il bersaglio è in movimento non vanno considerati a segno a meno che la dimensione massima orizzontale del foro di proiettile (la traccia dell'impronta del piombo viene esclusa dalla misurazione) misuri non più di 7 mm nelle specialità di PSp, PS e PA o di 11 mm nella specialità di PGC.

b) Il foro di proiettile, allungato orizzontalmente nel bersaglio, deve essere valutato con un misuratore di strappi. Quando il bordo interno delle linee incise tocca un anello tra i punti, sarà accreditato il punto di valore più alto delle due zone.

5.3.2 Non appena il Commissario ai bersagli riceve il segnale che lo stand di tiro è in sicurezza, i bersagli devono essere ruotati in posizione di apertura. Il Commissario ai bersagli, insieme ad un componente dell'Ufficio RTP o della Giuria, deve segnalare il valore dei fori di proiettile su ogni bersaglio, e comunicarli ad alta voce al Commissario marcatore sulla linea di tiro. Il Commissario marcatore li riporta sulla tabella segna punti. Il secondo Commissario marcatore deve accompagnare il Commissario ai bersagli e trascrivere il valore dei colpi determinato da quest'ultimo sulla scheda di tiro. La posizione e il valore dei colpi sui bersagli deve essere indicato agli atleti e agli spettatori nel seguente modo:

a) Utilizzando dischetti colorati nelle gare di Pistola Automatica 25m. Questi dischetti dovrebbero avere un diametro da 30 mm a 50 mm, di colore rosso su un lato e bianco sull'altro. Devono avere un alberino passante attraverso il centro che si estende su entrambi i lati, approssimativamente di 5 mm di diametro e 30 mm di lunghezza. Dopo ogni serie da cinque colpi, e dopo che il valore dei colpi è stato deciso e proclamato, il Commissario ai bersagli deve inserire i dischetti nei fori dei proiettili;



- b) Un dieci deve essere mostrato con il lato rosso rivolto all'atleta, punti inferiori a dieci con quello bianco. Dopo che i colpi sono stati mostrati in questa maniera, il risultato totale della serie deve essere riportato sulla tabella segna punti vicina alla linea di tiro, e trascritto dal secondo Commissario marcatore. Deve anche essere comunicato il totale della serie. I dischetti vanno quindi rimossi e i bersagli tappati;
- c) Nelle gare con Pistola Sportiva 25m, Pistola Standard 25m e Pistola Grosso Calibro 25m, i colpi e loro posizioni vengono indicati tramite una bacchetta con un manico lungo circa 300 mm e con un dischetto sulla parte terminale di diametro da 30 mm a 50 mm, rosso da un lato e bianco dall'altro. Il dischetto va piazzato sopra il foro di proiettile nell'anello da dieci con il lato rosso rivolto verso l'atleta, quando il Commissario ai bersagli annuncia il valore dei colpi; per punti inferiori a dieci va mostrato il lato bianco. Dove viene eseguita una serie di colpi sullo stesso bersaglio, i punti vanno comunicati a partire dai dieci. Il totale della serie deve essere comunicato dopo che tutti i colpi sono stati indicati singolarmente.
- d) I colpi di prova vanno indicati e registrati.

5.3.3 Il Commissario di tiro e il Commissario ai bersagli devono verificare che i risultati sulla tabella segna-punti siano uguali a quelli sulla scheda di tiro. Qualora vi fossero discordanze sulla assegnazione di un punto, vanno risolte immediatamente.

5.3.4 Appena i colpi vengono indicati e registrati:

- a) I bersagli devono essere tappati e preparati per la serie successiva (specialità di Pistola Automatica 25m e riprese di tiro celere); oppure
- b) I bersagli devono essere sostituiti ed i contro-bersagli tappati o sostituiti per la serie successiva; oppure
- c) I bersagli e i contro-bersagli devono essere rimossi rapidamente e sostituiti con nuovi bersagli per il successivo atleta.

5.3.5 La scheda di tiro completata deve essere firmata dall'atleta accanto al punteggio totale prima di lasciare lo stand per identificare il proprio punteggio.

## 5.4 **Spareggi**

Le parità saranno risolte come da regolamento RTG art 6.15

## 5.5 **Reclami sui risultati con bersagli cartacei**

5.5.1 Quando in una gara sono utilizzati i bersagli cartacei, un atleta o un accompagnatore ufficiale che ritenga che un colpo sia stato valutato o registrato in modo non corretto può reclamare contro quella valutazione, tranne per le decisioni sul valore dei colpi attribuiti con l'uso collegiale del calibro, che sono definitive ed inappellabili. Un reclamo può essere presentato solo per un colpo singolo. Se altri colpi vengono contestati dovrà essere corrisposta la tassa separata per ogni singolo colpo contestato.

5.5.2 I reclami sui risultati possono essere presentati soltanto sui punti che sono stati decisi senza l'uso del calibro o per gli errori commessi nella trascrizione dei dati in classifica o sulla scheda di tiro.

5.5.3 La tassa prevista deve essere corrisposta non appena è presentato il reclamo.

5.5.4 Nel caso di utilizzo dei bersagli cartacei e valutati nell'Ufficio RTP, l'accompagnatore ufficiale o l'atleta ha il diritto di visionare il foro(i) del colpo(i) oggetto(i) del reclamo ma non gli è consentito in alcun modo toccare il bersaglio(i).



## **6 PROCEDURE PER LA VALUTAZIONE E SEGNALAZIONE DEI COLPI A 300 m**

6.1 Appena il Commissario ai bersagli riceve la segnalazione, egli deve indicare l'ubicazione del colpo. L'indicazione dei colpi deve essere eseguita in conformità con la seguente procedura. Non appena il Commissario ai bersagli riceve il segnale per la lettura del punto, deve:

- a) Abbassare il bersaglio;
- b) Coprire il foro con un bollino trasparente ed apporre su di esso un bollino adesivo contrastante per evidenziare la posizione dell'ultimo colpo;
- c) Sollevare il bersaglio;
- d) Mostrare il valore del colpo con l'apposito disco di segnalazione.

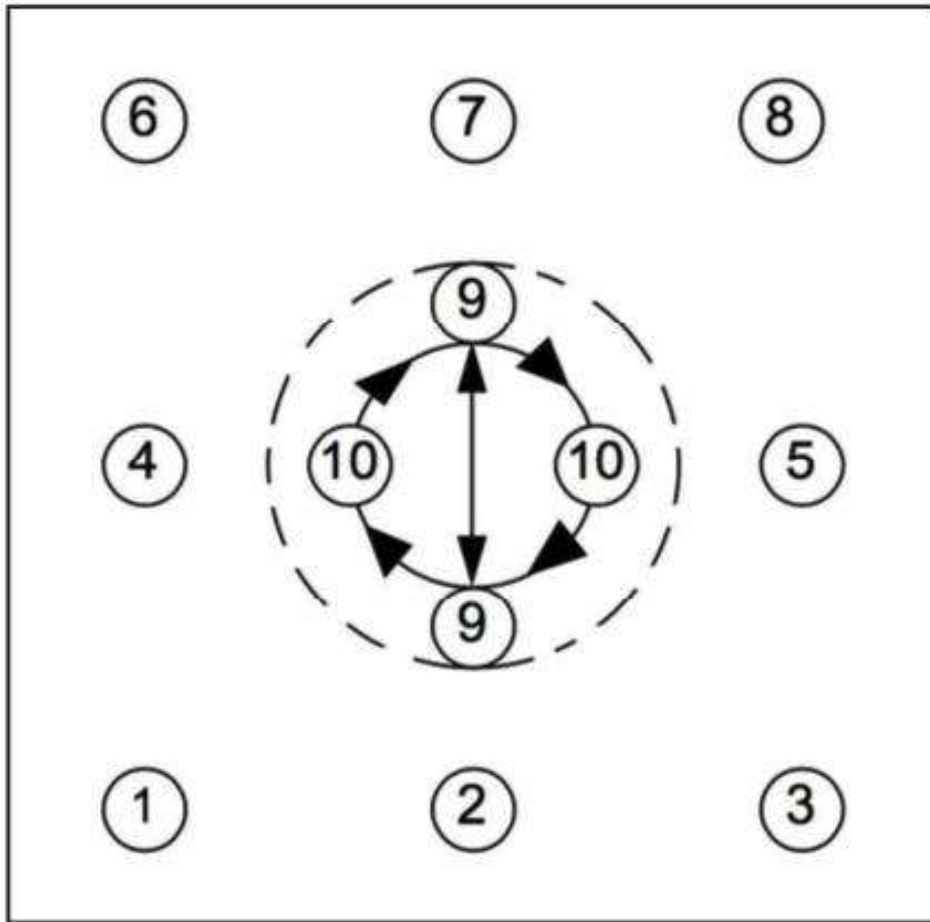
6.2 Quando per indicare il valore dei colpi è utilizzato il disco di localizzazione, esso deve essere costruito con un disco avente il diametro tra 200 mm e 500 mm, verniciato di nero su un lato e di bianco sull'altro. Esso è fissato ad una sottile asta che normalmente è posta sul lato bianco del disco alla distanza di 30 mm ÷ 50 mm alla destra del centro.

6.3 Il valore del colpo sarà segnalato come segue (vedi schema)

- a) Deve essere evidenziata la posizione dell'ultimo colpo;
- b) Il valore dei punti 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, deve essere segnalato, con la parte nera rivolta verso la linea del fuoco, ponendo il disco sul punto di riferimento dello specchio del bersaglio che è collocato in posizione sollevata, così come appare nella rappresentazione grafica seguente;
- c) Per segnalare il punto del 9, il disco, con la parte bianca rivolta verso la linea di fuoco, deve essere mosso verticalmente 2 volte, sulla visuale scura del bersaglio;
- d) Se il punto da segnalare è un 10, il disco, con la parte bianca rivolta verso la linea di fuoco, deve muoversi 2 volte in circolo, in senso orario, in corrispondenza della visuale nera del bersaglio, come mostrato nella figura successiva;
- e) Un colpo che non colpisce il bersaglio è segnalato soltanto spostando il lato nero del disco di segnalazione tre o quattro volte trasversalmente al bersaglio;
- f) Se il colpo è presente sul bersaglio, ma non nella zona dei punti, è segnalato: in primo luogo indicando un colpo mancato (0) e, successivamente mostrando la reale posizione del colpo sul bersaglio.



6.4 Schema di segnalazione dei colpi



6.5 Il bersaglio di prova deve essere chiaramente evidenziato con un nastro trasversale posto sulla parte superiore destra del bersaglio. Con condizioni di luce normali, il nastro deve essere chiaramente visibile ad occhio nudo alla prevista distanza. Nel caso in cui i bersagli sono maneggiati nella stazione dei bersagli (fossato), il bersaglio di prova non deve mai essere esposto mentre l'atleta sta effettuando i colpi di GARA.



**U.I.T.S.**

**UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO**

## **7. REGOLAMENTO TECNICO DI CARABINA**

**PER**

**Carabina Aria Compressa 10m**

**Carabina 50m**

**Arma Libera 300m**

**Fucile Standard 300m**



## **SOMMARIO**

- 7.1 PARTE GENERALE**
- 7.2 SICUREZZA**
- 7.3 NORME SUGLI IMPIANTI E SUI BERSAGLI**
- 7.4 EQUIPAGGIAMENTI, CARABINA E MUNIZIONI**
- 7.5 DISPOSIZIONI SULL'ABBIGLIAMENTO**
- 7.6 PROCEDURE E NORME DI GARA**
- 7.7 SPECIALITA' DI CARABINA**
- 7.8 INDICE**

### **NOTE:**

**Ove le figure e tabelle contengono specifiche informazioni, esse hanno valore di norma.**



## 7.1 PARTE GENERALE

- 7.1.1 Questo regolamento fa parte integrante del Regolamento Tecnico UIT5 e si applica in tutte le gare di tiro con la carabina.
- 7.1.2 Ogni atleta, accompagnatore di squadra ed Ufficiale di Gara (UdG) deve conoscere bene il Regolamento UIT5 e deve assicurarsi che esso venga osservato. È responsabilità di ciascun atleta conformarsi alle Norme Regolamentari.
- 7.1.3 Quando la norma fa riferimento agli atleti destri essa vale l'inverso per gli atleti mancini.
- 7.1.4 Ad eccezione di quando una norma si riferisca specificamente ad una gara per uomini o ad una gara per donne essa deve essere applicata uniformemente per gare maschili e femminili.

## 7.2 SICUREZZA

LA SICUREZZA È DI FONDAMENTALE IMPORTANZA

Consulta le NORME TECNICHE GENERALI – Sezione 6.2

## 7.3 NORME SUGLI IMPIANTI E SUI BERSAGLI

Le norme sugli impianti e sui bersagli possono essere consultate nelle NORME TECNICHE GENERALI – Sezione 6.3 Impianti di tiro e altre strutture possono essere consultate – Sezione 6.4

## 7.4 EQUIPAGGIAMENTI, ARMI E MUNIZIONI

### 7.4.1 CARATTERISTICHE COMUNI A TUTTE LE CARABINE.

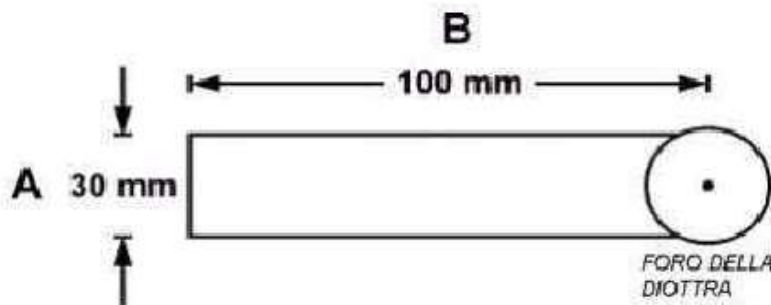
- 7.4.1.1 **Carabine a colpo singolo.** Possono essere usate solo carabine ad un colpo. Il colpo deve essere caricato manualmente prima di ogni tiro, eccetto che per le gare di Fucile Standard 300m dove possono essere utilizzate le carabine ammesse dal regolamento CISM (Consiglio Internazionale Sport Militari) per le gare a 300 m purché abbiano passato la verifica del Controllo Equipaggiamenti prima della gara.
- 7.4.1.2 **Una carabina per gara.** È consentito usare una (1) sola carabina per le fasi Eliminatorie, di Qualificazione e di Finale di ogni singola gara. Lo scatto, la canna e la calciatura non possono essere cambiati, eccetto che per il calciolo staccabile che può essere sostituito. Gli accessori attaccati allo scatto, alla canna e alla calciatura possono essere sostituiti. Una carabina che diventi inutilizzabile può essere sostituita come da regola 6.13.3 dove la Giuria o la Direzione di Tiro ne verifichi la corretta applicazione.
- 7.4.1.3 **Sistemi di riduzione del movimento o delle oscillazioni.** È proibito ogni sistema, meccanismo o dispositivo che in maniera attiva riduca, rallenti o minimizzi i movimenti o le oscillazioni della carabina prima della partenza del colpo.
- 7.4.1.4 **Impugnatura a pistola.** L'impugnatura a pistola per la mano destra deve essere costruita in modo tale che non si appoggi sulla cinghia o sul braccio sinistro.
- 7.4.1.5 **Canne e tubi di prolunga** non possono essere traforati in nessun modo. Sulle carabine sono proibiti compensatori e freni di bocca. Ogni dispositivo o costruzione all'interno della canna o del tubo, eccetto la rigatura e la camera per la cartuccia o il pallino, è proibito. **I tubi di prolunga devono essere verificati dal Controllo Equipaggiamenti in presenza dell'atleta sia nei controlli pre-gara che in quelli post-gara.**





#### 7.4.1.6 Mire

- a) Sia i tunnel che le diottrici possono essere dotati di lenti chiare o colorate o di un filtro polarizzatore, ma è vietato qualsiasi sistema di lenti sulle mire. Il fine di questa regola è di proibire l'uso di qualsiasi "sistema di lenti" che possa funzionare come cannocchiale o telescopio per ingrandire l'immagine del bersaglio vista dall'atleta. L'unica eccezione prevista è che a un atleta che necessita di correzione ottica per avere una vista nitida degli organi di mira è consentito montare una singola lente all'esterno della diottra ma non all'interno. Inoltre portare lenti a contatto o lenti intraoculari è permesso perché queste sono essenziali per consentire agli atleti la normale vista quando non tirano e non sono protesi aggiuntive deliberatamente intese per ingrandire la vista della mira;
- b) Nessun sistema di amplificazione della luce o di mire ottiche, sistema ottico, telescopio o cannocchiale può essere attaccato alla carabina;
- c) Una singola lente correttiva può essere montata esclusivamente sulla diottra; in alternativa l'atleta può indossare lenti correttive o colorate;
- d) Ogni sistema di mira programmato per attivare automaticamente il meccanismo di tiro è vietato;
- e) Uno schermo può essere attaccato alla carabina o alla diottra. Lo schermo non può essere più alto di 30 mm. (A) e non può estendersi per oltre 100 mm (B) dal centro dell'apertura della diottra in direzione dell'occhio che non mira. Nessuno schermo può essere utilizzato dalla parte dell'occhio che mira; Un prisma o un sistema di specchi può essere usato quando si tira dalla spalla destra e si mira con l'occhio sinistro, assicurandosi che non abbia un sistema di ingrandimento. Tali dispositivi non possono essere utilizzati quando si tira dalla spalla destra e si mira con l'occhio destro.



- f) Nel Fucile Standard e Carabine Aria Compressa il tunnel deve avere un profilo circolare quando visto attraverso la diottra (cioè quando si mira) e non deve avere una sagoma esterna o aggiunte che possano servire come riferimento orizzontale. Componenti interne al tunnel che abbiano riferimenti orizzontali e/o verticali sono permessi.

#### 7.4.1.7 Gli scatti elettronici sono consentiti purché:

- a) Tutti i loro componenti siano saldamente assemblati e contenuti nell'interno del meccanismo o della calciatura della carabina in modo che le batterie ed i fili non siano visibili esternamente;
- b) Il grilletto si aziona con la mano destra dell'atleta destrimane o con la mano sinistra dell'atleta mancino;
- c) Tutti i componenti siano presenti sulla carabina quando essa è sottoposta alla verifica dell'Ufficio Controllo Equipaggiamenti;
- d) La carabina con tutti i componenti installati rispetti le regole di dimensioni e peso previste per quella specialità.



## 7.4.2 Caratteristiche per Fucile Standard 300m e Carabina Aria Compressa 10m

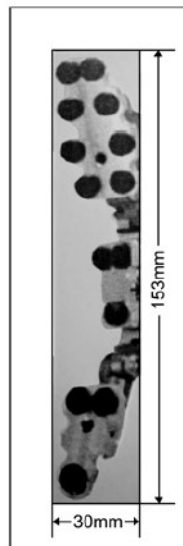
Le misure riportate in questi articoli sono anche illustrate nel Diagramma di Misurazione delle Carabine 7.4.4.1 e nella Tavola di Misurazione delle Carabine 7.4.4.2.

### 7.4.2.1 DEFINIZIONI

Si includono le seguenti definizioni per eliminare ogni dubbio a quali parti delle carabine si riferisce il Regolamento di Carabina.

- a) **Calciatura:** Il telaio base della carabina in cui canna, scatto, mire, impugnatura a pistola e calciolo sono attaccate. In una carabina tradizionale in legno la calciatura sarà in un pezzo che include la parte anteriore (sottocanna), il poggia guancia, l'impugnatura a pistola e il calcio.
- b) **Calcio:** La parte di carabina fra l'impugnatura a pistola e il calciolo. Questa è l'estensione più arretrata della calciatura e può essere disassata lateralmente rispetto all'asse della canna. Il punto più basso del calcio non deve essere più di 140 mm sotto l'asse della canna. Il calcio può avere un'estensione regolabile a cui si applica il calciolo. Questa estensione non rientra nel limite di estensione verso il basso di 140 mm.
- c) **Calciolo:** La parte mobile del calcio che normalmente appoggia contro la spalla dell'atleta in posizione di tiro. La larghezza complessiva non deve superare i 30mm. Il calciolo può essere spostato in alto o in basso, disassato a destra o a sinistra dell'asse del calcio e/o ruotato sull'asse verticale e/o orizzontale ma nessuna parte dei bordi esterni può estendersi oltre 30 mm da quell'asse. Se viene utilizzato un calcio composito ogni parte può essere ruotata sia a destra che a sinistra ma tutte le regolazioni devono essere contenute entro la larghezza complessiva. La profondità della curva non deve superare 20mm, (7.4.4.2 g), misurata dal punto più basso di contatto con la spalla.

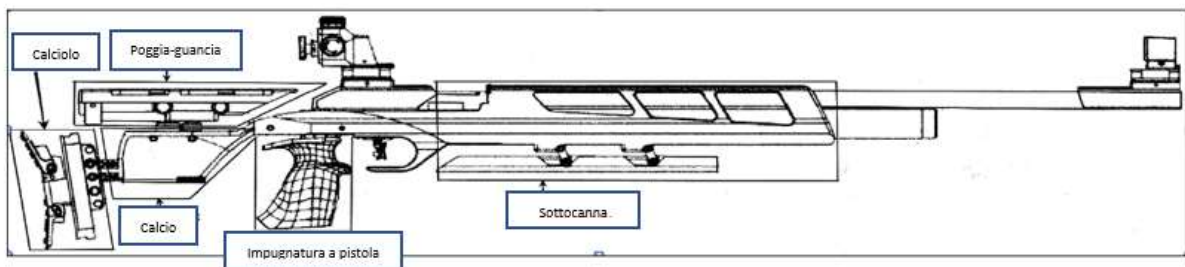
Una dima con dimensioni interne di 153 mm x 30 mm può essere utilizzata per controllare la larghezza complessiva del calciolo. Il calciolo è ammissibile se si adatta all'interno della dima e nessuna parte è a più di 30mm dall'apparente asse del calciolo. Il margine interno della dima può essere utilizzato come riferimento per l'asse apparente.



- d) **Guanciolo:** La parte della carabina su cui l'atleta poggia la testa o la guancia. Può essere parte integrale di una carabina con calciatura in legno o un accessorio regolabile in senso verticale e laterale. Se spostato lateralmente, il bordo esterno non deve essere a più di 40mm dall'asse del calcio. Un materiale morbido può essere applicato alla superficie del guanciolo.



- e) **Sottocanna:** La parte anteriore della calciatura sotto alla canna con cui viene in contatto la mano di supporto dell'atleta. Questa può avere una sezione regolabile o rimuovibile per prolungare la profondità ma la sezione deve avere la superficie dritta e piana. Può essere inclinata ma il punto più basso non può essere oltre i 140 mm sotto l'asse della canna e non deve eccedere i 60 mm. Se la larghezza della sezione regolabile è più larga della parte superiore del sottocanna, la sezione può essere disassata a destra o a sinistra ma il bordo esterno non deve essere a più di 300 mm dall'asse della canna. Non si può aggiungere materiale che migliora la presa e non può essere conformata anatomicamente.  
Nota: L'estensione del sottocanna non è un appoggio per il palmo e non è contrario alla regola 7.6.1.3 g anche se è rimovibile.
- f) **Impugnatura a pistola:** L'impugnatura a pistola non si può estendere lateralmente (dalle parti) più di 60 mm dal piano verticale dell'asse della canna. Il punto più basso non deve essere oltre 160 mm dall'asse della canna. Non si può aggiungere materiale che migliora la presa e non può essere conformata anatomicamente.
- g) Il foro per il pollice, l'appoggio per il pollice, l'appoggio per il palmo, l'appoggio per il polso e la livella a bolla sono proibiti. L'appoggio per il pollice è qualsiasi prolungamento o estensione sul lato dell'impugnatura a pistola su cui un atleta possa appoggiare il pollice della mano che preme il grilletto. L'appoggio per il polso è ogni prolungamento o estensione sul lato dell'impugnatura a pistola progettato per impedire lo scivolamento della mano. L'appoggio per il palmo è definito dalla regola 7.4.5.2 ed è permesso solo nelle carabine a 50 m.



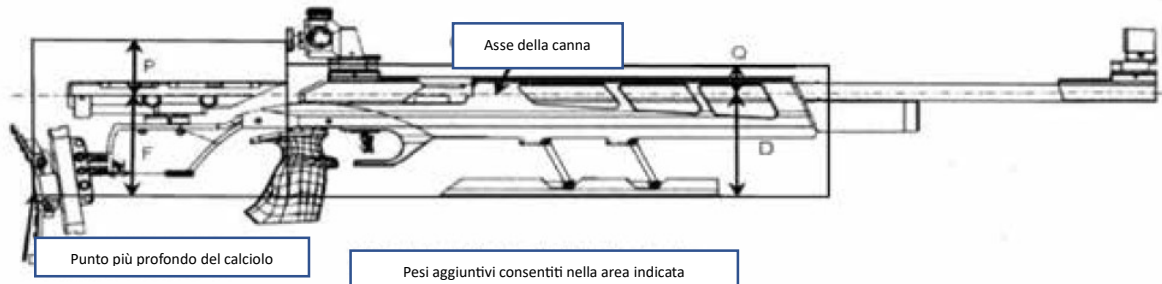
Note: questo diagramma si intende per mostrare le parti descritte nei punti da a) a g)

#### 7.4.2.7 Pesi

- a) Sono permessi pesi sulla canna entro un raggio di 30 mm dall'asse della canna. I pesi della canna possono essere spostati per la lunghezza della canna;
- b) Ogni sistema o peso che si proietti dal calcio deve essere attaccato in maniera permanente al calcio (con viti od altri mezzi con il medesimo risultato). Non possono sporgere lateralmente più di 25 mm dall'asse del calcio né sporgere verso il basso per oltre 140 mm dall'asse della canna (regola 7.4.4.2 f);
- c) Pesi in aggiunta ai pesi sulla canna possono essere attaccati in ogni parte della carabina ma devono essere all'interno delle aree mostrate nel diagramma. Pesi sopra o all'interno del sottocanna non possono estendersi orizzontalmente (lateralmente) dall'asse della canna oltre la distanza della massima estensione del guanciolo dall'asse della canna (misura J2). I pesi nell'area del calcio non possono estendersi posteriormente oltre la perpendicolare passante per il punto più profondo del calciolo;
- d) I pesi devono essere rigorosamente attaccati alla carabina con sistemi semi-permanenti in modo che non possano essere accidentalmente spostati o rimossi. L'uso di qualsiasi tipo di nastro adesivo visibile per attaccare i pesi è proibito.



Si ricorda agli atleti che l'aspetto di un atleta e del suo equipaggiamento, quando viene filmato, trasmesso o fotografato, deve aderire alla presentazione di uno sport Olimpico, perciò le carabine e i loro accessori non devono sembrare che siano tenuti insieme da nastro adesivo, fascette o altri sistemi provvisori. Una grande quantità dei pesi utilizzati per il bilanciamento degli pneumatici è sgradevole e inappropriato e dovrebbe essere nascosto o evitato. Pesi metallici artigianali, saldamente attaccati alla carabina nelle aree consentite come mostrato nel diagramma, sono accettabili.



Cfr. Diagramma per le misure di carabina 7.4.4.1 e la Tavola delle misure di carabina 7.4.4.2 per tutte le dimensioni

### 7.4.3 Caratteristiche solo per Fucile Standard 300m

Tutti i Fucili Standard 300m devono aderire alle specifiche mostrate nella **Tavola di Misurazione delle Carabine** con le seguenti restrizioni:

- La resistenza del grilletto allo scatto deve essere almeno 1500 grammi. La resistenza allo scatto deve essere misurata con la canna in posizione verticale. Il controllo della resistenza al peso dello scatto deve essere effettuato immediatamente dopo l'ultima serie. È permesso un massimo di tre (3) tentativi. Ogni atleta la cui carabina non passa la misurazione deve essere squalificato.
- La stessa Carabina deve essere utilizzata in tutte e tre le posizioni, senza cambi. La regolazione del calciolo o del fermo della mano, il cambio degli inserti del tunnel di mira o la regolazione della diottra o dei suoi oculari è permesso. La rimozione del poggia-guancia durante la gara per permettere la pulizia della canna e la rimozione dell'otturatore è consentita sotto la supervisione della Giuria o della Direzione di Tiro ma la sua posizione non deve cambiare quando viene rimontato. **Sistemi di fissaggio rapido non sono consentiti.**
- La lunghezza complessiva della canna, comprensiva del tubo di prolunga, misurata dal vivo di culatta all'apparente vivo di volata, non deve superare i 762 mm.

### 7.4.4 Caratteristiche per la sola Carabina Aria Compressa 10m

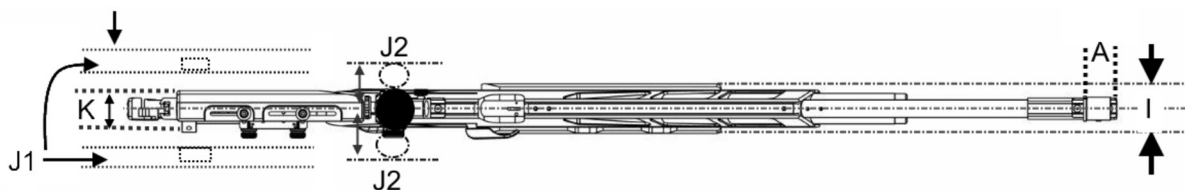
Tutti i tipi di carabina ad aria o gas compresso conformi alle specifiche della **Tavola di Misurazione delle Carabine** oltre alle seguenti restrizioni aggiuntive:

- La lunghezza totale del sistema ad aria compressa misurata dall'estremità posteriore del meccanismo all'apparente volata della canna non deve eccedere gli 850 mm;
- Il tunnel di mira non può estendersi oltre l'apparente volata della canna;
- tutte le carabine non possono superare il limite di 7,5 joule e devono portare questo marchio**

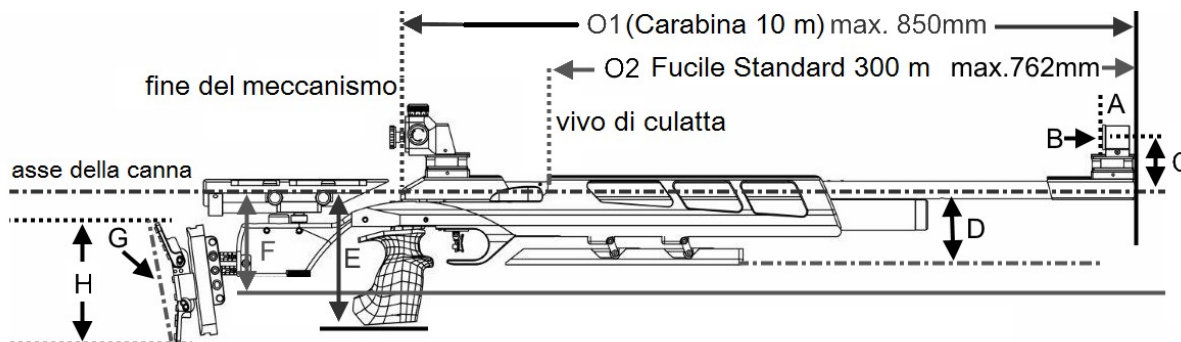




### 7.4.4.1 Diagramma di Misurazione delle Carabine



Il tunnel di mira non può estendersi oltre l'apparente volata della canna.



### 7.4.4.2 Tavola di Misurazione delle Carabine

Le misure per le dimensioni C, D, E, F, J1, J2 e K vanno prese dall'asse della canna

	PARTI DELLA CARABINA	Fucile Standard 300 m	Carabina 10 m
A	Lunghezza del tunnel copri mirino	50 mm	50 mm
B	Diametro del tunnel copri-mirino	25 mm	25 mm
C	Distanza dal centro del mirino ad anello o dalla parte superiore del mirino a stelo al centro della canna	80 mm	80 mm
D	Altezza della cassa	140 mm	140 mm
E	Punto più basso dell'impugnatura a pistola	160 mm	160 mm
F	Punto più basso della cassa o della punta del calciolo con il calciolo completamente abbassato. Non si applica alle calciature in legno. Massima profondità per i pesi aggiuntivi	140 mm	140 mm
G	Profondità dell'incavo del calciolo	20 mm	20 mm
H	Altezza totale del calciolo	153 mm	153 mm
I	Massimo spessore (larghezza totale) della cassa	60 mm	60 mm
J1	Massima distanza del poggia-guancia dal piano verticale dell'asse della canna	40 mm	40 mm
J2	Massima distanza di qualsiasi parte dell'impugnatura a pistola dal piano verticale dell'asse della canna	60 mm	60 mm

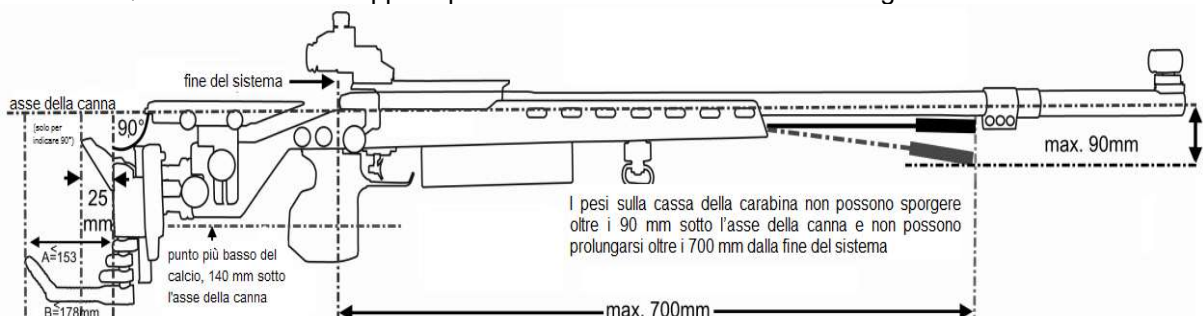


K	Spostamento massimo del calciolo misurato dal margine destro o sinistro del calciolo al centro del calcio (7.4.2.1)	30 mm	30 mm
L	Resistenza allo scatto del grilletto	Min. 1500 g.	Libero
M	Peso della carabina comprensivo degli organi di mira (e del fermo della mano per carabina 300 m)	5,5 Kg	5,5 Kg
N	Il tunnel copri mirino non deve oltrepassare l'apparente vivo di volata	VERO	VERO
O1	Carabina 10 m: lunghezza totale della meccanica	---	850 mm
O2	Fucile Standard 300m: Lunghezza totale della canna dal vivo di culatta all'apparente vivo di volata	762 mm	---
P	Massima altezza dei pesi dietro la diottra	60 mm	60 mm
Q	Massima altezza dei pesi tra la diottra ed il tunnel (o il mirino)	30 mm	30 mm

#### 7.4.5 Caratteristiche per Carabine a 50m

Tutte le carabine camerate per la cartuccia anulare da 5,6 mm (calibro .22") Long Rifle sono consentite. Queste regole non possono prevedere tutte le possibili combinazioni di accessori che possono essere adattati alle carabine, come mire aggiuntive ecc., ma "lo spirito e intento" (come da regola 6.8.13) di queste regole è che i fucili e le carabine a 50 m dovrebbero avere l'aspetto generale come da diagramma sottostante, cioè un solo sistema di mire, un calcio, un appoggio per il palmo o un'estensione della cassa sottocanna ecc. per volta possono essere montati sulla carabina. Questo non esclude che questi accessori possano essere sostituiti durante qualsiasi fase della competizione:

- Il peso della carabina per gli uomini e donne non può superare gli 8,0 Kg con tutti gli accessori incluso l'appoggio per il palmo (pomo) o il fermo per la mano;
- I pesi sulla e nella parte inferiore della calciatura o del calcio non possono sporgere orizzontalmente (lateralmente) dall'asse della canna oltre la massima estensione del poggia guancia rispetto all'asse della canna;
- I pesi non possono sporgere all'indietro oltre la perpendicolare che passa per il punto più profondo del calciolo;
- I pesi posti sul calcio devono essere attaccati stabilmente e non possono essere nastrati al calcio;
- I pesi sulla cassa della carabina non possono sporgere oltre i 90 mm sotto l'asse della canna e non possono prolungarsi oltre i 700 mm dalla parte posteriore (fine) del sistema; nessuno di questi pesi può avere la possibilità di diventare un bipiede da utilizzare per sostenere la carabina quando viene posata dopo i tiri o durante i cambi posizione nelle specialità a 3 posizioni.
- Il punto più basso del calciolo non può estendersi oltre 140 mm sotto l'asse della canna. Questo limite non si applica per le carabine con la calciatura di legno.





#### 7.4.5.1 Calciolo e Sperone

Si può utilizzare lo sperone sul calciolo purché rientri nei seguenti limiti;

Si può usare un calciolo con sperone, che non sporga più di 153 mm (A) oltre la linea posteriore, perpendicolare all'asse della canna e tangente alla parte più incassata della curvatura del calciolo che normalmente poggia contro la spalla;

Lo sperone deve avere una lunghezza totale esterna intorno alla curva o piegatura, non superiore a 178 mm (B);

La parte superiore del calciolo può proiettarsi all'indietro per non più di 25 mm dalla linea perpendicolare;

Qualsiasi dispositivo o peso che sporga lateralmente o verso il basso oltre la parte più bassa del calcio è proibito.

#### 7.4.5.2 Pomo (appoggio per il palmo)

Il pomo è qualsiasi componente o estensione separata della cassa che aiuti a sostenere la carabina con la mano davanti. Tale estensione non può superare i 200 mm dall'asse della canna. **L'appoggio per il palmo non può essere usato sulle carabine a 10 m in nessun caso. Possono essere utilizzati sulle Carabine a 50m nella sola posizione in piedi. Un prolungamento della cassa che fornisca una superficie di appoggio piana e non sia più profondo di 140 mm non è un appoggio per il palmo.**

#### 7.4.5.3 Impugnatura a pistola

Nessuna parte dell'impugnatura a pistola può estendersi o essere costruita in modo tale da toccare o sorreggere il dorso della mano o il polso.

#### 7.4.5.4 Caratteristiche per Arma Libera 300m

Le caratteristiche per l'Arma Libera 300m sono le stesse della Carabina a 50m per Uomini e Donne. Vedi 7.4.5 e 7.7.5 la Tavola delle Specifiche Tecniche per Carabine, inoltre possono avere una banda anti miraggio con un a larghezza massima di 60 mm.

#### 7.4.6 Munizioni

Carabina	Calibro	Altre caratteristiche
50m	5,6 mm (.22" L.R.)	È consentito utilizzare solo munizioni a percussione anulare, con ogiva in piombo o materiale di analoga durezza.
10m	4,5 mm (.177")	Sono permessi pallini aventi qualsiasi forma realizzati in piombo o materiale di analoga durezza
300m	Massimo 8 mm	Possono essere utilizzate munizioni con qualsiasi specifica di costruzione purché possano essere utilizzate senza alcun rischio per gli atleti o il personale in linea. Sono proibite le munizioni traccianti, perforanti ed incendiarie.

### 7.5 DISPOSIZIONI SULL'ABBIGLIAMENTO

Vedi il Regolamento Tecnico Generale per le regole generali relative all'abbigliamento e al suo controllo (RTG. 6.7).





## 7.5.1 Caratteristiche generali per l'abbigliamento di carabina

7.5.1.1 Tutte le giacche, i pantaloni ed i guanti da tiro devono essere realizzati con materiale flessibile, soffice e pieghevole, che non cambi le sue caratteristiche fisiche, cioè che non diventi più rigido, più spesso o più duro, in normali condizioni di tiro. Qualsiasi fodera, imbottitura o rinforzo deve possedere le stesse caratteristiche. I rivestimenti interni o le imbottiture non devono essere trapuntati, cuciti a punto a croce, incollati o comunque applicati allo strato esterno dell'indumento da tiro, se non mediante normali punti di cucito. La fodera o l'imbottitura deve essere misurata come facente parte integrante dell'indumento.

7.5.1.2 In tutte le specialità di carabina di una stessa competizione ogni atleta può usare solo una (1) giacca da tiro ed un (1) paio di pantaloni da tiro. **Gli atleti che sono già in possesso di yellow card ed i sigilli emessi da apposita Commissione ISSF non debbono presentarsi per il controllo dell'equipaggiamento pregara, ma questo non li esclude dal controllo post gara, qualora selezionati.** Una sola giacca ed un solo pantalone possono essere registrati per ogni atleta. Atleti che abbiano più di una giacca o pantalone con il sigillo UITSS devono informare il Controllo Equipaggiamenti su quale indumento utilizzeranno nelle future gare e solo a quello verrà lasciato il sigillo. Gli atleti che cambiano giacca, pantaloni o qualsiasi altro capo e ne utilizzano uno senza sigillo devono portarli al Controllo Equipaggiamenti autorizzato UITSS per effettuare il controllo, ricevere il sigillo e cancellare il numero di sigillo precedente dall'archivio. (RTG 6.7.6.2 e). Quando l'atleta è selezionato per il controllo post competizione è necessario verificare che il numero di sigillo presente sugli indumenti corrisponda a quello riportato sulla scheda.

7.5.1.3 Normali pantaloni sportivi o di tute ginniche e normali scarpe sportive o da allenamento possono essere indossate in ogni gara o posizione. Se durante la gara si indossano pantaloni corti l'orlo della gamba non può finire a più di 15 cm dal centro della rotula. Non si possono indossare sandali di nessun tipo.

7.5.1.4 Gli atleti devono assicurarsi che tutti i componenti del loro abbigliamento rispettino queste regole. L'Ufficio Controllo Equipaggiamenti deve essere aperto per permettere controlli volontari dell'equipaggiamento, a partire dal giorno di inizio della gara fino all'ultimo giorno di gara e gli atleti sono incoraggiati a portare il loro abbigliamento di carabina per una verifica prima della competizione per essere sicuri che rispettino queste norme. Nella preparazione delle giacche e dei pantaloni da tiro gli atleti devono prevedere le tolleranze per ogni variazione di misura che può verificarsi in conseguenza delle variazioni di umidità, temperatura o condizioni ambientali.

7.5.1.5 I controlli post competizione dell'abbigliamento di carabina devono essere fatti dopo le Eliminatorie e le Qualificazioni per assicurarsi il rispetto delle norme (RTG 6.7.9).

## 7.5.2 Caratteristiche e dimensioni dell'abbigliamento.

### 7.5.2.1 Tavola degli spessori degli indumenti.

L'abbigliamento di gara per carabina deve rispettare le seguenti caratteristiche e dimensioni:

Punto di misurazione	Misurazioni Spessore	Giacche	Pantaloni	Scarpe	Guanti	Intimo
Normale	Singolo	2.5 mm	2.5 mm	4.0 mm	—	2.5 mm
Normale	Doppio	5.0 mm	5.0 mm	—	—	5.0 mm
Normale	Totale	—	—	—	12.0 mm	—
Rinforzi	Singolo	10.0 mm	10.0 mm	—	—	—
Rinforzi	Doppio	20.0 mm	20.0 mm	—	—	—

Non è ammessa nessuna tolleranza nella misurazione degli spessori indicati nella tavola.





### 7.5.2.2 **Caratteristiche di misurazione della rigidità (flessibilità)**

L'abbigliamento di gara per le carabine deve rispettare questi limiti nella misurazione della rigidità:

- a) Se il cilindro di misurazione scende di almeno 3,0 mm il materiale è accettabile;
- b) Per qualsiasi misurazione che non raggiunga i 3,0 mm il materiale è troppo rigido. Nessuna misurazione con un risultato inferiore ai 3,0 mm può essere accettata;
- c) Ogni parte della giacca o dei pantaloni deve essere misurabile con il cilindro di misurazione con diametro 60 mm. Se una parte è troppo piccola per la misurazione normale (la superficie piana continua è inferiore ai 60 mm) la misurazione deve essere effettuata sulle cuciture.

### 7.5.2.3 **Caratteristiche di flessibilità della suola delle scarpe**

La suola delle scarpe degli atleti si deve piegare di almeno 22,5 gradi applicando una forza di 15 Newton-Metri all'area del tallone mentre la calzatura è bloccata allo strumento di misurazione. (regola 6.5.3 RTG)

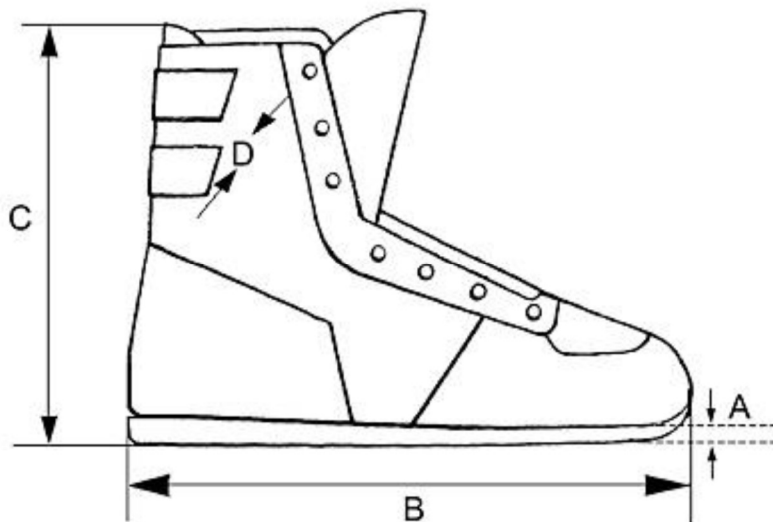
### 7.5.3 **SCARPE DA TIRO**

Normali scarpe da passeggio o generiche scarpe da ginnastica sono consentite in tutte le posizioni. Le scarpe da tiro, che non superino le seguenti specifiche, si possono usare solo nelle specialità a 10 m e nelle specialità a 50 m 3 posizioni. Le scarpe da tiro non possono essere utilizzate nelle specialità di carabina a terra;

- 7.5.3.1 La parte superiore della scarpa (sopra la linea della suola) deve essere di materiale morbido, flessibile e pieghevole, non più spesso di 4 mm, comprese le fodere, quando vengono misurate su un'area piana come il punto D nella **Tavola delle Caratteristiche delle Scarpe da Tiro (7.5.3.6)**
- 7.5.3.2 La suola della scarpa deve essere costruita con lo stesso materiale o composto per tutta la sua lunghezza e larghezza e deve essere flessibile per l'intera parte anteriore del piede. Gli atleti possono utilizzare solette interne o inserti rimovibili nelle loro scarpe ma le scarpe devono rimanere flessibili nella parte anteriore anche con la soletta o l'inserto inseriti.
- 7.5.3.3 A dimostrazione della flessibilità della suola l'atleta deve sempre camminare normalmente (rotazione tacco e punta) quando è sul campo di tiro. Un'ammonizione verrà comminata per la prima trasgressione mentre una deduzione di due punti e, successivamente la squalifica, verranno comminate in caso di ulteriori violazioni.
- 7.5.3.4 L'altezza complessiva della scarpa misurata da terra non deve superare i due terzi (2/3) della lunghezza (Dimensione C, **Tavola delle Caratteristiche delle Scarpe da Tiro**).
- 7.5.3.5 Se un atleta indossa le scarpe, queste devono esternamente apparire appartenenti allo stesso paio.



### 7.5.3.6 Tavola delle Caratteristiche delle Scarpe da Tiro



A.	Massimo spessore della suola alla punta: 10 mm.
B.	La lunghezza totale della scarpa deve essere adeguata alla dimensione del piede dell'atleta
C.	Altezza massima della scarpa: non deve eccedere i due terzi (2/3) della lunghezza (B)
D.	Il materiale costituente la parte superiore della scarpa deve avere uno spessore massimo di 4 mm.
La suola deve seguire la curvatura esterna della scarpa e in ogni punto non può sporgere più di 5,0 mm oltre le dimensioni esterne della scarpa. La punta ed il tacco non possono essere tagliati squadrati o piatti	

### 7.5.4 GIACCA DA TIRO

7.5.4.1 Il corpo e le maniche della giacca, compresa la fodera, non devono avere uno spessore superiore a 2,5 mm, misurando lo strato singolarmente e 5 mm se misurato al doppio, la prova va eseguita in ogni punto dove le superfici sono piane ed esenti da cuciture. La giacca non deve essere più lunga del braccio disteso con la mano chiusa a pugno (vedi 7.5.4.9. **Misure della Giacca da Tiro**)

7.5.4.2 La chiusura della giacca deve essere fatta unicamente per mezzo di sistemi non regolabili, quali ad es., bottoni o chiusure lampo. La giacca non si deve sovrapporre più di 100 mm nel punto di chiusura (consultare la tavola della giacca). La giacca deve cadere in maniera sciolta su chi la indossa. Per verificare ciò, la giacca si deve poter sovrapporre, oltre la normale chiusura, di almeno 70 mm misurati dal centro del bottone al bordo esterno dell'asola. Le misure devono essere effettuate con le braccia distese lungo i fianchi. La misurazione della sovrapposizione dei bordi della giacca può essere eseguita sia manualmente che con un attrezzo approvato che deve essere tarato con una forza di trazione da 6 Kg a 8 Kg. Nell'area circostante all'asola del bottone, limitatamente a 12 mm, il valore dello spessore può essere superiore ai 2,5 mm consentiti.

7.5.4.3 Sono proibiti lacci, orli, graffe, cuciture o congegni che possano fornire un supporto artificiale. È però consentito: avere una cerniera lampo o non più di 2 cinghie per restringere la stoffa se troppo larga nell'area del rinforzo sulla spalla (consultare la tavola col disegno della giacca 7.5.4.9). Non è consentito l'uso di nessun'altra cerniera lampo o altro tipo di allacciatura o di fissaggio non specificato in queste norme e figure.

7.5.4.4 La realizzazione del pannello posteriore può includere più di un pezzo di materiale a condizione che ciò non irrigidisca la giacca o non ne riduca la flessibilità. Tutte le parti del pannello posteriore devono rientrare nello spessore limite di 2,5 mm e nella flessibilità minima di 3,0 mm.

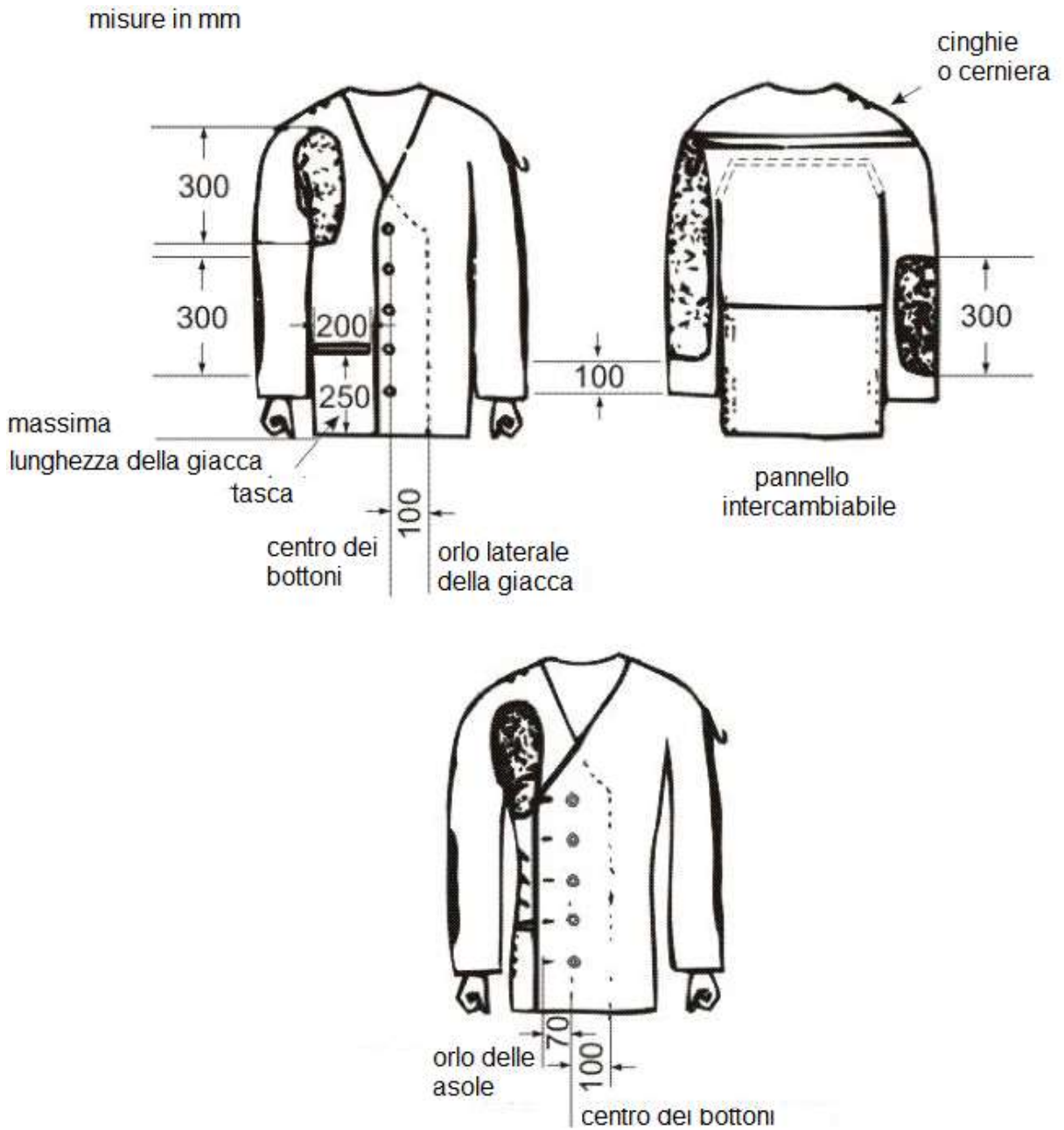


- 7.5.4.5 La realizzazione dei pannelli laterali non deve avere nessuna cucitura o saldatura sotto il gomito del braccio di supporto della posizione in piedi, in una zona che si estende da 70 mm sopra a 20 mm sotto la punta del gomito misurata con la giacca indossata e completamente chiusa e con l'atleta che imbraccia la carabina nella posizione in piedi.
- 7.5.4.6 L'atleta deve essere in grado di distendere completamente entrambe le braccia (raddrizzare le maniche) quando indossa la giacca abbottonata. Nella posizione a terra e in ginocchio, la manica della giacca da tiro non deve estendersi oltre il polso del braccio al quale è agganciata la cinghia. Quando l'atleta è in posizione di tiro, la manica non deve essere collocata fra la mano o il guanto e la cassa della carabina
- 7.5.4.7 Non si può applicare velcro, o sostanza adesiva, sia liquida che a spruzzo, all'esterno o all'interno della giacca, dell'imbottitura o delle calzature e/o sul pavimento o sull'equipaggiamento. È ammesso irruvidire il materiale della giacca. Le violazioni alla norma saranno sanzionate come da regolamento.
- 7.5.4.8 Le giacche possono avere toppe di rinforzo applicate solo all'esterno, con le seguenti limitazioni:
- a) Spessore massimo, compreso il materiale della giacca e tutte le fodere: 10 mm con singolo spessore o 20 mm quando la misura è effettuata con lo spessore doppio.
  - b) Il rinforzo può essere aggiunto su entrambi i gomiti ma non deve estendersi oltre la metà (1/2) della circonferenza della manica. Sul braccio che regge la cinghia, il rinforzo può estendersi dalla parte superiore della manica fino a 100 mm dall'orlo della stessa. Il rinforzo sull'altra manica può avere una lunghezza massima di 300 mm.
  - c) Si può applicare solo un (1) gancio, un laccio, un bottone o sistemi simili sull'esterno della manica o sulla cucitura della spalla dal lato della cinghia, per evitarne il suo scivolamento.
  - d) Il rinforzo sulla spalla dove poggia il calciolo non deve essere più lungo di 300 mm in senso verticale (consultare la tavola col disegno della giacca 7.5.4.9).
  - e) Sono proibite tutte le tasche interne.
  - f) E' consentita una sola tasca esterna, posta sulla parte anteriore destra (o sinistra per l'atleta mancino) della giacca. Le massime dimensioni della tasca sono in altezza di 250 mm a salire dall'orlo inferiore della giacca e in larghezza di 200 mm.



### 7.5.4.9 Misure della giacca da tiro

Le giacche da tiro devono rispettare le specifiche mostrate nel disegno:





## 7.5.5 PANTALONI DA TIRO

7.5.5.1 Lo **spessore** dei pantaloni, compreso la fodera, non deve superare 2,5 mm misurando lo strato singolarmente e 5,0 mm se misurato al doppio in ogni punto in cui le superfici sono piane.

- a) **Altezza.** La parte superiore dei pantaloni non può essere adattata od indossata oltre i 50 mm al di sopra della cresta iliaca.
- b) **Tasche.** Sono proibite tutte le tasche.
- c) **Serraggi.** I pantaloni devono scendere liberamente intorno alle gambe. Sono proibiti: legacci, chiusure lampo o fermi per stringere i pantaloni intorno alle gambe o ai fianchi.
- d) **Cintura.** Il pantalone può essere sostenuto solo da una normale cintura (non più larga di 40 mm di larghezza e 3 mm di spessore) oppure, possono essere impiegate delle bretelle. Se nella posizione in piedi, si usa una cinghia per sostenere i pantaloni, la fibbia o la chiusura, non può essere usata come punto di appoggio per il gomito o il braccio che sostiene la carabina. La cintura non deve essere raddoppiata, triplicata ecc. nell'area sottostante il braccio sinistro o il gomito.
- e) **Fascia della vita.** Se i pantaloni hanno una fascia della vita, essa non può essere più alta di 70 millimetri. Se lo spessore della fascia della vita eccede 2.5 mm, non può essere utilizzata la cintura. Se non si utilizza la cintura, lo spessore della fascia della vita può estendersi fino a 3.5 mm.
- f) **Passanti.** Sono ammessi un massimo di sette (7) passanti. Ogni passante della cintura dei pantaloni non deve superare 20 mm in larghezza e la distanza minima tra ognuno di loro deve essere di 80 mm.
- g) **Chiusura.** I pantaloni possono essere chiusi: con un gancio ed al massimo da cinque (5) occhielli, oppure con chiusura avente fino a cinque (5) bottoni a pressione o chiusura simile, oppure col velcro che non deve essere a più strati. È consentito un solo tipo di chiusura. È proibita la chiusura a velcro combinata con qualsiasi altra abbottonatura.
- h) **Pantaloni normali.** Se non si indossano pantaloni specifici da tiro, sono ammessi pantaloni normali, purché non diano sostegno artificiale ad alcuna parte del corpo.

7.5.5.2 Le cerniere lampo, i bottoni, il velcro o altre simili chiusure non regolabili possono essere usate nei pantaloni solo nei seguenti posti:

- a) Un tipo di chiusura nella parte anteriore per aprire e chiudere la pattina. La pattina non deve essere più bassa del livello del cavallo.
- b) Sono consentite aperture che non possano essere chiuse.
- c) È ammessa una sola chiusura su ognuna delle gambe dei pantaloni. L'apertura non deve iniziare a meno di 70 millimetri dalla fascia della vita dei pantaloni. Può tuttavia, estendersi verso la parte inferiore del piede dei pantaloni (consultare la figura con il disegno dei pantaloni). È permessa una sola allacciatura per ciascuna gamba, o anteriormente nella parte superiore, o posteriormente; ma non in entrambi i posti in una stessa gamba.

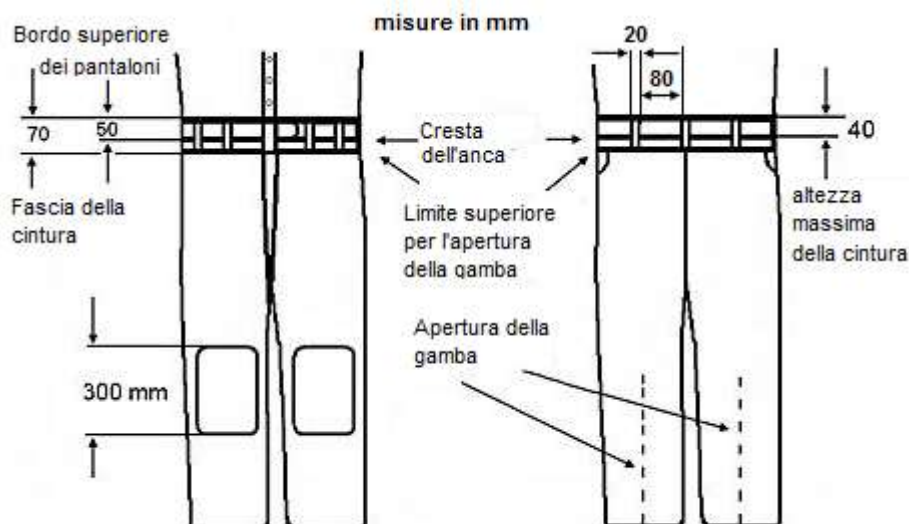
7.5.5.3 Si possono applicare rinforzi su entrambe le ginocchia dei pantaloni. I rinforzi sulle ginocchia possono avere una lunghezza massima di 300 mm e non devono essere più larghi della metà della circonferenza della gamba dei pantaloni. Lo spessore dei rinforzi, compreso il materiale costituente i pantaloni e le fodere, non deve eccedere i 10 mm nel singolo spessore (20 mm con lo spessore doppio).

7.5.5.4 I pantaloni da tiro non possono essere indossati nelle specialità a terra ma possono essere indossati nella posizione a terra delle specialità tre posizioni.



### 7.5.5.5 Misure dei pantaloni da tiro

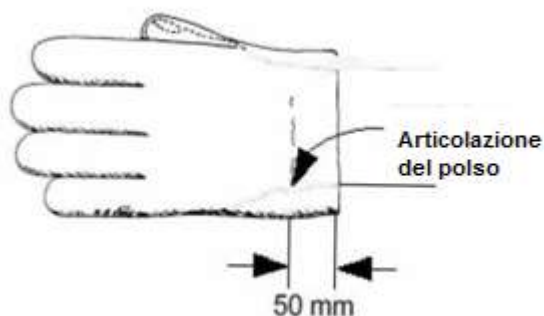
I pantaloni da tiro devono rispettare le specifiche mostrate nel disegno:



### 7.5.6 Guanti da Tiro

7.5.6.1 In qualsiasi punto tranne che sulle cuciture o giunzioni, misurando dorso e palmo insieme, lo spessore complessivo del guanto non deve essere maggiore di 12 mm. **Quando l'atleta usa anche un sotto guanto anche questo deve essere incluso nel controllo dello spessore.**

7.5.6.2 Il guanto non deve estendersi per più di 50 mm oltre il polso, misurati dal centro dell'articolazione del polso (stiloide ulnare). Sul guanto è proibita l'allacciatura mediante velcro o altro accorgimento. Tuttavia, il bordo del guanto può essere elasticizzato per permettere all'atleta di indossarlo. Il guanto deve essere lasciato allentato intorno al polso.



### 7.5.7 Abbigliamento dell'Atleta

7.5.7.1 I capi di vestiario indossati sotto la giacca da tiro non devono avere uno spessore superiore a 2,5 mm, misurato singolarmente, o a 5 mm se misurato doppio. Lo stesso limite vale per tutti i capi indossati sotto i pantaloni da tiro. Jeans o altri normali pantaloni non possono essere indossati sotto i pantaloni da tiro.

7.5.7.2 Sotto la giacca e/o i pantaloni da tiro si può indossare solo comune biancheria intima e/o una tuta da ginnastica che non immobilizzi o riduca eccessivamente il movimento delle gambe, il corpo o le braccia dell'atleta. Sono vietati altri tipi di indumenti intimi.



## 7.5.8 Accessori

### 7.5.8.1 Cannocchiali

L'uso di cannocchiali, non collocati sulla carabina, è consentito soltanto nelle specialità a 50 m e 300 m ed hanno lo scopo di localizzare i colpi sparati e di valutare la forza del vento.

### 7.5.8.2 Cinghie

La larghezza massima della cinghia è di 40 mm. La cinghia deve essere indossata solo sopra la parte superiore del braccio sinistro e quindi essere attaccata alla parte anteriore della cassa della carabina. La cinghia deve essere collegata alla parte anteriore della cassa della carabina ad un solo punto. La cinghia deve passare soltanto lungo una parte della mano o del polso. Nessuna parte della carabina può toccare la cinghia o altri suoi accessori, ad eccezione dell'attacco della cinghia e del fermo della mano.

### 7.5.8.3 Appoggi per la Carabina

L'utilizzo di un cavalletto per appoggiare la carabina tra un colpo e l'altro è consentito a condizione che nessuna sua parte superi l'altezza delle spalle dell'atleta quando impugna la carabina nella posizione di tiro in piedi. Il cavalletto di appoggio per la carabina non deve essere collocato davanti al banco di tiro durante lo svolgimento della posizione "in piedi". Durante la fase di appoggio, l'atleta deve prendersi cura che la carabina non invada l'area riservata all'atleta adiacente. Per sicurezza, quando la carabina è appoggiata sul cavalletto, essa deve essere tenuta dall'atleta.

### 7.5.8.4 Contenitore per l'attrezzatura da tiro – custodia

Il contenitore per l'attrezzatura da tiro o la custodia, non dovrà essere posto oltre la spalla più avanzata dell'atleta sulla linea di tiro, ad eccezione della posizione in piedi durante la quale - tra un colpo e l'altro - possono essere usati come appoggio per la carabina: il contenitore o la valigetta, il tavolino o balaustra, l'appoggio per la carabina. Il contenitore o la valigetta, il tavolino o la balaustra, l'appoggio non devono avere misure o forme tali da ostacolare gli atleti posti sulle linee adiacenti o costituire riparo dal vento.

### 7.5.8.5 Cuscino per il tiro in ginocchio

Per il tiro in ginocchio è permesso l'uso di un solo cuscino cilindrico. Le sue dimensioni massime sono: 25 cm di lunghezza e 18 cm di diametro. Deve essere realizzato con materiale soffice e flessibile. Non sono permesse legature o altri sistemi per dare una forma al cuscino.

### 7.5.8.6 Bipiede

I bipiedi possono essere usati per sostenere la carabina prima o dopo avere tirato o durante i cambi di posizione ma i bipiedi, sia fissi che pieghevoli, devono essere rimossi dalla carabina durante tutto il tempo dei tiri di GARA.

### 7.5.8.7 Imbottitura mobile per il gluteo

Un'imbottitura mobile di materiale flessibile e comprimibile con dimensioni massime di 20 cm x 20 cm può essere posizionato sul tallone nella posizione in ginocchio, non deve essere più spesso di **20 mm** quando viene compresso con il dispositivo di misurazione utilizzato per misurare lo spessore dell'abbigliamento della carabina.

### 7.5.8.8 Visiera o cappello

**Una visiera o cappello può essere indossato. La visiera o cappello si può estendere dalla fronte dell'atleta non oltre 80 mm. La visiera o cappello realizzato di materiale flessibile può toccare la parte posteriore del sistema di mira. La visiera o cappello realizzato di materiale non flessibile e materiale rigido/duro non può toccare la parte posteriore del sistema di mira.**





Qualsiasi tipo di visiera o cappello non può essere indossato in maniera da costituire uno schermo laterale, la Giuria deve essere in grado di vedere il lato dell'occhio dell'atleta se visto lateralmente alla stessa altezza da terra.

Il divieto originale di visiere o cappelli che toccano la parte posteriore del sistema di mira era quello di evitare di usarli come punto di riferimento ed eventualmente per stabilizzare la carabina impedendone la rotazione orizzontale. Le visiere in gomma flessibile non offrono questi vantaggi quindi sono consentite.

## **7.6 PROCEDURE E NORME DI GARA**

### **7.6.1 POSIZIONI DI TIRO**

#### **7.6.1.1 Posizione in ginocchio**

- a) L'atleta può toccare la superficie della piazzola di tiro con la punta del piede destro, il ginocchio destro e il piede sinistro;
- b) La carabina può essere sorretta con entrambe le mani e con la spalla destra;
- c) La guancia può essere appoggiata al calciolo;
- d) Il gomito sinistro deve essere poggiato sul ginocchio sinistro;
- e) La punta del gomito non deve poggiare oltre 100 mm rispetto alla punta del ginocchio sinistro e non può essere arretrata di oltre 150 mm rispetto ad esso;
- f) La carabina può essere sostenuta dalla cinghia, ma la parte di cassa posta dietro la mano sinistra non deve andare in contatto con la giacca da tiro;
- g) Nessuna parte della carabina può toccare la cinghia o suoi attacchi;
- h) La carabina non deve toccare o appoggiarsi ad alcun punto od oggetto;
- i) Se si colloca un cuscino da tiro sotto il collo del piede destro, il piede non deve essere piegato con un angolo maggiore di 45° rispetto alla superficie di appoggio;
- j) Se non si usa il cuscino da tiro, il piede può essere posizionato con qualsiasi angolatura. Questo può anche significare che il lato esterno del piede e la parte inferiore della gamba possono essere a contatto con la superficie della piazzola di tiro.
- k) Nessuna zona della parte superiore della gamba o dei glutei può toccare in alcun punto la superficie della piazzola o della stuoia;
- l) Se l'atleta usa lo zerbino, egli può inginocchiarsi completamente su di esso o può avere con esso: uno, due o tre punti di contatto (punta, ginocchio, piede). Nessun altro articolo o imbottitura può essere sistemato sotto il ginocchio destro;
- m) Tra il gluteo ed il calcagno possono esservi solamente i pantaloni e gli indumenti intimi, è ammessa l'imbottitura mobile per il gluteo. La giacca o altri capi d'abbigliamento non devono essere interposti fra questi 2 punti;
- n) La mano destra non deve toccare la mano sinistra, il braccio sinistro o la manica sinistra della giacca da tiro o la cinghia.

#### **7.6.1.2 Posizione a terra**

- a) L'atleta può distendersi sulla nuda superficie della linea di tiro o su di una stuoia;





- b) Egli può anche usare uno zerbino per appoggiarvi i gomiti;
- c) Il corpo deve essere disteso sulla piazzola di tiro con la testa rivolta verso il bersaglio;
- d) La carabina deve essere sorretta da entrambe le mani e appoggiata soltanto ad una spalla;
- e) La guancia può poggiare sul calciolo della carabina;
- f) La carabina può essere sorretta anche dalla cinghia, **agganciata alla cassa davanti al fermo della mano**, ma la cassa dietro la mano sinistra non deve andare in contatto con la giacca da tiro;
- g) Nessuna parte della carabina potrà toccare la cinghia o i suoi accessori;
- h) La carabina non deve toccare o appoggiarsi su qualsiasi altro punto od oggetto;
- i) Entrambi gli avambracci e le maniche della giacca da tiro, oltre i gomiti, devono essere visibilmente sollevati dalla superficie della piazzola di tiro;
- j) Il braccio **(sinistro)** con la cinghia deve formare un angolo non inferiore a 30° col piano orizzontale misurato dall'asse dell'avambraccio;
- k) La mano destra e/o il braccio non devono toccare il braccio sinistro, la giacca da tiro o la cinghia.
- l) I pantaloni da tiro non possono essere indossati nelle specialità di tiro a terra.

#### 7.6.1.3 **Posizione in piedi**

- a) L'atleta deve reggersi in piedi libero, con entrambi i piedi appoggiati sulla superficie della piazzola di tiro o sulla stuoia senza altro supporto;
- b) La carabina può essere sorretta con entrambe le mani e con la spalla (parte superiore destra del torace) oppure con la parte superiore del braccio prossima alla spalla destra e la parte di torace ad essa contigua;
- c) La guancia può essere appoggiata al calciolo;
- d) La carabina non deve toccare la giacca o il torace oltre l'area delimitata dalla spalla destra e la parte destra del torace;
- e) La parte superiore del braccio sinistro e il gomito sinistro possono essere poggiati sulla gabbia toracica o sull'anca. Se è portata la cintura, il gancio o la fibbia non devono costituire supporto al braccio sinistro o al gomito;
- f) **La carabina non deve toccare o appoggiare su altri oggetti o punti eccetto nell'area ammessa dal 7.6.1.3 b). Deve essere chiaramente visibile lo spazio tra la carabina e ogni altra parte dell'abbigliamento dell'atleta, il viso dell'atleta e la diottra incluso lo schermo se attaccato alla carabina, e tra entrambe le mani.**  
**La larghezza (ampiezza) di questo spazio è deliberatamente non specificata per evitare che un atleta sia disturbato durante una competizione da un Commissario di tiro o un componente della Giuria prendendo misurazioni fisiche, ma lo spazio deve essere tale per cui non ci sia il minimo dubbio che la carabina stia toccando qualsiasi punto o oggetto quando viene osservato.**
- g) Può essere utilizzato il pomo ma non nelle specialità Fucile Standard 300m e Carabina Aria Compressa 10m.
- h) In questa posizione, sia per il Fucile Standard 300m che per la Carabina Aria Compressa 10m, non è consentito l'uso del fermo per la mano.



- i) In questa posizione è proibito l'uso della cinghia; la mano destra non deve toccare la mano sinistra, il braccio sinistro o il lato sinistro della giacca da tiro.

## 7.7 GARE DI CARABINA

Vedi la **Tavola delle Specialità di Carabina**, art. 7.8

7.7.1 Gare a tre posizioni a 50 m e 300 m devono essere svolte secondo l'ordine: in ginocchio, a terra, in piedi.

7.7.2 Il tempo combinato di Preparazione e Colpi di Prova è di 15 minuti e deve essere dato prima dell'inizio dei colpi di GARA. (art. 6.11.1.1).

7.7.3 Nelle gare a 3 posizioni, dopo che gli atleti hanno terminato la posizione in ginocchio e quella a terra, portare i bersagli da GARA a PROVA e viceversa è responsabilità dell'atleta. Gli atleti possono tirare illimitati colpi di prova prima di iniziare i tiri di GARA nelle posizioni a terra e in piedi. Nessun tempo aggiuntivo è consentito per questi colpi di prova. Se un atleta inavvertitamente non passa i bersagli da GARA a PROVA dopo il cambio di posizione, tutti i colpi registrati come eccedenti nella posizione precedente devono essere annullati ed il bersaglio deve essere impostato su PROVA.

### 7.7.4 Tavola delle Specialità di Carabina

Specialità	Uomini / Donne	Nr. di colpi	Nr. di colpi per bersaglio (cartacei)	Nr. di bersagli di prova (cartacei)	Tempi con bersagli cartacei	Tempi con bersagli elettronici
<b>Carabina Aria Compressa 10m</b>	Uomini Donne	60	1	4	1 ora e 30 minuti	1 ora e 15 minuti
<b>Carabina 10m Mixed Team</b>	Uomini e Donne	2X30	1	4	1 ora	30 minuti
<b>Carabina 50m 3 Posizioni</b>	Uomini Donne	60	1	4 in ogni posizione	2 ore	1 ora e 30 minuti
<b>Carabina 50m a terra</b>	Uomini Donne	60	1	4	1 ora	50 minuti
<b>Arma Libera 300m 3 Posizioni</b>	Uomini Donne	60	10	1 in ogni posizione	2 ore e 15 minuti	1 ora e 45 minuti
<b>Arma Libera 300m a terra</b>	Uomini Donne	60	10	1	1 ora e 15 minuti	50 minuti
<b>Fucile Standard 300m 3 Posizioni</b>	Uomini	60	10	1 in ogni posizione	2 ore e 15 minuti	1 ora e 45 minuti

**Note:** Il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova di 15 minuti inizia prima dell'orario pubblicato di inizio gara



### 7.7.5 Tabella Specifiche Tecniche Carabine

Specialità	Peso massimo	Grilletto	Lunghezza massima della canna o del sistema	Munizioni	Foro per pollice, alloggiamento per pollice, Pomo, Appoggio per la mano
<b>Carabina Aria Compressa 10m</b>	5,5 kg (Uomini/Donne)	No stecker	850 mm (sistema)	4,5 mm (.177")	No
<b>Carabina 50m (a terra e 3 posizioni)</b>	8.0 kg (Uomini/Donne)	Nessuna restrizione	Nessuna restrizione	5.6 mm (.22") Long Rifle	Sì Appoggio per la mano solo in piedi
<b>Arma Libera 300m (a terra e 3 posizioni)</b>	8.0 kg (Uomini/Donne)	Nessuna restrizione	Nessuna restrizione	Max 8 mm	Sì Appoggio per la mano solo in piedi
<b>Fucile Standard 300m (3 posizioni)</b>	5.5 kg (Uomini)	No stecker resistenza allo scatto: 1500g	762 mm (canna)	Max 8 mm	Non sono consentiti attacchi veloci
<b>Note:</b> La carabina deve essere pesata con tutti gli accessori (compresi il pomo ed il fermo della mano quando usati)					



## 7.7 INDICE

3 Posizioni – Cambio bersaglio dopo una posizione	7.7.3
3 Posizioni – Ordine di Tiro	7.7.1
3 Posizioni – Tempo di preparazione e prova combinati	7.7.2
Abbigliamento – Sotto la Giacca /i Pantaloni	7.5.7
Abbigliamento sotto la giacca e i pantaloni	7.5.7
Accessori ed Equipaggiamento	7.5.8
Accessori ed Equipaggiamento	7.5.8
Applicazione delle regole a tutte le gare di carabina	7.1.1
Appoggi – Appoggi per la Carabina	7.5.8.3
Appoggio per il palmo – Carabina 50m	7.4.5.2
Appoggio per il palmo – Fucile Standard 300m / Carabina 10m	7.4.2.2
Appoggio per il Pollice – Fucile Standard 300m / Carabina 10m	7.4.2.2
Appoggio per la mano o per il polso – Fucile Standard 300m / Carabina 10m	7.4.2.2
Atleti Destrimani – Atleti Mancini	7.1.3
Atleti Mancini – Atleti Destrimani	7.1.3
Banda anti miraggio – Carabina 300m	7.4.5.4
Bipiede	7.5.8.6
Calciolo – Regolazioni su Fucile Standard 300m Standard / Carabina 10m	7.4.2.1
Calciolo – Carabina 50m	7.4.5.1
Cambio di più parti di una carabina in una gara	7.4.1.2
Cambio di una carabina inutilizzabile	7.4.1.2
Camminare normalmente	7.5.3.3
Canna – Lunghezza – Fucile Standard 300m	7.4.3 c
Canne	7.4.1.5
Cannocchiali	7.5.8.1
Capello o Visiera	7.5.8.7
Carabina 10m	7.4.2 / 7.4.4
Carabina 300m	7.4.5.4
Carabina 50m	7.4.5
Carabina inutilizzabile	7.4.1.2
Carabine e Munizioni	7.4
Caratteristiche dell'abbigliamento da Tiro	7.5.1.3 / 7.5.1.4
Caratteristiche di Impianti e Bersagli	7.3
Caratteristiche di misurazione della flessibilità	7.5.2.2
Caratteristiche e dimensioni dell'abbigliamento	7.5.2
Cinghie	7.5.8.2
Compensatori	7.4.1.5
Conoscenza delle regole	7.1.2
Contenitore per l'Attrezzatura da Tiro / Custodia	7.5.8.4
Controlli post gara (art 6.7.9)	7.5.1.2 / 7.5.1.5



Controlli post-gara / Qualificazione (art 6.7.9)	7.5.1.5
Cuscino per il tiro	7.5.8.5
Dispositivi o costruzioni all'interno della canna o del tubo	7.4.1.5
Disposizioni sull'abbigliamento	7.5
Filtri ottici	7.4.1.6
Foratura di Canne / Tubi	7.4.1.5
Foro per il Pollice – Fucile Standard 300m / Carabina 10m	7.4.2.2
Freno di Bocca	7.4.1.5
Fucile Standard 300m	7.4.2 / 7.4.3
Gare di Carabina - Vedi Tavola delle Specialità di Carabina Tavola 7.8	7.7
Gare Femminili / Gare Maschili	7.1.4
Gare Maschili / Gare Femminili	7.1.4
Giacca da Tiro – Sovrapposizione, vestibilità sciolta	7.5.4.2
Giacca da Tiro – Posizione della Manica	7.5.4.6
Giacca da Tiro	7.5.4
Giacca da Tiro – Rugosità	7.5.4.7
Giacca da Tiro – Bloccaggio delle cinghia	7.5.4.8 c
Giacca da Tiro – Chiusure: non regolabili	7.5.4.2
Giacca da Tiro – Corpo, Lunghezza Maniche	7.5.4.1
Giacca da Tiro – Dimensioni delle tasca	7.5.4.8 f
Giacca da Tiro – Maniche distendere completamente entrambe le braccia	7.5.4.6
Giacca da Tiro – Materiale in eccesso nell'area della Spalla	7.5.4.3
Giacca da Tiro – Misure e Disegno	7.5.4.9
Giacca da Tiro – Pannello laterale con cuciture orizzontali	7.5.4.5
Giacca da Tiro – Raddrizzare le maniche	7.5.4.6
Giacca da Tiro – Realizzazione del pannello posteriore	7.5.4.4
Giacca da Tiro – Rinforzi: Appoggio per il calciolo sulla spalla	7.5.4.8 d
Giacca da Tiro – Rinforzi: Gomiti	7.5.4.8 b
Giacca da Tiro – Rinforzi: Spessore Massimo	7.5.4.8 a
Giacca da Tiro – Uso di sostanze appiccicose, Liquidi etc....	7.5.4.7
Giacca da Tiro – Rinforzi	7.5.4.8
Giacca da Tiro - Tasca	7.5.4.8 f
Giacca da Tiro – Supporti artificiali, Lacci, Graffe, Cuciture, etc.	7.5.4.3
Ginocchio – Cuscino per il tiro	7.5.8.5
Ginocchio - Posizione	7.6.1.1
Guanti da Tiro – Spessore	7.5.6.1
Guanti da Tiro	7.5.6
Guanti da Tiro – Chiusura	7.5.6.2
Imbottitura mobile posizione in ginocchio	7.5.8.7
Impugnatura a Pistola Estensione – Fucile Standard 300m / Carabina 10m	7.4.2.3
Impugnatura a Pistola	7.4.1.4
Impugnatura a Pistola – Carabina 50m	7.4.5.3



In Piedi	7.6.1.3
Lenti Correttive	7.4.1.6 c
Lenti	7.4.1.6
Livella a spirito – Fucile Standard 300m / Carabina 10m	7.4.2.2
Lunghezza della canna – Fucile Standard 300m	7.4.3 c
Lunghezza totale sistema – Carabina 10m	7.4.4 a
Materiale che aumenti la presa – Fucile Standard 300m / Carabina 10m	7.4.2.6
Materiale per Giacche, Pantaloni e Guanti da Tiro	7.5.1.1
Mira con occhio sinistro – Tiro destrimani e viceversa	7.4.1.6 e
Mire	7.4.1.6
Mire – Lenti, Sistemi di Lenti, Filtri ottici	7.4.1.6
Misure di Carabina Tavola – Fucile Standard 300m / Carabina 10m	7.4.4.2
Misure di Carabina – Carabina 10m	7.4.4
Munizioni	7.4.6
Numero di Giacche e Pantaloni da Tiro	7.5.1.2
Ordine della Programmazione	7.7.1
Pantaloni Corti	7.5.1.3
Pantaloni da Tiro – Misure e Disegno	7.5.5.5
Pantaloni da Tiro – Liberi intorno alle gambe	7.5.5.1
Pantaloni da Tiro – Bretelle	7.5.5.1
Pantaloni da Tiro – Cintura	7.5.5.1
Pantaloni da Tiro – Fascia della vita: Altezza, Spessore, sistemi di chiusura	7.5.5.1
Pantaloni da Tiro – Parte Superiore	7.5.5.1
Pantaloni da Tiro – Rinforzi	7.5.5.3
Pantaloni da Tiro – Sistemi di Chiusura	7.5.5.1
Pantaloni da Tiro – Sistemi di chiusura: Gambe dei Pantaloni	7.5.5.2 c
Pantaloni da Tiro – Sistemi di chiusura: Pattina dei pantaloni	7.5.5.2
Pantaloni da Tiro – Spessore	7.5.5.1
Pantaloni da Tiro – Stringhe, Cerniere, Fibbie	7.5.5.1 / 7.5.5.2
Pantaloni da Tiro	7.5.5
Parte Generale	7.1
Pesi - Fucile Standard 300m / Carabina 10m	7.4.2.7
Posizioni di Tiro	7.6.1
Posizioni	7.6.1
Procedure e Norme di Gara	7.6
Rigidità degli Indumenti	7.5.2.2
Rinforzi – Giacca da Tiro	7.5.4.8
Rinforzi – Pantaloni da Tiro	7.5.5.3
Rinforzi – Tavola degli spessori degli indumenti	7.5.2.1
Scarpe da Tiro – Materiale della Suola	7.5.3.2
Scarpe da Tiro – Stesso paio	7.5.3.5
Scarpe da Tiro – Altezza	7.5.3.4



Scarpe da Tiro – Flessibilità delle soles	7.5.2.3
Scarpe da Tiro – Materiale della Parte Superiore	7.5.3.1
Scarpe da Tiro – Suoletta interna	7.5.3.2
Scarpe da Tiro – Test di Camminata	7.5.3.3
Scarpe da Tiro	7.5.3
Scarpe da Tiro – Tavola Dimensioni	7.5.3.6
Scatti Elettronici	7.4.1.7
Scatto - Fucile Standard 300m	7.4.3 a
Schermo – sulla Diottra	7.4.1.6 e
Sicurezza	7.2
Sistemi di Riduzione del Movimento o delle Oscillazioni	7.4.1.3
Specifiche per Fucile Standard 300m / Carabina 10m	7.4.2
Specifiche per tutte le Carabine	7.4.1
Specifiche Tecniche Carabina - Tavola	7.7.9
Sperone – Carabina 50m	7.4.5.1
Spessore degli Indumenti	7.5.2.1
Spessori - Tavola	7.5.2.1
Tavola degli spessori degli indumenti	7.5.2.1
Tavola delle dimensioni - Carabina	7.7.5
Tempo di Preparazione e Prova (art. 6.11.1.1)	7.7.2
Terra	7.6.1.2
Tirare Mancini – Mirare Destrimani	7.4.1.6 e
Una carabina per Gara	7.4.1.2
Visiera o Cappello	7.5.8.8



**U.I.T.S.**

**UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO**

## **8. REGOLAMENTO TECNICO DI PISTOLA**

**PER**

**Pistola Aria Compressa 10m**

**Pistola Sportiva 25m**

**Pistola Automatica 25m**

**Pistola Grosso Calibro 25m**

**Pistola Standard 25m**

**Pistola Libera 50m**





## **SOMMARIO**

- 8.1 PARTE GENERALE**
- 8.2 SICUREZZA**
- 8.3 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI E DEI BERSAGLI**
- 8.4 EQUIPAGGIAMENTO E MUNIZIONI**
- 8.5 SCARPE DEGLI ATLETI**
- 8.6 ACCESSORI**
- 8.7 PROCEDURE E REGOLE DI GARA**
- 8.8 INTERRUZIONI ED IRREGOLARITA'**
- 8.9 INCEPPAMENTI NELLE SPECIALITA' 25m**
- 8.10 GUASTO BERSAGLI ELETTRONICI O GIRABERSAGLI  
CARTACEI**
- 8.11 TABELLA DELLE SPECIALITA' DI PISTOLA**
- 8.12 TABELLA SPECIFICHE TECNICHE DELLE PISTOLE**
- 8.13 DISEGNI E DIMENSIONI DELLE PISTOLE**
- 8.14 INDICE**

### **Nota:**

**Quando nelle figure o nelle tabelle sono presenti delle informazioni specifiche, queste hanno la stessa efficacia delle regole numerate**



## 8.1 PARTE GENERALE

- 8.1.1 Questo Regolamento fa parte del Regolamento Tecnico UITSS e si applica a tutte le specialità di tiro con la pistola.
- 8.1.2 Tutti gli atleti, gli accompagnatori di squadra e gli ufficiali di gara devono conoscere il Regolamento UITSS e assicurarsi che sia applicato. È responsabilità di ogni atleta attenersi al Regolamento.
- 8.1.3 Quando una regola riguarda gli atleti destri, agli atleti mancini si applica la stessa regola all'inverso.
- 8.1.4 Le regole devono essere applicate uniformemente a gare maschili e femminili, ad eccezione di casi particolari in cui una regola si applica specificamente ad una gara maschile o femminile.

## 8.2 SICUREZZA

### LA SICUREZZA E' DI PRIMARIA IMPORTANZA

Le regole sulla sicurezza si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITSS, regola 6.2

## 8.3 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI E DEI BERSAGLI

Le caratteristiche dei bersagli si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITSS, regola 6.3. Le caratteristiche dei poligoni si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITSS, regola 6.4.

## 8.4 EQUIPAGGIAMENTO E MUNIZIONI

### 8.4.1 Regole generali per tutte le pistole

#### 8.4.1.1 **Impugnature.** Per i dettagli e le dimensioni delle impugnature vedere **TABELLA SPECIFICHE TECNICHE DELLE PISTOLE** (8.12) e **DISEGNI E DIMENSIONI DELLE PISTOLE** (8.13).

- a) Nessuna parte della pistola, ne l'impugnatura, possono essere estese o costruite in maniera tale da toccare oltre la mano. Il polso deve rimanere visibilmente libero quando la pistola viene tenuta nella normale posizione di tiro. Braccialetti, orologi da polso, fasce da polso e oggetti simili sono vietati sulla mano e sul braccio che reggono la pistola;
- b) Impugnature regolabili sono permesse purché, dopo essere state adattate alla mano dell'atleta, siano conformi al presente Regolamento. Le regolazioni dell'impugnatura sono soggette a controlli casuali da parte dell'Ufficio Controllo Equipaggiamenti per assicurare la conformità al presente Regolamento.

#### 8.4.1.2 **Canne:** vedere **TABELLA SPECIFICHE TECNICHE DELLE PISTOLE** (8.12)

#### 8.4.1.3 Congegni di puntamento

- a) Sono consentiti solo congegni di puntamento aperti. Congegni di puntamento che utilizzano superfici con fibra ottica, che aumentano la luce o che riflettono il colore sono vietati. Congegni di mira ottici, a specchio, telescopici, raggi laser ecc., sono vietati;
- b) Qualsiasi dispositivo di puntamento programmato per attivare il meccanismo di tiro è vietato;
- c) Non sono consentite coperture protettive su tacca di mira e mirino;
- d) Le pistole per le specialità 10m e 25m devono poter essere inserite in apposite scatole di misurazione con i congegni di puntamento installati (vedere **TABELLA SPECIFICHE TECNICHE DELLE PISTOLE**, regola 8.12);
- e) Lenti e/o filtri correttivi non devono essere attaccati alla pistola;



f) Lenti correttive o occhiali e/o filtri o lenti colorate possono essere indossate dall'atleta.

8.4.1.4 **Scatti elettronici** sono consentiti a condizione che:

- a) Tutte le loro componenti siano saldamente attaccate e contenute nel corpo o nell'impugnatura della pistola;
- b) Il grilletto sia azionato dalla mano che regge la pistola;
- c) Tutte le componenti siano inserite nel momento in cui la pistola è sottoposta all'ispezione dell'Ufficio Controllo Equipaggiamento;
- d) La pistola con tutte le sue componenti installate sia conforme alle regole riguardanti le dimensioni e il peso consentite per quella gara.

8.4.1.5 **Raccogli-bossoli** sono consentiti a condizione che la pistola, con raccogli-bossoli inserito, sia conforme a questo Regolamento (dimensioni e peso).

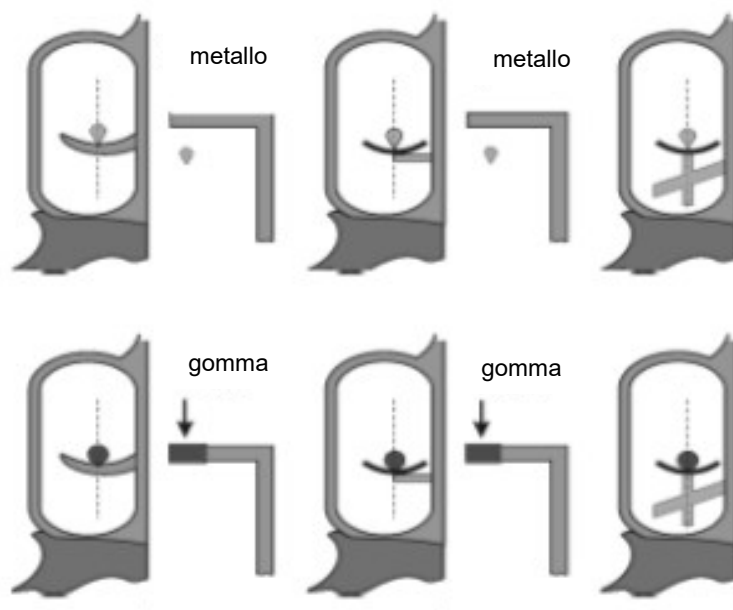
8.4.1.6 **Sistemi per la riduzione del movimento o delle oscillazioni.** Qualsiasi dispositivo, meccanismo o sistema che riduce attivamente, rallenta o minimizza le oscillazioni o i movimenti della pistola prima che il colpo sia rilasciato è vietato.

8.4.2 **Misurazione del peso dello scatto del grilletto**



Il peso dello scatto del grilletto deve essere misurato, con il peso prova appeso a circa metà del grilletto (vedere figura) e la canna in posizione verticale. Il peso deve essere posto su una superficie orizzontale e sollevato. I test devono essere eseguiti dal personale dell'Ufficio Controllo Equipaggiamento. Il peso minimo dello scatto deve essere mantenuto per tutta la gara. Sono permessi al massimo tre (3) tentativi per sollevare il peso. Se il test non viene superato l'arma deve essere nuovamente sottoposta al test dopo la regolazione. Quando si testano pistole ad aria compressa o gas la carica deve essere attivata.

8.4.2.1 Il test del peso dello scatto del grilletto deve essere eseguito secondo gli schemi seguenti. Deve essere usato un peso con bordo vivo di metallo o di gomma. Non è consentito un rullo sul peso del grilletto. È necessario utilizzare un peso morto senza molle o altri dispositivi.



8.4.2.2 Nello stand di tiro, un appropriato peso per il controllo dello scatto del grilletto deve essere a disposizione degli atleti prima e durante gli allenamenti e la gara, e prima delle finali, per permettergli di verificare il peso dello scatto delle loro pistole.

8.4.2.3 Controlli casuali del peso dello scatto del grilletto devono essere eseguiti subito dopo le ultime serie di tiri in tutti i turni di qualificazione delle gare a 10 m e di ogni ripresa delle gare a 25 m. I controlli casuali nella Pistola Standard 25m saranno effettuati dopo 60 colpi oppure, se la gara è divisa in due riprese (30 + 30 colpi), al termine di ogni ripresa. Almeno un (1) atleta per ogni stand di tiro (oppure ogni otto (8) linee di tiro per le pistole ad aria compressa) deve essere scelto tramite estrazione dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti con la supervisione del Delegato Sportivo UIT. Il personale dell'Ufficio Controllo Equipaggiamento deve quindi eseguire le verifiche prima che le pistole vengano riposte nelle custodie. Sono permessi al massimo tre (3) tentativi per sollevare il peso. L'atleta la cui pistola non supera il test o quando selezionato evita di sottoporre la sua pistola al controllo, deve essere squalificato.

### 8.4.3 Regole generali per pistole 25m, 50m e 10m

#### 8.4.3.1 Pistola 25m a percussione anulare e centrale

- L'atleta deve usare la stessa pistola in tutte le riprese e serie di una specialità a meno che la pistola non smetta di funzionare:
- L'asse della canna dell'arma deve rimanere al di sopra dell'incrocio fra pollice e indice della mano che regge la pistola nella normale posizione di tiro (vedere **DISEGNI E DIMENSIONI DELLE PISTOLE**);
- La lunghezza della canna si misura come sotto indicato (vedere **TABELLA SPECIFICHE TECNICHE DELLE PISTOLE**).

Semiautomatiche	dal vivo di culatta al vivo di volata (canna più camera di scoppio)
Revolver	solo la canna (escluso il tamburo)

#### 8.4.3.2 Pistola 25m a percussione anulare

Può essere utilizzata qualsiasi pistola calibro 5,6 mm (.22") a percussione anulare, camerata per cartucce L.R., escluso a colpo singolo, e conforme alla **TABELLA SPECIFICHE TECNICHE DELLE PISTOLE**.



#### 8.4.3.3 Pistola 25m a percussione centrale

Può essere utilizzata qualsiasi pistola o revolver a percussione centrale di calibro compreso tra 7,62 mm e 9,65 mm (.30" - .38"), escluso a colpo singolo, e conforme alla **TABELLA SPECIFICHE TECNICHE DELLE PISTOLE**.

#### 8.4.3.4 Pistola Libera 50m

- a) Può essere utilizzata qualsiasi pistola calibro 5,6 mm (.22") a percussione anulare, camerata per cartucce L.R.;
- b) Sono ammesse impugnature che avvolgono la mano nella Pistola Libera 50m, purché non coprano il polso.

#### 8.4.3.5 Pistola Aria Compressa 10m

Può essere utilizzata qualsiasi pistola calibro 4,5 mm (.177") ad aria compressa, CO2 o aria pneumatica conforme alla **TABELLA SPECIFICHE TECNICHE DELLE PISTOLE** e **DISEGNI E DIMENSIONI DELLE PISTOLE**.

#### 8.4.4 Munizionamento

Tutti i proiettili usati devono essere di piombo o di materiali morbidi simili. Non sono consentiti proiettili camiciati. La Giuria può controllare a campione le munizioni degli atleti.

Specialità	Calibro	Altre specifiche
Pistola Aria Compressa 10m	4,5 mm (.177")	
Pistola Grosso Calibro 25m	7,62 mm – 9,65 mm (.30" – 38")	Munizionamento Magnum o di alta potenza non è consentito
Pistola Libera 50m	5,6 mm (.22")	Cartucce a percussione anulare L.R.
Pistola Automatica 25m, Pistola Standard 25m e Pistola Sportiva 25m	5,6 mm (.22")	Cartucce a percussione anulare L.R.  Nella Pistola Automatica il peso minimo della palla deve essere di 2,53 g = 39gr e la velocità minima di 250 m/s, misurata a 3 m dal vivo di volata.

8.4.4.1 Il controllo della velocità sarà effettuato con un cronografo (misuratore di velocità). Il Direttore Ufficio Controllo Equipaggiamento deve confermare l'accuratezza del cronografo secondo le procedure di collaudo sviluppate dalla UIT. Nel poligono, un cronografo deve essere disponibile per gli atleti.

8.4.4.2 Le munizioni di almeno un (1) atleta per ogni turno devono essere testate. Il Delegato Sportivo UIT supervisionerà la selezione degli atleti da testare e il Direttore Ufficio Controllo Equipaggiamento raccoglierà le munizioni da testare prima di ogni ripresa di qualificazione di 30 colpi. Gli atleti dovrebbero avere almeno 50 munizioni con loro per ogni ripresa. Un componente della Giuria deve prendere dieci (10) cartucce dalle munizioni che l'atleta sta usando, metterle in una busta etichettata, sigillare la busta e consegnarla all'ufficiale addetto al controllo. Al termine della ripresa, l'atleta selezionato deve andare nel luogo designato per la prova. L'ufficiale addetto al controllo inserirà in un caricatore tre (3) cartucce e le tirerà con la pistola dell'atleta e registrerà la velocità al vivo di volata di ciascuna cartuccia. Se la velocità media è inferiore a 250,0 m/s, il test deve essere ripetuto. Se la velocità media dei sei (6) colpi è inferiore a 250,0 m/s, l'atleta deve essere squalificato.

#### 8.5 Scarpe degli atleti

8.5.1 Sono permesse solo calzature con tomaia bassa che non coprano il malleolo (sotto il malleolo mediale e laterale). La suola deve essere flessibile nell'intera parte anteriore del piede.



- 8.5.2 Gli atleti possono usare soles interne rimovibili o inserti nelle scarpe, ma qualsiasi inserto deve essere flessibile anche nella parte anteriore del piede.
- 8.5.3 Per testare la flessibilità delle soles delle scarpe sarà utilizzato uno strumento approvato dalla UITS.
- 8.5.4 Per dimostrare che le soles delle scarpe sono flessibili, gli atleti devono camminare normalmente (tacco punta) in qualsiasi momento mentre si trovano sul campo di gara. Alla prima infrazione l'atleta riceverà una ammonizione, per le successive infrazioni riceverà due punti di penalità o la squalifica.
- 8.5.5 **Strumento per la misurazione della flessibilità della suola delle scarpe.** Lo strumento utilizzato per misurare la flessibilità della suola della scarpa deve essere in grado di misurare con precisione di quanti gradi la suola della scarpa riesce a piegarsi applicando una quantità precisa di pressione verso l'alto.

8.5.6 **Regole generali sulla flessibilità della suola della scarpa.** Le soles delle scarpe degli atleti devono piegarsi di almeno 22,5 gradi quando viene applicata una forza di 15 Newton-Metro nell'area del tallone mentre la scarpa è fissata nello strumento per la misurazione della flessibilità.

## 8.6 ACCESSORI

### 8.6.1 Cannocchiali

L'uso di cannocchiali, non attaccati alla pistola, per la localizzazione dei colpi o la valutazione del vento è consentito solo nelle gare a 25 m e 50 m.

### 8.6.2 Custodia per il trasporto delle pistole

Gli atleti possono usare le custodie per il trasporto delle pistole per portare le pistole e l'equipaggiamento nello stand di tiro. Durante le finali, le custodie di trasporto delle pistole e le borse dell'equipaggiamento non devono rimanere all'interno del campo di gara.

### 8.6.3 Supporto per la pistola

Gli atleti possono posizionare supporti o scatole per pistola sul banco o sul tavolo per appoggiare le pistole tra un tiro e l'altro. L'altezza totale del banco o del tavolo con supporto o scatola non deve superare 1 m (vedere la regola RTG 6.4.11.10, altezza massima del banco pari a 1 m). Durante le Eliminatorie o Qualificazioni, può essere utilizzata una custodia per il trasporto della pistola (regola 8.6.2) come supporto per pistola, a condizione che l'altezza totale del banco o del tavolo più la custodia non superi 1 m. Durante le finali, una custodia per il trasporto della pistola non può essere utilizzata come supporto per pistola.

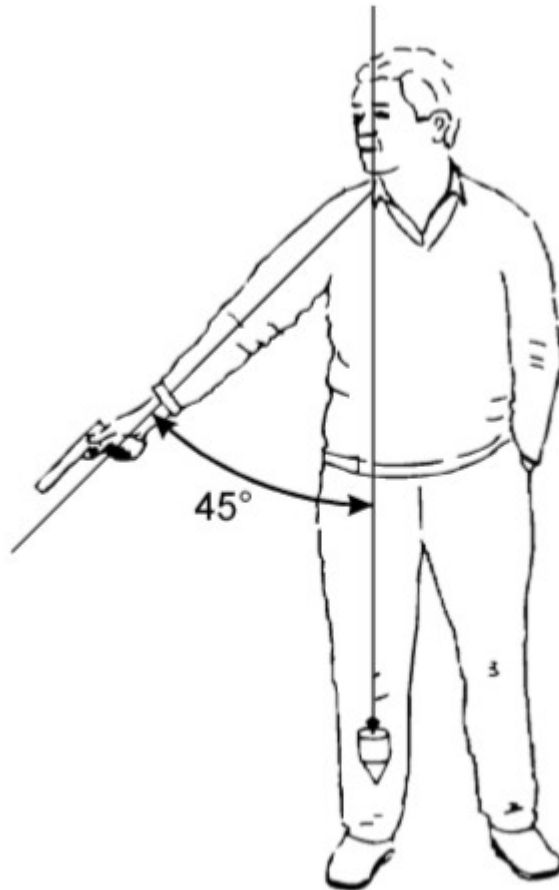
## 8.7 PROCEDURE E REGOLE DI GARA

### 8.7.1 Posizione di tiro

L'atleta deve rimanere dritto, senza alcun supporto artificiale o di altro tipo, con entrambi i piedi e/o le scarpe completamente all'interno della piazzola di tiro. La pistola deve essere tenuta e usata solo con una (1) mano. Il polso deve essere visibilmente libero da supporti.

### 8.7.2 Posizione di "PRONTO"

Nelle gare di Pistola Automatica 25m, nella ripresa di tiro celere di Pistola Sportiva 25m e Pistola Grosso Calibro 25m e nelle riprese in 20" e 10" di Pistola Standard 25m il tiro deve iniziare dalla posizione di PRONTO (vedere il disegno). Nella posizione di PRONTO, il braccio dell'atleta deve puntare verso il basso, disegnando un angolo non superiore a 45° rispetto alla verticale. Il braccio con la pistola non deve essere puntato a terra all'interno del bordo anteriore della linea di tiro. **Dopo l'inizio della serie, la pistola non può toccare il banco o il tavolo.** Il braccio deve rimanere fermo in questa posizione mentre aspetta l'apparizione del bersaglio o della luce verde (in caso di bersagli elettronici).



### 8.7.3 **Infrazioni nella posizione di PRONTO**

Una violazione della posizione di PRONTO si verifica quando un atleta nelle gare di Pistola Automatica 25m, o nella ripresa di tiro celere di Pistola Sportiva 25m o di Pistola Grosso Calibro 25m, o nelle riprese in 20 secondi o 10 secondi di Pistola Standard 25m:

- a) alza il braccio troppo presto e questo movimento diventa parte dell'alzata del braccio (movimento continuo);
- b) non abbassa sufficientemente il braccio;
- c) alza il braccio sopra i 45 gradi prima che la luce cambi o che i bersagli inizino a ruotare.

### 8.7.4 **Procedure per le infrazioni nella posizione di PRONTO**

#### **QUANDO SUCCEDE UNA INFRAZIONE NELLA POSIZIONE DI PRONTO;**

- a) L'atleta deve essere ammonito da un componente della Giuria e la serie deve essere registrata e ripetuta;
- b) Quando viene ripetuta la serie nelle gare di Pistola Automatica 25m, all'atleta devono essere accreditati i colpi di valore più basso per ogni bersaglio. In tutte le altre specialità a 25m, all'atleta devono essere accreditati i cinque (5) colpi di valore più basso nelle due (2) serie (o tre (3) in caso di inceppamento);



- c) Se la infrazione si ripete nella stessa ripresa di 30 colpi di Pistola Automatica 25m, o nella ripresa di tiro celere di Pistola Sportiva 25m o Pistola Grosso Calibro 25m, o nell'insieme delle riprese in 20 secondi e 10 secondi di Pistola Standard 25m, deve essere applicata la stessa procedura, e l'atleta deve essere penalizzato con la deduzione di due (2) punti dal suo punteggio;
- d) Alla terza infrazione di questa regola, l'atleta deve essere squalificato.

#### 8.7.5 Gare di pistola

Vedere regola 8.11 **TABELLA DELLE SPECIALITA' DI PISTOLA**

#### 8.7.6 Regole di gara

##### 8.7.6.1 Tempo di Preparazione nelle specialità a 25 m

- a) Gli atleti devono presentarsi al loro stand, ma attendere di essere chiamati sulle linee di tiro;
- b) **13 minuti prima** dell'inizio del Tempo di Preparazione e dopo la fine del turno precedente, il Direttore di Tiro chiamerà gli atleti sulle linee di tiro. Gli atleti potranno rimuovere dalle custodie e maneggiare le loro pistole solo dopo apposito comando **impartito dal Direttore di tiro**; **le bandierine di sicurezza devono rimanere inserite nelle pistole. Sono consentiti alzate ed esercizi di puntamento**;
- c) I controlli pre gara da parte della Giuria e dei Commissari di tiro devono essere completati **tempestivamente** prima dell'inizio del Tempo di Preparazione;
- d) Il Tempo di Preparazione inizia con il comando **"IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA"**. Durante il Tempo di Preparazione i bersagli devono essere visibili rivolti verso gli atleti. Durante il Tempo di preparazione gli atleti sulla linea di tiro possono **rimuovere le bandierine di sicurezza**, maneggiare le pistole, fare scatti a secco, alzate ed esercizi di puntamento;
- e) Il **Tempo di Preparazione** consentito prima dell'inizio della gara è il seguente:

Pistola Standard 25m	<b>3 minuti</b>
Ripresa di precisione 25m	<b>3 minuti</b>
Pistola Automatica 25m e Ripresa di tiro celere 25m	3 minuti

##### 8.7.6.2 Regole specifiche per le specialità a 25 m

- a) In tutte le specialità a 25 m, il tempo di gara deve iniziare nel momento in cui compaiono le luci verdi (o i bersagli iniziano a ruotare in apertura), e terminare quando compaiono le luci rosse (o i bersagli iniziano a ruotare in chiusura); quando si utilizzano i bersagli elettronici le luci verdi sono accese per il tempo richiesto +0,1 secondi;
- b) La rotazione dei bersagli o l'accensione delle luci deve essere controllata da un operatore ai bersagli, posto dietro la linea di tiro. La sua posizione non deve disturbare l'atleta, ma deve rimanere nel campo visivo e uditivo del Commissario di tiro, il quale deve comunque avere la possibilità di agire sui bersagli tramite un sistema di controllo remoto;
- c) **"CARICARE"**. In tutte le gare e gli allenamenti a 25 m, al comando **"CARICARE"**, si può caricare solo un (1) caricatore o pistola con non più di cinque (5) cartucce per volta. Nel caricatore o nel tamburo non si può inserire nient'altro;
- d) Durante la Qualificazione, se un atleta carica la pistola con più cartucce di quanto gli sia stato consentito (serie intera o completamento della serie) o carica più di un (1) caricatore al comando **"CARICARE"**, deve essere penalizzato con la deduzione di due (2) punti dal suo punteggio di gara in quella serie. Se l'atleta viola questa regola durante l'allenamento gli sarà ordinato di scaricare la pistola, inserire la bandierina di sicurezza e di interrompere l'allenamento;





- e) L'atleta che tira un colpo o più colpi prima del comando "**CARICARE**" deve essere squalificato;
- f) "**SCARICARE**". In tutte le specialità, dopo che le serie o le riprese sono terminate, deve essere dato l'ordine "**SCARICARE**". In ogni caso subito dopo il completamento di una serie (a meno che non vi sia un inceppamento della pistola), o su comando, l'atleta deve scaricare l'arma.

### 8.7.6.3 Regole specifiche per le gare di Qualificazione di Pistola Automatica 25m

- a) Il programma della specialità consiste in 60 colpi di gara divisi in due riprese da 30 colpi l'una. Ogni ripresa è suddivisa in 6 serie da 5 colpi ciascuna, due (2) serie in otto (8) secondi, due (2) serie in sei (6) secondi e due (2) serie in quattro (4) secondi. In ogni serie si tira un (1) colpo per ognuno dei cinque (5) bersagli nello specifico tempo limite per la serie;
- b) Prima dell'inizio di ogni ripresa l'atleta può tirare una (1) serie di cinque (5) colpi di prova in otto (8) secondi;
- c) Ogni serie (prova e gara) avviene su comando. Entrambi gli atleti di uno stesso stand di tiro devono tirare contemporaneamente, ma l'organizzazione può predisporre più di uno stand di tiro che funzionino simultaneamente con comandi centralizzati;
- d) Se la pistola di uno degli atleti che tirano insieme ha un inceppamento, la serie va ripetuta dall'interessato nella successiva serie regolare con lo stesso tempo. La serie finale con lo stesso tempo avrà luogo subito dopo che tutti gli altri atleti, che tirano insieme, hanno terminato le serie regolari. Ogni stand di tiro può funzionare autonomamente;
- e) Prima dell'ordine "**CARICARE**", il Commissario di tiro deve annunciare la durata della serie (per esempio "**SERIE IN OTTO (8) SECONDI**", o "**SERIE IN SEI (6) SECONDI**", ecc.), o questa deve essere indicata in qualche modo, per esempio tramite un cartello numerato grande abbastanza da poter essere letto dall'atleta. Quando viene dato l'ordine "**CARICARE**", l'atleta deve prepararsi per la serie entro un (1) minuto;
- f) Trascorso un (1) minuto, il Commissario di tiro darà il comando:

<b>"ATTENZIONE"</b>	La luce rossa deve essere accesa (se si utilizzano bersagli cartacei, devono essere ruotati in posizione di chiusura) e gli atleti devono assumere la posizione di PRONTO.
	Se si utilizzano i Bersagli Elettronici si accenderà la luce rossa. Dopo 7 secondi +/-0,1 secondi si accenderà la luce verde per il tempo richiesto +0,1 secondi.
	Se si utilizzano i bersagli cartacei, devono essere ruotati in posizione di chiusura. Dopo 7 secondi (+/- 0,1 secondi) i bersagli ruoteranno in posizione di apertura.

- g) Prima di ogni serie, l'atleta deve abbassare il braccio e assumere la posizione di **PRONTO**;
- h) La luce verde appare (se si utilizzano bersagli cartacei, i bersagli ruotano in posizione di apertura) sette (7) secondi +/- 0,1 secondi dopo il comando "**ATTENZIONE**";
- i) Le pistole possono essere sollevate nel momento in cui appare la luce verde (oppure i bersagli iniziano a ruotare in posizione di apertura);
- j) L'atleta dovrebbe tirare cinque (5) colpi per ogni serie;
- k) Una serie si considera iniziata dopo il comando "**ATTENZIONE**"; ogni colpo tirato dopo di esso sarà considerato valido;
- l) Al termine di ogni serie, ci dovrebbe essere una pausa di almeno un (1) minuto prima del successivo comando "**CARICARE**";



m) Gli orari di inizio dei turni di tiro dovrebbe essere distanziati di almeno 30 minuti l'uno dall'altro, o più se il programma lo consente; l'orario di inizio dei turni successivi deve essere adeguato in modo da iniziare all'ora prevista.

#### 8.7.6.4 Regole specifiche per Pistola Sportiva 25m e Pistola Grosso Calibro 25m

Il programma di ciascuna specialità consiste in 60 colpi di gara suddivisi in due (2) riprese da 30 colpi l'una:

Ripresa	Numero di serie e colpi	Tempo limite per ogni serie di prova e gara
Ripresa di Precisione	sei (6) serie di cinque (5) colpi	cinque (5) minuti
Ripresa di Celere	sei (6) serie di cinque (5) colpi	vedere sotto

- Prima dell'inizio di ogni ripresa l'atleta può tirare una (1) serie di cinque (5) colpi di prova;
- Tutti gli atleti tireranno la serie di prova e tutte le serie di gara contemporaneamente e con gli stessi comandi;
- Il Commissario di tiro deve dare il comando "**CARICARE**" PRIMA DI OGNI SERIE; dopo il comando "**CARICARE**", l'atleta deve prepararsi entro un (1) minuto con il corretto numero di cartucce;
- Dopo il comando "**SCARICARE**", al termine di ogni serie di prova o di gara, ci deve essere una pausa di un (1) minuto prima del comando "**CARICARE**" per la successiva serie;
- Una serie si considera iniziata dal momento in cui appare la luce rossa, o i bersagli ruotano in posizione di chiusura dopo il comando "**ATTENZIONE**"; ogni colpo tirato dopo questo momento sarà considerato valido;
- La serie inizierà con l'appropriato comando o segnale, i comandi per i bersagli fissi sono "**START**" o un segnale sonoro, e "**STOP**" o un segnale sonoro, i segnali per i bersagli che ruotano sono la rotazione in posizione di chiusura o apertura; i segnali per i bersagli elettronici sono le luci rossa e verde;
- Ripresa di Precisione**

" <b>PER LA SERIE DI PROVA – CARICARE</b> "	Tutti gli atleti caricano entro un (1) minuto
" <b>PER LA PRIMA/PROSSIMA SERIE DI GARA – CARICARE</b> "	Tutti gli atleti caricano entro un (1) minuto
" <b>ATTENZIONE</b> "	Se si utilizzano i Bersagli Elettronici si accenderà la luce rossa. Dopo 7 secondi +/-0,1 secondi si accenderà la luce verde.  Se si utilizzano i bersagli cartacei, devono essere ruotati in posizione di chiusura. Dopo 7 secondi +/- 0,1 secondi i bersagli ruoteranno in posizione di apertura
" <b>SCARICARE</b> "	

- Tutti gli atleti devono completare la ripresa di precisione prima che possa iniziare la ripresa di celere;



i) **Ripresa di Celere**

Durante ogni serie della ripresa di Celere, il bersaglio appare cinque (5) volte per tre (3) secondi -0,0/+0,2 secondi o, se si utilizzano bersagli elettronici, le luci verdi appaiono per 3,1 secondi per ogni colpo; l'intervallo di tempo fra una comparsa e l'altra (posizione di chiusura) o, se si utilizzano bersagli elettronici, quando la luce rossa è accesa è di sette (7) secondi +/- 0.1" secondi; ad ogni apparizione del bersaglio è consentito tirare un (1) solo colpo; se si utilizzano i bersagli elettronici, la luce verde si spegnerà dopo 3,1 secondi ma il bersaglio deve continuare a registrare colpi validi per ulteriori 0,2 secondi come previsto dalla regola RTG 6.4.13;

<b>"PER LA SERIE DI PROVA – CARICARE"</b>	Tutti gli atleti caricano entro un (1) minuto
<b>"PER LA PRIMA/PROSSIMA SERIE DI GARA – CARICARE"</b>	Tutti gli atleti caricano entro un (1) minuto
<b>"ATTENZIONE"</b>	Se si utilizzano i Bersagli Elettronici si accenderà la luce rossa. Dopo 7 secondi +/-0,1 secondi si accenderà la luce verde.  Se si utilizzano i bersagli cartacei, devono essere ruotati in posizione di chiusura. Dopo 7 secondi +/- 0,1 secondi i bersagli ruoteranno in posizione di apertura
<b>"SCARICARE"</b>	

j) Prima di ogni colpo, l'atleta deve abbassare il braccio e assumere la posizione di PRONTO come indicato nella regola 8.7.2;

k) La pistola non può toccare il banco o tavolo durante la serie di tiro celere.

8.7.6.5 **Regole specifiche per Pistola Standard 25m**

Il programma della specialità consiste in 60 colpi di gara divisi in tre (3) riprese da 20 colpi l'una. Ogni ripresa è suddivisa in 4 serie da 5 colpi:

Ripresa	Numero delle serie / colpi	Tempo limite per ogni serie
1	quattro (4) serie da cinque (5) colpi	150 secondi
2	quattro (4) serie da cinque (5) colpi	20 secondi
3	quattro (4) serie da cinque (5) colpi	10 secondi

a) Prima dell'inizio della gara l'atleta può tirare una (1) serie di cinque (5) colpi di prova nel tempo massimo di 150 secondi;

b) Prima del comando **"CARICARE"**, il Commissario di tiro deve annunciare la durata della serie (per esempio **"SERIE IN 150 SECONDI"**, o **"SERIE IN 20 SECONDI"**, ecc.), o questa deve essere indicata in qualche modo, per esempio tramite un cartello numerato grande abbastanza da poter essere letto dagli atleti.

c) Quando viene dato il comando **"CARICARE"**, gli atleti devono prepararsi per la serie entro un (1) minuto;

d) Trascorso un (1) minuto, il Commissario di tiro darà il comando:

<b>"ATTENZIONE"</b>	Se si utilizzano i Bersagli Elettronici si accenderà la luce rossa. Dopo 7 secondi +/-0,1 secondi si accenderà la luce verde.  Se si utilizzano i bersagli cartacei, devono essere ruotati in posizione di chiusura. Dopo 7 secondi, +/- 0,1 secondi, i bersagli ruoteranno in posizione di apertura.
---------------------	---



- e) Prima di ogni serie, tranne in quelle in 150 secondi, l'atleta deve abbassare il braccio ed assumere la posizione di PRONTO;
- f) Una serie si considera iniziata dal momento in cui appare la luce rossa, o i bersagli ruotano in posizione di chiusura dopo il comando "**ATTENZIONE**"; ogni colpo tirato dopo questo momento sarà considerato valido;
- g) Dopo il comando "**SCARICARE**", al termine di ogni serie di prova o di gara, ci deve essere una pausa di un (1) minuto prima del comando "**CARICARE**" per la successiva serie;
- h) Quando è necessario effettuare la gara in due parti, ogni parte deve essere composta:

Ripresa	Numero delle serie / colpi	Tempo limite per ogni serie
1	due (2) serie da cinque (5) colpi	150 secondi
2	due (2) serie da cinque (5) colpi	20 secondi
3	due (2) serie da cinque (5) colpi	10 secondi

- j) Prima dell'inizio di ogni parte l'atleta può tirare una (1) serie di cinque (5) colpi di prova nel tempo massimo di 150 secondi.

## 8.8 INTERRUZIONI ED IRREGOLARITA'

### 8.8.1 Interruzioni nelle gare e nelle riprese a 25m

Se il tiro viene interrotto per motivi tecnici o di sicurezza (senza alcuna colpa dell'atleta):

- a) Se il tempo trascorso è **superiore a 15 minuti**, la Giuria deve concedere una (1) serie extra di cinque (5) colpi di prova;
- b) Nelle gare di Pistola Automatica 25m e Pistola Standard 25m, se la serie viene interrotta, deve essere annullata e ripetuta. Le serie ripetute devono essere registrate e attribuite all'atleta;
- c) Nelle gare con Pistola Sportiva 25m e Pistola Grosso Calibro 25m, le serie interrotte devono essere completate. Le serie completate devono essere registrate ed attribuite all'atleta;
- d) Nella ripresa di precisione il tempo massimo è di un (1) minuto per ogni colpo da tirare per completare la serie;

### 8.8.2 Colpi irregolari nelle gare e nelle riprese a 25m

#### 8.8.2.1 Colpi di gara tirati in più (25m)

Se un atleta tira più colpi di gara su un bersaglio di quanto indicato nella **TABELLA DELLE SPEICALITA' DI PISTOLA** (regola 8.11) o più di un colpo ad ogni apertura del bersaglio nelle serie di tiro celere, il colpo(i) di valore più alto deve essere sottratto dal punteggio relativo a quel bersaglio;

- a) Inoltre, per ogni colpo tirato in più, devono essere sottratti 2 punti dal punteggio della serie interessata;
- b) Questa penalità è da sommare alla penalità di due (2) punti che può essere imposta quando un atleta carica più cartucce di quante sia autorizzato;
- c) Due (2) punti di penalità vengono sottratti ogniqualvolta vengano tirati due colpi durante una singola esposizione del bersaglio nelle riprese di celere di Pistola Grosso Calibro 25m e Pistola Sportiva 25m.



#### 8.8.2.2 **Colpi di prova tirati in più (25m)**

Se un atleta **tira più colpi di prova** di quanto indicato nella **TABELLA DELLE SPECIALITA' DI PISTOLA** (regola 8.11), o permessi dal Commissario di tiro o dalla Giuria, deve essere penalizzato con la detrazione di due (2) punti dalla prima serie di gara per ogni colpo di prova tirato in più. Questa penalità è in aggiunta alla penalità di 2 punti che può essere imposta quando l'atleta carica più cartucce di quante sia autorizzato.

#### 8.8.2.3 **Colpi in anticipo o in ritardo (25m)**

- a) Ogni colpo tirato accidentalmente dopo il comando "**CARICARE**", ma prima dell'inizio di una serie di gara, non deve essere considerato valido, ma devono essere tolti due (2) punti dalla serie successiva. Questa penalità non si applica nella serie di prova. L'atleta che ha tirato accidentalmente non deve continuare, ma deve attendere che gli altri abbiano terminato la serie e segnalare al Commissario di tiro come se avesse avuto un inceppamento. Il Commissario di tiro gli permetterà quindi di continuare e ripetere la serie nella successiva serie con lo stesso tempo. La serie mancante verrà effettuata subito dopo che tutti gli atleti avranno terminato le serie di quel determinato tempo. Se ciò non dovesse accadere e l'atleta continuasse la serie originale, il colpo accidentale sarà considerato colpo mancato (zero);
- b) Nella ripresa di precisione, se un colpo viene tirato dopo il comando "**STOP**", viene considerato colpo mancato. Se tale colpo non può essere identificato, viene considerato colpo mancato il colpo di valore più alto ed eliminato dal punteggio.

#### 8.8.2.4 **Colpi incrociati sui bersagli di prova (25m)**

Se un atleta tira un colpo di prova sul bersaglio di prova di un altro atleta, non gli sarà consentito di ripetere il colpo ma non subirà nessuna penalizzazione. Se non è possibile stabilire chiaramente e velocemente quale sia il suo colpo, l'atleta, che non ha commesso l'errore, ha il diritto di ripetere il colpo(i) di prova.

#### 8.8.3 **Comandi errati in gara (25m)**

- a) Se a causa di un comando e/o un'azione errata del Commissario di tiro l'atleta non è pronto a tirare dopo che è stato dato l'ordine, deve abbassare la pistola e alzare il braccio libero, e riferirlo ad un Commissario di tiro o a un componente della Giuria al termine della serie;
- b) Se il reclamo viene accolto l'atleta è autorizzato ad eseguire la serie;
- c) Se il reclamo non viene accolto, l'atleta può tirare la serie ma deve essere penalizzato con la detrazione di due (2) punti dal punteggio della medesima serie;
- d) Se l'atleta ha tirato un colpo dopo il comando e/o l'azione sbagliata, il reclamo non deve essere accolto.

#### 8.8.4 **Disturbi**

Un atleta che si sentisse disturbato durante l'esecuzione di un colpo deve abbassare l'arma e informare subito il Commissario di tiro o un componente della Giuria alzando il braccio libero. Non deve arrecare disturbo agli altri atleti.

##### 8.8.4.1 **SE IL RECLAMO VIENE ACCOLTO**

- a) La serie (Pistola Automatica 25m e Pistola Standard 25m) deve essere annullata e l'atleta può ripeterla;
- b) Il colpo (Pistola Sportiva 25m e Pistola Grosso Calibro 25m) deve essere annullato e l'atleta può ripeterlo e completare la serie.



#### 8.8.4.2 SE IL RECLAMO NON VIENE ACCOLTO

- a) se l'atleta ha portato a termine la sua serie, il colpo o la serie gli viene considerata valida;
- b) se l'atleta non ha portato a termine la serie a causa del disturbo, può ripeterla o completarla. Punteggi e penalità sono i seguenti;
- c) nella **specialità di Pistola Automatica 25m** la serie va ripetuta e il punteggio corrisponde alla somma dei colpi di valore più basso su ogni bersaglio;
- d) nella **specialità di Pistola Standard 25m** la serie va ripetuta e il punteggio corrisponde alla somma dei cinque (5) colpi di valore più basso sul bersaglio;
- e) nelle **specialità di Pistola Sportiva 25m e Pistola Grosso Calibro 25m** la serie va completata e il punteggio registrato;
- f) vanno anche sottratti due (2) punti dal punteggio della serie ripetuta o completata;
- g) in ogni serie ripetuta tutti e cinque (5) i colpi devono essere tirati al bersaglio. Ogni colpo non tirato o non a bersaglio deve essere considerato colpo mancato.

#### 8.8.5 Reclami su irregolarità nei tempi

8.8.5.1 Se un atleta reputa eccessivo o troppo lento, e quindi non conforme al regolamento, il tempo intercorso tra il comando specificato nel regolamento e l'accensione delle luci verdi o la comparsa dei bersagli, deve abbassare l'arma e informare immediatamente un Commissario di tiro o un componente della Giuria alzando la mano libera. Non deve disturbare gli altri atleti.

- a) Se il **reclamo viene accolto**, l'atleta può iniziare nuovamente la serie;
- b) Se reclamo **non viene accolto**, l'atleta può eseguire la serie ma gli saranno tolti due (2) punti di penalità dal punteggio della serie;
- c) Una volta che l'atleta ha **tirato il primo colpo** nella serie, reclami di tale genere non devono essere accolti.

8.8.5.2 Se un atleta reputa **troppo breve il tempo di una serie**, deve informare un Commissario di tiro subito dopo la fine della serie.

- a) Il Commissario di tiro o un componente della Giuria deve procedere alla verifica del sistema;
- b) In caso di conferma dell'errore la serie deve essere annullata e ripetuta;
- c) se il reclamo non viene accolto il risultato della serie deve essere assegnato all'atleta e registrato.

#### 8.9 INCEPPAMENTI NELLE SPECIALITÀ A 25m

8.9.1 Inceppamenti durante le serie di prova non possono essere reclamati, tuttavia, l'atleta può risolvere l'inceppamento e continuare a tirare i restanti colpi nel tempo previsto per la serie di prova della specialità. Solo un (1) inceppamento (AMMESSO o NON AMMESSO) può essere reclamato per ogni ripresa delle specialità a 25 m come di seguito specificato:

- a) Uno per ogni ripresa di 30 colpi nelle specialità di Pistola Automatica 25m, Pistola Sportiva 25m e Pistola Grosso Calibro 25m;
- b) Uno nella ripresa in 150 secondi e uno nell'insieme delle riprese in venti (20) secondi e dieci (10) secondi nella specialità di Pistola Standard 25m;
- c) Per registrare il punteggio della serie ripetuta bisogna utilizzare l'appropriato modulo (PA o PS). I moduli si trovano nel Regolamento Tecnico Generale, regola 6.18.



- d) Inceppamenti (AMMESSO o NON AMMESSO) nelle Finali a 25m saranno risolti secondo le regole 6.17.4 m o 6.17.5 l.

### 8.9.2 **Sostituzione o riparazione di un'arma rotta**

Se una pistola si rompe o cessa di funzionare, all'atleta è consentito ripararla o sostituirla. In ogni caso il Direttore di tiro deve confermare che la pistola non può funzionare in maniera sicura e deve essere informata la Giuria.

- a) Un atleta ha a disposizione un massimo di 15 minuti per riparare o sostituire una pistola per proseguire una gara;
- b) Se la riparazione potrebbe richiedere più di 15 minuti, all'atleta, su sua richiesta, può essere concesso più tempo da parte della Giuria;
- c) Se ciò gli viene concesso, terminerà la gara in un momento e in una posizione stabiliti dalla Giuria oppure potrà continuare a tirare con un'altra pistola dello stesso tipo (semiautomatica o revolver) e calibro;
- d) Nelle specialità a 25 m la Giuria deve concedere una (1) serie extra di cinque (5) colpi di prova.

### 8.9.3 **INCEPPAMENTI NELLE SPECIALITA' A 25m**

- a) Se a causa di un inceppamento non è stato tirato un colpo e l'atleta vuole dichiararlo, deve abbassare l'arma mantenendola impugnata. Solo la punta della canna può poggiare sul banco, se il caricatore non è del tipo che si carica dall'estremità della canna, ma il caricatore non deve toccare chiaramente il banco o la mano e informare immediatamente un Commissario di tiro alzando la mano libera. Non deve disturbare gli altri atleti.
- b) Un atleta può tentare di risolvere un inceppamento e continuare la serie, ma dopo aver tentato qualsiasi riparazione non può reclamare un INCEPPAMENTO AMMESSO, a meno che non sia rotto lo spillo percussore, o non sia danneggiata qualsiasi altra parte della pistola tanto da inibirne il funzionamento.

### 8.9.4 **Tipi di inceppamenti**

#### 8.9.4.1 **INCEPPAMENTI AMMESSI (IA) sono:**

- a) Una pallottola bloccata nella canna;
- b) Il meccanismo di scatto non funziona;
- c) Una cartuccia inesplosa nella camera dopo che il meccanismo di scatto è stato rilasciato e ha funzionato;
- d) Il bossolo non viene estratto o espulso; ciò si applica anche nel caso d'uso del raccogli-bossoli;
- e) La cartuccia, il caricatore, il tamburo o altre parti della pistola sono incastrate;
- f) Lo spillo percussore è rotto, o altre parti della pistola sono danneggiate tanto da inibirne il funzionamento;
- g) La pistola spara automaticamente senza che il grilletto venga rilasciato. L'atleta deve smettere subito di tirare e non deve continuare a usare una pistola del genere senza il permesso di un Commissario di tiro o di un componente della Giuria. Quando si usano bersagli elettronici il primo colpo sarà conteggiato dal sistema e accreditato all'atleta. Quando si usano bersagli cartacei e i colpi tirati in automatico vanno a bersaglio, quelli più alti come posizione sul bersaglio vanno individuati ed estrapolati prima di ripetere la serie. Dopo ogni serie ripetuta tutti i colpi, tranne quelli estrapolati, devono essere conteggiati per stabilire il punteggio;



- h) L'otturatore si inceppa o il bossolo non viene espulso; questo vale anche se si usa un raccogli-bossoli.

#### 8.9.4.2 **INCEPPAMENTI NON AMMESSI (INA) sono:**

- a) L'atleta ha toccato la culatta, il meccanismo di tiro o la sicura, o la pistola è stata maneggiata da un'altra persona prima di essere stata ispezionata dal Commissario di tiro;
- b) La sicura non è stata disinserita;
- c) L'atleta non ha caricato la pistola;
- d) L'atleta ha caricato meno cartucce di quante previste;
- e) L'atleta non faceva tornare il grilletto completamente nella posizione di partenza dopo i tiri;
- f) La pistola è stata caricata con munizionamento sbagliato;
- g) Il caricatore non è stato inserito correttamente, o è caduto durante i tiri, a meno che ciò non sia dovuto ad un guasto del meccanismo;
- h) L'inceppamento è dovuto a cause che l'atleta avrebbe potuto correggere.

#### 8.9.4.3 **Determinazione della causa di un inceppamento**

Se l'apparenza esterna della pistola non presenta una causa evidente dell'inceppamento e non vi sono indizi e l'atleta non fa presente che ci potrebbe essere un proiettile bloccato all'interno della canna, il Commissario di tiro deve prendere la pistola senza toccarne il meccanismo, puntarla in una direzione sicura e premere il grilletto una volta sola per determinare se il meccanismo di scatto è stato rilasciato.

- a) Se la pistola è un revolver, il Commissario di tiro non deve premere il grilletto a meno che il cane non sia armato;
- b) Se la pistola non spara, il Commissario di tiro deve completarne l'esame per determinare la causa dell'inceppamento e decidere se esso è ammesso oppure no.;
- c) Il Commissario di tiro decide, dopo l'ispezione della pistola, se si tratta di un inceppamento **AMMESSO** o **NON AMMESSO**.

8.9.4.4 In caso di **INCEPPAMENTO NON AMMESSO** ogni colpo non tirato viene considerato mancante (zero). Non sono concessi ripetizioni o completamenti. Solo il valore dei colpi tirati saranno assegnati all'atleta. L'atleta può continuare i restanti colpi di gara.

#### 8.9.4.5 **PROCEDURE PER INCEPPAMENTO AMMESSO** – Pistola Automatica 25m e Pistola Standard 25m

- a) In caso di **INCEPPAMENTO AMMESSO** durante le serie di Pistola Automatica 25m o Pistola Standard 25m i colpi tirati devono essere registrati nella prima riga del modulo **INCEPPAMENTI**;
- b) L'atleta deve tirare tutti e cinque (5) i colpi sui bersagli in ogni serie ripetuta. Al termine della serie ripetuta bisogna registrare tutti i colpi tirati nella seconda riga del modulo **INCEPPAMENTI**; ogni colpo non tirato o non a bersaglio nella ripetizione va conteggiato come mancato(i) (zero(i));
- c) In caso di ulteriore inceppamento durante la serie ripetuta, bisogna registrare tutti i colpi tirati nella seconda riga del modulo **INCEPPAMENTI**. Quindi bisogna aggiungere zero(i) nella riga (prima serie o serie ripetuta) con il più alto numero di colpi sparati per fare in modo che in una riga ci siano cinque colpi. Questi zeri aggiunti devono essere conteggiati nel calcolo del punteggio della serie;





- d) Bisogna determinare il punteggio dei cinque colpi da considerare per la serie e registrarli nella terza riga del modulo INCEPPAMENTI:
- PA: inserire il punteggio di valore più basso per ognuno dei cinque bersagli e registrare il totale;
  - PS: inserire i cinque punteggi di valore più basso fra tutti i colpi registrati, compresi gli eventuali zero aggiunti in una delle due righe e registrare il totale.

#### 8.9.4.6 **PROCEDURE PER INCEPPAMENTO AMMESSO** – Pistola Sportiva 25m e Pistola Grosso Calibro 25m

Ripresa di Precisione e di Celere:

- a) Il numero di colpi viene registrato e la serie va completata;
- b) Il colpo/i a completamento della serie vanno tirati nella serie immediatamente successiva; nella ripresa di Precisione deve essere concesso il tempo massimo di un (1) minuto per ogni colpo da tirare; nella ripresa di Celere il completamento della serie deve iniziare dalla prima apertura;
- c) Ogni colpo non sparato o non a bersaglio va conteggiato come mancato (zero);
- d) Le serie da cinque colpi vanno conteggiate normalmente;
- e) Bisogna utilizzare il modulo Rapporto Incidente per registrare il completamento della serie.

### 8.10 **GUASTO DEI SISTEMI DEI BERSAGLI ELETTRONICI O CARTACEI**

#### 8.10.1 **In caso di guasto su tutti i bersagli di uno stand di tiro**

- a) Il tempo di gara trascorso deve essere registrato dal Direttore di tiro e dalla Giuria;
- b) Tutti i colpi di gara completati da ogni atleta devono essere contati e registrati. Eventuale mancanza di corrente in poligono può comportare di dover attendere il ritorno per poter stabilire il numero di colpi registrati dal bersaglio, non necessariamente sul monitor della linea di tiro;
- c) Dopo che i bersagli sono stati riparati e tutto il poligono, o uno stand di tiro, è in funzione, verrà concessa un'ulteriore serie di colpi di prova ed una pausa di un minuto prima del completamento della serie in conformità con le seguenti regole;
- d) **Pistola Sportiva 25m e Pistola Grosso Calibro 25m.** Gli atleti **COMPLETERANNO** la serie di cinque colpi come per un **INCEPPAMENTO AMMESSO**. L'atleta deve tirare il numero di colpi non registrati dal bersaglio al momento del guasto;
- e) **Pistola Standard 25m e Pistola Automatica 25m.** Se la serie **NON** è stata completata e registrata, sarà **ANNULLATA** e **RIPETUTA**. Se i cinque (5) colpi sono stati registrati ad un atleta, il punteggio della serie sarà trascritto e non sarà concessa alcuna ripetizione a quel atleta.

#### 8.10.2 **Guasto di un singolo bersaglio o ad un gruppo di bersagli**

Se c'è un guasto ad un singolo bersaglio o a un gruppo di cinque bersagli (specialità di Pistola Automatica 25m) che non può essere riparato immediatamente, l'atleta sarà spostato ad un'altra linea di tiro nello stesso turno, o nel seguente. Dopo che il problema è stato risolto, verrà concessa una serie separata di colpi di prova e una pausa di un (1) minuto prima della serie successiva, in conformità con la regola precedente (8.10.1.c).



### 8.10.3 **Mancata registrazione o visualizzazione di un colpo**

In caso di reclamo relativo alla **mancata registrazione o visualizzazione di un colpo sui monitor dei bersagli elettronici a 25 m**, o alla comparsa di uno zero inatteso:

- a) Nella ripresa di Precisione di Pistola Sportiva 25m e di Pistola Grosso Calibro 25m, e nelle serie in 150 secondi di Pistola Standard 25m, l'atleta deve subito (prima del successivo colpo) informare del guasto il più vicino Commissario di tiro;
- b) Nella ripresa di Celere di Pistola Sportiva 25m e Pistola Grosso Calibro 25m e nelle serie in 20 secondi e 10 secondi di Pistola Standard 25m, l'atleta deve continuare la serie di cinque (5) colpi e deve informare del guasto il più vicino Commissario di tiro immediatamente dopo la fine della serie;
- c) L'atleta completerà la serie nel momento indicato dalla Giuria;
- d) La serie non sarà ripetuta. Il punteggio sarà determinato dalla Giuria. Al termine della serie si applicherà la procedura d'esame dei bersagli elettronici (6.10.8).



8.11 TABELLA DELLE SPECIALITA' DI PISTOLA

Speci alità	Uomini / Donne	Colpi di gara	Colpi di gara per bersaglio (cartaceo)	Bersagli di prova (cartacei)	Colpi di prova	Conteggio e otturazione bersagli	Tempi	Tempo Preparazione e Prova
P10	Uomini & Donne	60	1	4	Illimitati durante il Tempo Preparazione e Prova	Nell' Ufficio RTP	75 minuti 90 minuti bersagli cartacei	15 minuti
P10 Mixed Team	Uomini & Donne	2x30	1	4	Illimitati durante il Tempo Preparazione e Prova	Nell' Ufficio RTP	30 minuti 60 minuti bersagli cartacei	10 minuti
PL	Uomini	60	5	2	Illimitati durante il Tempo Preparazione e Prova	Nell' Ufficio RTP	90 minuti 1 ora e 45 minuti bersagli cartacei	15 minuti
PA	Uomini	60	7 colpi per bersaglio per ripresa (1 colpo di prova più 6 serie di gara) Nuovi bersagli dopo ogni ripresa	1	1 serie di 5 colpi in 8 secondi per ripresa	Dopo ogni serie di 5 colpi	2 riprese di 30 colpi con 2 serie in 8, 6, 4 sec.	3 minuti di preparazione
PSp	Donne	60	tiro di Precisione 5 colpi per bersaglio tiro Celere 10 o 15 colpi per bersaglio	1	1 serie di 5 colpi per ripresa	Dopo ogni serie di 5 colpi	Precisione: 30 colpi in 6 serie di 5 colpi in 5 minuti Celere: 30 colpi in 6 serie di 5 colpi con le modalità	Ripresa di precisione: 3 minuti di preparazione Ripresa di celere: 3 minuti di preparazione
PGC	Uomini	60						
PS	Uomini	60	5		1 serie di 5 colpi solo nella ripresa 150 sec.		4 serie di 5 colpi in 150, 20, 10 secondi	3 minuti di preparazione



8.12

TABELLA SPECIFICHE TECNICHE DELLE PISTOLE

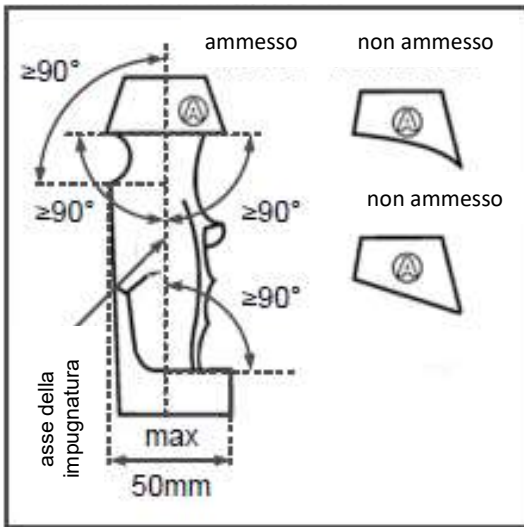
Tipo di Pistola	1) Peso Pistola 2) Peso Scatto	Scatola delle misurazioni (mm)	Lunghezza canna Linea di mira	impugnatura	Altre specifiche
Pistola Aria Compressa 10m	1) 1500 g max. 2) 500 g min.	420 x 200 x 50	Come da scatola delle misurazioni	Come sotto riportato	Può essere caricata con un (1) solo pallino. Sono permesse canne forate
Pistola 50m	1) Libero 2) Libero	Libere	Libere Libere	Sono permesse impugnature speciali	Può essere caricata con una (1) sola cartuccia. Sono consentite impugnature avvolgenti a patto che non coprano il polso
Pistola 25m (percuSSIONE anulare e centrale)	1) 1400 g 2) 1000 g	300 x 150 x 50	Max. 153 mm Max. 220 mm	Come sotto riportato	Non sono consentiti compensatori, freni di bocca, canne forate od ogni altro dispositivo con simili funzioni.
<p>a) Impugnatura Pistola Aria Compressa 10m: Nessuna parte dell' impugnatura, del telaio o degli accessori può toccare alcuna parte del polso. La sporgenza può estendersi con un angolo non inferiore a 90 gradi rispetto all' impugnatura. Questa regola si applica alle sporgenze davanti e dietro e sui lati dell' impugnatura. Qualsiasi curvatura all' insù delle sporgenze e/o del supporto del pollice e/o qualsiasi curvatura all' ingiù del lato opposto al pollice è vietata. Il supporto del pollice deve consentire libero movimento verso l' alto del pollice. L' impugnatura non deve circondare la mano. Superfici curve sull' impugnatura o sull' intelaiatura, incluse le sporgenze e/o il supporto del pollice sono consentite nella direzione longitudinale della pistola.</p>					
<p>b) Impugnatura pistola a 25 m: Come nota a) precedente. Inoltre, la parte posteriore del telaio o dell' impugnatura che poggia sopra la mano fra il pollice e l' indice non può estendersi oltre 30 mm. <b>La parte posteriore dell' impugnatura deve essere tagliata in modo che da quel punto sia inclinata verso l' alto di non meno di 45°.</b></p>					
<p>c) Il peso delle pistole è misurato con tutti gli accessori, incluso contrappesi e caricatore vuoto.</p>					
<p>d) Scatola delle misurazioni: la pistola è misurata con tutti gli accessori inseriti <b>(se è utilizzata una Pistola 10 m con caricatore, deve essere misurata con il caricatore rimosso).</b> E' consentita una tolleranza, nella lavorazione della scatola, compresa tra 0.0 mm e +1.0 mm in ogni direzione.</p>					



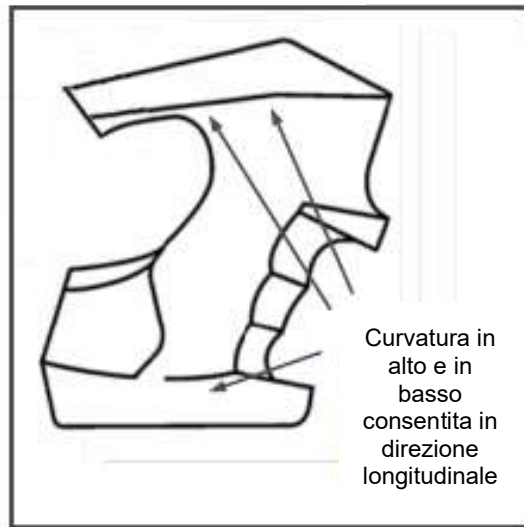
8.13

DISEGNI E DIMENSIONI DELLA PISTOLA

Per Pistole 10m e 25m



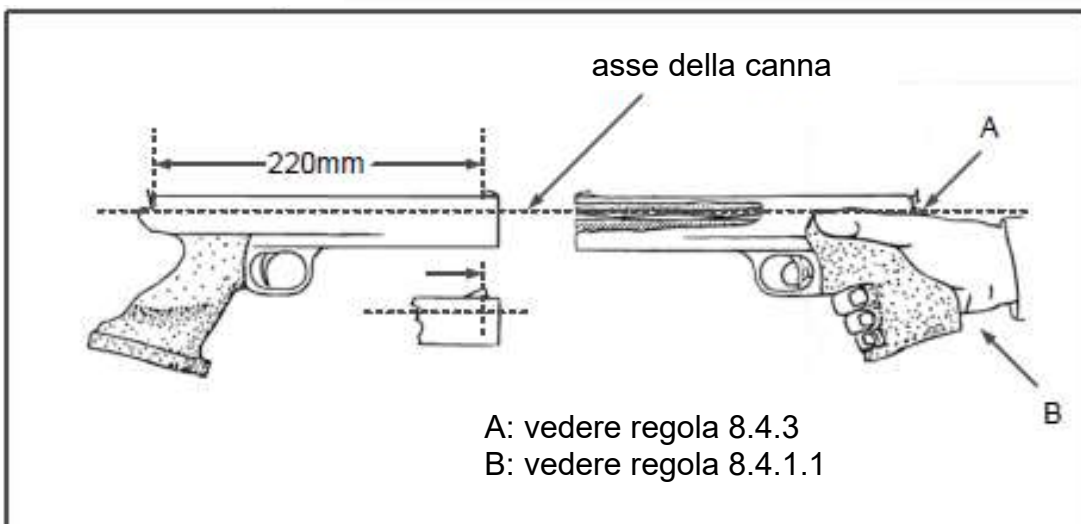
Per Pistole 10m e 25m



Solo per Pistole 25m



Solo per Pistole 25m





## 8.14 INDICE

Accessori	8.6
Annuncio delle serie	8.7.6.3.e
Applicazione delle regole per tutte le gare di pistola	8.1.4
Asse centrale della canna	8.4.3.1.b
Calibro PA/PS/PSP	8.4.3.2
Calibro PGC	8.4.3.3
Calibro PL	8.4.3.4
Calibro P10	8.4.3.5
Canna – Lunghezza	8.4.3.1.c
Canna - Misurazione	8.4.3.1
Canne – Vedi Tabella specifiche pistole	8.12
Cannocchiali	8.6.1
Caricamento	8.7.6.2
Caricamento con più di cinque cartucce	8.7.6.2.d
Colpi di gara in più	8.8.2.1
Colpi di prova in più	8.8.2.2
Colpi su comando	8.7.6.4.b
Colpo dopo un comando errato	8.8.3.d
Colpo in anticipo	8.8.2.3.a
Colpo in ritardo	8.8.2.3.b
Colpo prima del comando “caricare”	8.7.6.2.e
Comandi errati	8.8.3
Comandi PGC/PSP celere	8.7.6.4.i
Comandi PGC/PSP precisione	8.7.6.4.g
Comandi PS	8.7.6.5.d
Compensatori	8.4.1.6
Conoscenza delle regole	8.1.2
Controllo temporizzatore	8.8.5.1
Controllo velocità – procedure.	8.4.4.2
Copertura mano	8.4.1.1
Disturbo	8.8.4
Disturbo – Reclamo giustificato	8.8.4.1
Disturbo – Reclamo non giustificato - Penalità	8.8.4.2.f
Disturbo – Reclamo non giustificato	8.8.4.2
Equipaggiamento e munizionamento	8.4.0
Freni di bocca	8.12
Gara ripartita in due riprese - PS	8.7.6.5.h
Gare a 25m - Regole specifiche	8.7.6.2
Gare femminili – maschili	8.1.4
Generalità'	8.1.0
Guasto di tutti i bersagli di un poligono/stand	8.10.1
Guasto di un bersaglio	8.10.2
Impugnature – Vedi Tabella specifiche pistole	8.13
Inceppamenti - Completamento della gara	8.9.4.6
Inceppamenti	8.9
Inceppamenti ammessi – Procedure PA/PS	8.9.4.5
Inceppamenti ammessi – Procedure PGC/PSP	8.9.4.6
Inceppamenti ammessi	8.9.4.1
Inceppamenti non ammessi	8.9.4.2
Inceppamento – Permesso riparazione/sostituzione pistola	8.9.2
Inceppamento - quantità	8.9.1.a/b
Inceppamento – Serie di prova	8.9.1
Inceppamento - Tempo completamento precisione	8.9.4.6.b
Inceppamento Determinazione cause	8.9.4.3
Inceppamento –Tempo riparazione/sostituzione pistola	8.9.2
Inceppamento - Raffica	8.9.4.1.g



Interruzioni – PA /PS	8.8.1.b
Interruzioni – PSP/PGC	8.8.1.c
Interruzioni – Tempi	8.8.1.a
Interruzioni	8.8
Lenti correttive	8.4.1.3.e
Mirini – coperture	8.4.1.3.c
Movimento anticipato del braccio	8.7.3.a
Munizionamento	8.4.4
Occhiali da tiro	8.4.1.3.f
Penalità - Caricamento con più di 5 colpi	8.7.6.2.d
Penalità – Colpi iniziali e finali	8.8.2.3
Penalità – Comandi di gara errati	8.8.3.c
Penalità – Disturbo – Reclamo non giustificato	8.8.4.2
Penalità – Insufficiente angolazione del braccio	8.7.4.c
Penalità – Temporizzazione– reclamo non giustificato	8.8.5.1.b
Penalità– Colpi in più	8.8.2.1
Peso dello scatto – Misurazione - controlli casuali	8.4.2.3
Peso dello scatto – Misurazione – Numero tentativi	8.4.2.3
Peso dello scatto – Procedure misurazione	8.4.2
Peso dello scatto – Test a disposizione dei tiratori	8.4.2.2
Polso – Visibilmente libero da sostegno	8.7.1
Posizione “pronto”	8.7.2
Posizione “Pronto” insufficiente angolazione del braccio	8.7.3.b
Posizione “Pronto” movimento anticipato del braccio	8.7.3.a
Posizione “Pronto” nelle gare a 25 m	8.7.2
Posizione di tiro	8.7.1
Procedure di tiro e regole di gara	8.7.6
Raccogli bossoli	8.4.1.5
Reclamo su colpo non presente a video	8.10.3
Scaricamento	8.7.6.2.1
Scarpe	8.4.5.2
Scarpe	8.5
Scatola delle dimensioni	8.12.d
Scatto elettronico	8.4.1.4
Segnalazione inceppamento	8.9.3.a
Serie di prova	8.6.4.3.1
Sicurezza	8.2.0
Standard dei poligoni e bersagli	8.3.0
Standard per tutte le pistole	8.4.1
Tabella gare di pistola	8.11
Tabella impugnature	8.13
Tabella specifiche pistole	8.12
Tempo di preparazione - Presentazione del tiratore	8.7.6.1
Tempo di preparazione – controlli pre-gara	8.7.6.1.c
Tempo di preparazione - Durata	8.7.6.1.b
Tempo di preparazione – Maneggio della pistola, tiro a secco, ecc	8.7.6.1.d
Tempo di preparazione – Maneggio prima del tempo preparazione	8.7.6.1.b
Tiratori destri	8.1.3
Tiratori mancini	8.1.3
Tiri incrociati – Colpi di prova nelle gare ai 25 m	8.8.2.4
Ulteriore tempo per riparare la pistola a 25 m	8.9.2



**U.I.T.S.**

**UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO**

## **10. REGOLAMENTO TECNICO DI BERSAGLIO MOBILE**

**PER**

**Bersaglio Mobile 10m**

**Bersaglio Mobile Corse Miste 10m**

**Bersaglio Mobile 50m**

**Bersaglio Mobile Corse Miste 50m**





## **SOMMARIO**

- 10.1 PARTE GENERALE**
- 10.2 SICUREZZA**
- 10.3 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI E DEI BERSAGLI**
- 10.4 CARATTERISTICHE GENERALI PER CARABINE 50m E 10m**
- 10.5 REGOLE SULL'ABBIGLIAMENTO**
- 10.6 UFFICIALI DI GARA**
- 10.7 PROCEDURE E REGOLE DI GARA**
- 10.8 PROCEDURE "MEDAL MATCH"**
- 10.9 INFRAZIONI E REGOLE DISCIPLINARI**
- 10.10 INCEPPAMENTI**
- 10.11 GUASTO BERSAGLIO ELETTRONICO 10m**
- 10.12 PARITA'**
- 10.13 TABELLA SPECIFICHE TECNICHE**
- 10.14 DISEGNI**
- 10.15 INDICE**

**Nota:**

**Quando nelle figure o nelle tabelle sono presenti delle informazioni specifiche, queste hanno la stessa efficacia delle regole numerate**



## 10.1 PARTE GENERALE

- 10.1.1 Questo Regolamento fa parte del Regolamento Tecnico UITSS e si applica a tutte le specialità di Bersaglio Mobile a 10m e 50m.
- 10.1.2 Tutti gli atleti, gli accompagnatori di squadra e gli ufficiali di gara devono conoscere il Regolamento UITSS e assicurarsi che sia applicato. E' responsabilità di ogni atleta attenersi al Regolamento.
- 10.1.3 Quando una regola riguarda gli atleti destri, agli atleti mancini si applica la stessa regola all'inverso.
- 10.1.4 Le regole devono essere applicate uniformemente a gare maschili e femminili, ad eccezione di casi particolari in cui una regola si applica specificamente ad una gara maschile o femminile.

## 10.2 SICUREZZA

### LA SICUREZZA E' DI PRIMARIA IMPORTANZA

Le regole sulla sicurezza si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITSS, regola 6.2

## 10.3 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI E DEI BERSAGLI

Le caratteristiche dei bersagli si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITSS, regola 6.3. Le caratteristiche dei poligoni **e delle strutture** si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITSS, regola 6.4.

## 10.4 CARATTERISTICHE GENERALI PER CARABINE 50m E 10m

Vedere **TABELLA SPECIFICHE TECNICHE** (10.13)

Può essere usata qualsiasi carabina con le seguenti caratteristiche:

- 10.4.1 Il peso complessivo di carabina e cannocchiale non deve superare kg.5,5.
- 10.4.2 E' permesso un calciolo regolabile. La curvatura del calciolo (concava o convessa) non deve superare una profondità o altezza di mm 20. La lunghezza del calciolo non deve superare mm 150. La misurazione della profondità o dell'altezza del calciolo verrà effettuata ad angolo retto rispetto all'asse della canna (vedi tabella). La parte più bassa del calciolo, nella posizione più abbassata possibile, non deve estendersi più di 200 mm al di sotto dell'asse della canna (vedi tabella).
- 10.4.3 **Organi di mira**
- L'asse del cannocchiale non deve essere a più di 75 mm al di sopra dell'asse della canna
- 10.4.3.1 **Carabine 50m.** Sono consentiti tutti i tipi di organi di mira
- 10.4.3.2 **Carabine 10m.** Sono consentiti tutti i tipi di organi di mira ma i sistemi ottici devono avere un ingrandimento fisso (non regolabile) con un valore massimo di quattro ingrandimenti (4X) (tolleranza +0,4X). La verifica degli ingrandimenti verrà effettuata con sistemi meccanici o ottici.
- 10.4.3.3 tranne in caso in cui gli organi di mira siano danneggiati per guasto meccanico o ottico, questi non possono essere sostituiti tra le corse lente e veloci, **prima di un medal match o fra le due serie di una competizione mista.** La regolazione degli organi di mira è consentita purché non ritardi i tiri.
- 10.4.3.4 **Contrappesi.** Sono consentiti solo contrappesi con un raggio massimo di 60 mm posti intorno all'asse della canna.



10.4.3.5 **Una carabina per specialità.** La stessa carabina, compresi organi di mira, contrappesi e sistema di scatto, deve essere usata sia per le corse lente che per quelle veloci.

10.4.3.6 **Caratteristiche generali per carabine 50m**

- a) La resistenza del grilletto allo scatto non deve essere inferiore a 500 g;
- b) La resistenza del grilletto deve essere verificata con la canna in posizione verticale;
- c) La lunghezza complessiva della canna, misurata dalla parte posteriore dell'otturatore chiuso con il percussore sganciato, alla fine della canna, compresa ogni prolunga (facente parte o no della canna) non deve superare 1000 mm;
- d) Sono consentite solo munizioni calibro 5,6 mm (.22") Long Rifle.

10.4.4 **Caratteristiche generali per carabine 10m**

- a) Il peso dello scatto è libero;
- b) Non si può usare lo steker;
- c) La lunghezza complessiva della meccanica, misurata dall'estremità posteriore del meccanismo alla fine della canna, compresa ogni prolunga (facente parte o no della canna) non deve superare 1000 mm;
- d) Sono permessi pallini aventi qualsiasi forma, realizzati in piombo o materiale di analoga durezza con un calibro di 4,5 mm (.177").

10.4.5 **Controllo equipaggiamento prima e dopo la gara**

10.4.5.1 Gli atleti sono responsabili di garantire che tutti gli equipaggiamenti, da loro utilizzati, siano conformi a questo Regolamento. L'Ufficio Controllo Equipaggiamenti deve essere aperto per ispezionare le attrezzature degli atleti dal giorno di allenamento ufficiale fino all'ultimo giorno di competizione di Bersaglio Mobile. Si incoraggiano gli atleti, se lo desiderano, a portare le loro attrezzature per il controllo prima delle competizioni per assicurarsi che siano conformi a questo Regolamento.

10.4.5.2 Verranno effettuati controlli casuali post gara di tutto l'equipaggiamento per garantire la conformità. (6.7.9)

**10.5 REGOLE SULL'ABBIGLIAMENTO**

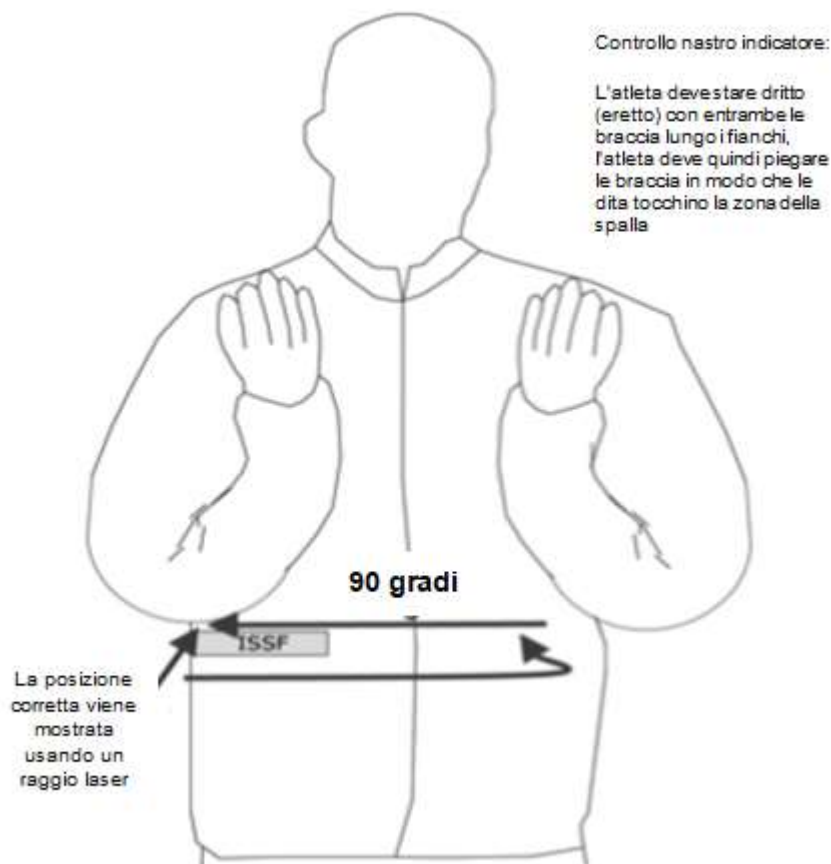
10.5.1 **Nastro indicatore**

10.5.1.1 Il nastro indicatore ufficiale della UITSS deve essere utilizzato per permettere all'Ufficiale di Gara o al componente della Giuria di verificare la posizione del calciolo della carabina.

- a) Il nastro indicatore deve essere quello previsto dalla UITSS;
- b) Il nastro indicatore deve essere lungo 250 mm, largo 30 mm, di colore giallo, bordato di nero;
- c) Deve essere applicato in modo permanente sul lato destro dell'indumento esterno.



### 10.5.1.2 La posizione corretta del nastro indicatore deve essere controllata come segue:



- Qualsiasi tasca dell'indumento esterno deve essere vuota;
- Il braccio che tira il grilletto, toccando il corpo, deve essere completamente piegato verso l'alto senza sollevare la spalla;
- Il nastro indicatore deve essere applicato in modo permanente, in posizione orizzontale, al di sotto della punta del gomito (vedere disegno);
- Prima della gara, il nastro indicatore deve essere verificato dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti che vi applica il bollino di controllo.

## 10.6 UFFICIALI DI GARA

### 10.6.1 Compiti e responsabilità del Direttore di Tiro

Per ogni settore specifico e per ogni specialità deve essere nominato un Direttore di Tiro. Il Direttore di tiro è:

- Responsabile di tutti i Commissari di tiro e del personale operante nello stand di tiro; è responsabile della corretta conduzione delle attività di tiro e, dove è attivo il controllo centralizzato, è responsabile di tutti i comandi di gara impartiti;
- Responsabile della collaborazione di tutto il personale dello stand con la Giuria;
- Responsabile di risolvere tutte le difficoltà non risolvibili dai Commissari di tiro;



- d) Responsabile della rapida risoluzione di qualsiasi guasto tecnico e per rendere disponibile il personale e il materiale necessario per eventuali riparazioni. Un esperto delle riparazioni deve essere sempre a disposizione del Direttore di tiro. Per i casi che eccedono la capacità del servizio tecnico, devono essere presi ulteriori provvedimenti;
- e) Responsabile, in collaborazione con il Direttore dell'Ufficio RTP (Risultati Tempi e Punteggi), dell'efficace e rapido conteggio dei punti di tutti i bersagli;
- f) Partecipa, se necessario, al sorteggio per l'assegnazione delle linee di tiro.

#### 10.6.2 **Compiti e responsabilità del Vice direttore di tiro**

Se la gara si svolge in più settori si dovrebbe nominare un Vice direttore di tiro, che avrà anche il compito di sostituire il Direttore di Tiro in sua assenza.

#### 10.6.3 **Compiti e responsabilità dei Commissari di tiro**

I Commissari di tiro sono responsabili verso il Direttore di Tiro della condotta della gara negli stand loro assegnati. Lavorano a stretto contatto con la Giuria. Il Commissario di tiro:

- a) Chiama gli atleti e annuncia i risultati provvisori delle serie;
- b) Controlla il nome ed il numero di gara degli atleti assicurandosi che corrispondono a quelli della Start List, del Registro di Poligono e delle Schede di Tiro. Se possibile queste operazioni devono essere completate prima dell'inizio del Tempo di Preparazione;
- c) Da i necessari comandi di gara;
- d) Sorveglia continuamente la posizione di Pronto e la posizione di tiro;
- e) E' responsabile del coordinamento tra i marcatori, quando si usano i bersagli di carta, e gli altri Ufficiali di gara;
- f) Controlla che tutte le operazioni relative ai bersagli siano corrette;
- g) Riceve reclami e li trasmette alla Giuria;
- h) Registra tutti i disturbi, azioni disciplinari, inceppamenti, colpi supplementari di prova, ripetizioni, etc., sul registro di gara.

#### 10.6.4 **Compiti e funzioni del Commissario marcatore – Bersagli di carta**

- a) Controlla l'iscrizione sulla lista dei turni di tiro e la scheda di tiro per assicurarsi che il nome dell'atleta, il numero di gara e quello dello stand di tiro concordino;
- b) Trascrive il risultato e lo confronta con il monitor TV, se utilizzato;
- c) La trascrizione dei punti sulla scheda di tiro deve essere fatta in modo che l'Ufficio RTP (Risultati, Tempi e Punteggi) possa identificare le corse a destra e a sinistra.

#### 10.6.5 **Compiti e funzioni del Commissario di linea**

- a) Il Commissario di linea deve posizionarsi in modo da poter vedere se l'atleta è pronto e sentire il suo annuncio di PRONTO;
- b) Deve essere in grado di osservare il sistema di segnalazione del punteggio dopo ciascun tiro, vedere il punteggio e nello stesso tempo osservare il segnale di partenza del bersaglio;
- c) Manovra il tasto di partenza, il tasto di arresto e quello per cambiare la velocità della corsa da lenta a veloce;



- d) Se non c'è un programma elettronico per le corse miste, i cambi di corsa dovranno essere eseguiti manualmente seguendo un piano approvato dalla Giuria.

#### 10.6.6 **Compiti e funzioni del Commissario ai bersagli – Bersagli di carta**

Il Commissario ai bersagli e un assistente devono trovarsi su ciascun lato di ogni stand usato per la competizione. A seconda del sistema utilizzato, il cambio del bersaglio può essere effettuato da un Commissario ai bersagli e un assistente se sono disponibili adeguati deflettori di sicurezza. Il Commissario ai bersagli o il suo assistente è responsabile del cambio del bersaglio durante il normale ritmo di gara. Il Commissario ai bersagli è responsabile di:

- a) Assicurarsi che i bersagli giusti siano montati sul portabersagli nell'ordine specifico;
- b) Posizionare correttamente i bersagli, chiudere correttamente i fori dei proiettili, stabilire il ritmo della segnalazione del punteggio, etc.;
- c) Esaminare il bersaglio dopo ogni corsa e assicurarsi che ogni colpo venga segnalato correttamente sia per il valore che per la posizione;
- d) Assicurarsi che il bersaglio sia rivolto nella corretta direzione prima di ogni corsa;
- e) Dare, quando indica il punteggio, il valore più basso al foro che è vicino all'anello del punteggio;
- f) Togliere i bersagli, alla conclusione di ogni ripresa, dal portabersagli, riporli in un contenitore sicuro in attesa di essere portati all'Ufficio RTP;
- g) L'addetto al trasporto dei bersagli deve trasmetterli, insieme al foglio di osservazioni, al più tardi dopo che il secondo atleta ha finito di tirare;
- h) Coprire i fori dei colpi di prova su bersagli a 50 m con un bollino nero;
- i) Ogni serie inizia con 4 colpi di prova. Se l'atleta non li tira, i bollini neri saranno applicati sui bersagli corrispondenti al di fuori degli anelli di punteggio;
- j) I colpi di gara sui bersagli a 50 m devono essere chiusi con bollini trasparenti. I bollini dovrebbero essere applicati in modo da non coprire le righe questo per consentire all'Ufficio RTP la valutazione del colpo. L'ultimo colpo sul bersaglio non sarà chiuso.

#### 10.6.7 **Regole specifiche per le specialità a 10m**

A seconda del sistema utilizzato, il cambio del bersaglio può essere effettuato da un Commissario ai bersagli e un assistente se sono disponibili adeguati deflettori di sicurezza. Il Commissario ai bersagli o il suo assistente è responsabile del cambio del bersaglio durante il normale ritmo di gara.

#### 10.6.8 **Ufficiale tecnico – Bersagli elettronici**

L'Ufficiale Tecnico è incaricato del funzionamento dei bersagli elettronici. Può consigliare gli Ufficiali di gara e i componenti della Giuria, ma non può prendere nessuna decisione riguardo l'applicazione del presente Regolamento.

### 10.7 **PROCEDURE E REGOLE DI GARA**

#### 10.7.1 **Posizione**

- 10.7.1.1 Fino al quando una qualsiasi parte del bersaglio non comincia ad essere visibile nell'apertura, l'atleta deve rimanere nella posizione di PRONTO, tenendo la carabina con entrambe le mani in modo che l'estremità inferiore del calcio sia all'altezza o sotto il nastro indicatore fissato sulla giacca da tiro. Il nastro indicatore, deve essere visibile dal componente della Giuria o dal Commissario di tiro quando l'atleta è nella posizione di PRONTO.



- 10.7.1.2 La **Posizione di tiro** è in piedi senza supporti. Il calcio della carabina dovrà essere tenuto contro la spalla (parte superiore del torace) e sostenuta solo con entrambe le mani. Il braccio sinistro (destro per i mancini) non deve appoggiarsi al fianco o sul torace. L'atleta deve prendere una posizione in relazione al banco, tavolo o muro in modo tale che sia chiaramente visibile che questi non gli diano comunque alcun appoggio. Non è consentito l'uso della cinghia.
- 10.7.1.3 La **Corsa** è il tempo nel quale è visibile il bersaglio nella apertura. Il tempo della corsa deve iniziare quando appare la prima parte del bersaglio e finire quando la prima parte del bersaglio raggiunge il muro opposto.
- 10.7.2 Specialità 50m e 10m - Programma**
- 10.7.2.1 **50m e 10m 30 + 30 colpi (Uomini, Donne, Junior Uomini e Juniores Donne):**
- a) 4 colpi di prova e 30 colpi di corsa lenta, ognuna in 5.00 secondi (+0.2 secondi);
  - b) 4 colpi di prova e 30 colpi di corsa veloce, ognuna in 2.50 secondi (+0.1 secondi)
- 10.7.2.2 **50m e 10m 40 colpi Corse Miste (Uomini, Donne, Juniores Uomini e Juniore Donne):**
- a) La gara sarà effettuata in due serie di 4 colpi di prova (1 corsa lenta e 1 corsa veloce per ciascun lato) e 20 colpi di corsa mista;
  - b) Ciascuna corsa mista deve avere 10 corse lente e 10 corse veloci per ciascun lato, disposte in modo che l'atleta debba tirare un uguale numero di corse per ogni velocità da ciascun lato. Le corse devono essere mischiate in modo tale che sia improbabile che l'atleta possa prevedere se la corsa successiva sarà lenta o veloce. Non ci devono essere più di 5 corse di seguito (combinare destra e sinistra) con la stessa velocità.
- 10.7.2.3 Tutte le gare possono essere effettuate in uno (1) o due (2) giorni, a seconda del numero degli iscritti. Se la gara è programmata in due (2) giorni, dovrà essere effettuata una (1) serie completa ogni giorno.
- 10.7.3 Regole di gara**
- 10.7.3.1 Ogni atleta deve tirare tutta la gara nello stand assegnato.
- a) Qualsiasi cambiamento dello stand assegnato può essere effettuato solo se la Giuria decide che gli stand hanno condizioni differenti come condizione di luce;
  - b) Se la specialità è effettuata in un (1) giorno, la sequenza di tiro della seconda ripresa deve rimanere la stessa della prima ripresa;
  - c) Se la specialità è effettuata in due (2) giorni, l'atleta nella posizione di classifica più bassa, al termine del primo giorno, tirerà per primo nel secondo giorno mentre l'atleta nella posizione di classifica più alta, al termine del primo giorno, tirerà per ultimo nel secondo giorno.
- 10.7.3.2 Prima dell'inizio della gara, il primo atleta deve avere l'opportunità di eseguire con tiro a secco tutte le corse della specialità. Se l'atleta non vuole tirare la serie completa è tuttavia necessario completare tutte le corse.
- 10.7.3.3 Il comitato organizzatore deve cominciare le prove della giornata facendo tirare a un apiragaro (qualcuno non in gara) una intera serie a partire dall'orario previsto di inizio gara, in modo che il primo atleta possa eseguire la ripresa di tiro a secco nelle condizioni di gara.
- 10.7.3.4 Solo il successivo atleta può tirare a secco nel posto prestabilito nella linea di tiro (vedere regola 6.4.15).



10.7.3.5 Le serie di gara iniziano sempre con una corsa da destra a sinistra. Si può tirare solo un colpo per ciascuna corsa.

#### 10.7.3.6 **Segnalazione dei colpi**

- a) Si possono utilizzare diversi metodi per segnalare il punteggio e la posizione dei colpi. Il metodo utilizzato deve permettere all'atleta di essere certo del valore e della posizione del colpo;
- b) E' consentito, in ogni competizione, l'uso di TV o simili apparecchiature elettroniche che consentano di vedere il valore del colpo e la sua posizione. E' obbligatorio l'uso di tali apparecchiature nei Campionati Italiani (UITS);
- c) L'atleta non è tenuto a usare il TV monitor. Se egli non lo usa deve accettare il metodo alternativo per l'indicazione del valore del colpo e della sua posizione;
- d) Se un atleta vede una discrepanza nella segnalazione del valore del colpo e della sua posizione, tra il monitor e il metodo alternativo, può richiedere la ripetizione della segnalazione, ma non ha diritto ad un altro tiro anche se il primo segnale era errato. Se viene richiesta la ripetizione della segnalazione, questa deve avvenire prima di continuare a tirare.

#### 10.7.3.7 **Tempo di preparazione**

Dopo che l'atleta è stato chiamato sulla linea di tiro gli dovranno essere accordati 2 minuti di preparazione prima che sia dato il primo "PRONTO".

#### 10.7.4 **Procedure di gara**

- a) Quando l'atleta ha terminato la sua preparazione nella linea di tiro, egli deve chiamare "PRONTO" prima di ogni tiro di prova ed anche prima del primo colpo della serie;
- b) Il Commissario di tiro deve far partire il bersaglio immediatamente. Se il bersaglio non appare entro 4 secondi, dopo che sia stato dato l'ordine di partenza o dopo il completamento delle indicazioni del punteggio, il Commissario di tiro deve interrompere il tiro e assicurarsi che l'apparecchiatura e l'atleta siano pronti, dopo ciò farà ripartire il bersaglio nuovamente;
- c) Se il bersaglio è partito prima che l'atleta abbia chiamato "PRONTO" egli può astenersi dal tiro. Tuttavia se tira il colpo il punteggio gli verrà attribuito;
- d) Se il Commissario di tiro si accorge che l'atleta ritarda senza motivo a chiamare "PRONTO" o a prendere la posizione di PRONTO verranno presi i seguenti provvedimenti. La prima volta riceverà una AMMONIZIONE (cartellino giallo) per ritardo della competizione. La seconda volta riceverà una DETRAZIONE (cartellino verde) di due (2) punti. Ogni successiva violazione potrebbe comportare la SQUALIFICA (cartellino rosso) da parte della Giuria;
- e) Dopo aver completato le corse di prova l'atleta può avere una pausa di non più di 60 secondi per regolare gli organi di mira. Quindi avranno inizio le serie di gara;
- f) Dopo ogni corsa, il valore e la posizione di ogni colpo deve essere mostrato per un minimo di 4 secondi. Il termine della indicazione del punteggio è sempre il segnale all'atleta per la continuazione della serie;
- g) E' necessario avere un tempo e ritmo costante nell'indicazione del punteggio, nel metodo di indicazione del punteggio e nel metodo di cambio dei bersagli;
- h) Nelle gare a 50m, dopo il completamento della corsa, le operazioni relative alla valutazione del colpo, la sua segnalazione e la preparazione del bersaglio per la corsa successiva, devono essere completate in non più di 12 secondi, e l'atleta deve essere pronto in non più di 18 secondi per la partenza della corsa successiva;





- i) Nelle gare a 10m, dopo il completamento della corsa, le operazioni relative alla segnalazione del colpo e la preparazione del bersaglio per la corsa successiva devono essere completate in non più di 18 secondi, e l'atleta deve essere pronto in non più di 20 secondi per la partenza della corsa successiva;
- j) Il Commissario di tiro e i componenti della Giuria devono controllare attentamente i tempi di 18 e 20 secondi e penalizzare immediatamente l'atleta che non rispetta le regole di cui sopra;
- k) Quando l'atleta tira e il colpo non colpisce il bersaglio ed egli reclama **in ritardo** che non era pronto quando il bersaglio è partito, il colpo verrà registrato come colpo mancato e non gli sarà permesso di ripetere il colpo;
- l) Il tempo limite di 18 secondi (50m), 20 secondi (10m) comincia quando il bersaglio sparisce alla fine di ogni corsa. Il tempo finisce quando l'atleta assume la posizione di PRONTO;
- m) La Giuria deve verificare l'esattezza dei tempi dei bersagli durante la competizione;
- n) Se il bersaglio è partito dal lato sbagliato o con la coda in avanti, la corsa dovrà essere cancellata e ripetuta anche se l'atleta ha tirato.

10.7.4.1 Nel caso che si verificasse qualsiasi fatto che potrebbe essere pericoloso, arrecare disturbo all'atleta o interferire con la gara, il Commissario di tiro deve interrompere il tiro con il comando **"STOP"**. Se l'atleta dovesse tirare al momento del comando, la corsa può essere annullata su sua richiesta.

10.7.4.2 Se una serie è interrotta per più di 5 minuti o l'atleta deve spostarsi in un'altra linea di tiro, egli può chiedere 2 colpi di prova aggiuntivi (4 colpi di prova nelle corse miste). In questo caso il Commissario di tiro deve annunciare **"COLPI DI PROVA"** e il Commissario marcatore deve essere informato. I colpi di prova devono cominciare dallo stesso lato in cui la serie deve riprendere dopo l'interruzione. Se non viene richiesto nessun colpo di prova la serie riprenderà da dove era stata interrotta.

10.7.4.3 Se l'atleta non riesce a tirare durante una corsa, verrà registrato un colpo mancato, a meno che venga applicata una regola che autorizzi l'atleta a ripetere il tiro.

10.7.4.4 Nel caso che il Commissario di tiro dimentichi di fermare il tiro quando le rispettive regole lo prevedono, l'atleta può alzare il braccio e dire **"STOP"**, purché non sia stato egli stesso la causa di quelle situazioni. Il Commissario di tiro deve interrompere immediatamente il tiro. Se il Commissario di tiro ritiene che l'azione dell'atleta è giustificata il tiro può riprendere dopo un controllo della situazione effettuato secondo le rispettive regole. Se l'atleta non è giustificato il Commissario di tiro deve dare l'ordine di ripetere la corsa e l'atleta sarà penalizzato di due (2) punti sul punteggio di quel colpo.

#### 10.7.4.5 **Colpi mancanti**

- a) Tutti i colpi tirati prima della apparizione del bersaglio saranno registrati come mancanti;
- b) Il bersaglio verrà fatto partire senza ripetere il colpo. Il colpo mancato verrà indicato con una **"Z"** sul bersaglio, sulla scheda di tiro e sul registro di gara;
- c) I colpi al di fuori degli anelli dei punti saranno registrati come zeri e indicati con una **"X"** sul bersaglio;
- d) Se l'atleta non tira, la corsa verrà registrata come zero e indicata con un **"—"** sul bersaglio;
- e) I colpi che non raggiungono il bersaglio saranno registrati come zero e indicati con una **"Z"** sul bersaglio;
- f) I colpi ovalizzati o di rimbalzo devono essere registrati come zero.



#### 10.7.4.6 **Colpi mancanti e penalità nelle specialità a 10m**

- a) L'atleta non può scaricare gas propellente dalla sua carabina. Per la prima infrazione verranno detratti (cartellino verde) due (2) punti dal punteggio del successivo colpo. Per la seconda infrazione l'atleta sarà squalificato (cartellino rosso) dalla competizione;
- b) Dopo che il primo bersaglio di gara è stato messo in posizione, ogni rilascio di gas propellente senza che un pallino abbia raggiunto il bersaglio verrà considerato colpo mancante;
- c) E' responsabilità dell'atleta di assicurarsi che la sua carabina sia carica del gas propellente prima dell'inizio della gara. Se durante la gara egli ha una insufficiente quantità di gas propellente per continuare, gli sarà concesso un massimo di cinque (5) minuti per ricaricare la bomboletta. Egli potrà quindi continuare la serie, ma senza ulteriori colpi di prova.

#### **10.8 Procedure "MEDAL MATCH"**

- 10.8.1 Il Bersaglio Mobile 10m Medal Match potrebbe essere effettuato come seconda fase delle specialità Bersaglio Mobile 10m Uomini, Donne, Juniores Uomini e Juniores Donne.
- 10.8.2 La gara Bersaglio Mobile 10m Uomini, Donne, Juniores Uomini e Juniores Donne deve essere completata come qualificazione per il Medal Match.
- 10.8.3 I quattro (4) atleti con i punteggi più elevati nella qualificazione saranno ammessi al Medal Match. La posizione di partenza nel Medal Match sarà determinata dalla classifica della qualificazione.
- 10.8.4 Parità per il secondo e quarto posto nella qualificazione saranno risolte con gli spareggi.
- 10.8.5 Tutti i qualificati per il Medal Match partono dal punteggio zero (0). Il punteggio di qualificazione non viene riportato nel Medal Match.
- 10.8.6 Tutti i qualificati per il Medal Match devono presentarsi nello stand, pronti per tirare, 10 minuti prima dell'orario di inizio.
- 10.8.7 Nel Medal Match, l'atleta primo classificato nella qualificazione sfiderà l'atleta quarto classificato; l'atleta secondo classificato nella qualificazione sfiderà l'atleta terzo classificato.
- 10.8.8 Deve essere fatta la presentazione degli atleti
- 10.8.9 Il Medal Match sarà effettuato in due (2) o quattro (4) stand
- 10.8.10 Se ci sono solo due (2) stand, il primo turno sarà effettuato dagli atleti classificati primo e quarto.
- 10.8.11 Se ci sono quattro (4) stand, gli atleti classificati primo e quarto sono in stand adiacenti e gli atleti classificati secondo e terzo sono negli altri stand.
- 10.8.12 Il tempo di preparazione è di un (1) minuto seguito da due (2) colpi di prova, uno a destra e uno a sinistra (corse veloci). Il primo colpo di prova è effettuato a comando.
- 10.8.13 Tutti i colpi di gara sono eseguiti a comando nelle corse veloci (2.5 secondi).
- 10.8.14 Il punteggio è con i decimali. L'atleta con il punteggio più elevato in ogni sfida per ogni corsa riceve un punto. In caso di parità in una sfida, nessuno dei due atleti riceve il punto.
- 10.8.15 L'atleta che raggiunge sei (6) punti o più con un vantaggio di due (2) punti vince la sfida.
- 10.8.16 I perdenti delle due (2) semifinali si sfideranno per la medaglia di bronzo con le stesse regole di cui sopra.



10.8.17 I vincitori delle due (2) semifinali si sfideranno per le medaglie d'oro e d'argento con le stesse regole di cui sopra.

## **10.9 INFRAZIONI E REGOLE DISCIPLINARI**

10.9.1 L'atleta non deve eccedere il tempo di preparazione di due (2) minuti senza giustificato motivo o aspettare più di 60 secondi, dopo la conclusione dei colpi di prova, per iniziare i colpi di gara. Dopo ulteriori 30 secondi deve essere fatto partire il bersaglio e il risultato conteggiato, sia che l'atleta sia in posizione di tiro o no.

10.9.2 Se l'atleta non si presenta al momento stabilito per iniziare la competizione, il Commissario di tiro deve chiamarlo ad alta voce per tre (3) volte in un (1) minuto. Se non si presenta, gli deve essere assegnato un nuovo turno di tiro e gli devono essere detratti due (2) punti dal punteggio totale. Tuttavia se la Giuria si convince che la ragione del ritardo non dipende dall'atleta, non verrà applicata nessuna penalità

10.9.3 All'atleta che viola per la prima volta la regola riguardante la posizione di PRONTO o la posizione di tiro sarà data una **Ammonizione** (cartellino giallo). Alla seconda violazione saranno **Detratti** (cartellino verde) due (2) punti. Ogni successiva violazione deve comportare la **Squalifica** (cartellino rosso).

## **10.10 INCEPPAMENTI**

10.10.1 Se l'atleta reclama un inceppamento della carabina o delle munizioni, nella gara di qualificazione, la carabina deve essere posta sul banco o tavolo senza essere più toccata. Deve essere chiamato il Commissario di tiro per mostrargli l'inceppamento. Il Commissario di tiro deve interrompere la serie delle corse e cronometrare la durata della interruzione. Inceppamenti durante il Medal Match non possono essere reclamati.

10.10.2 Se il Commissario di tiro, dopo aver esaminato la carabina e le munizioni, stabilisce che l'inceppamento non è stato causato dall'atleta, la corsa potrà essere ripetuta.

10.10.3 **L'inceppamento viene considerato AMMESSO se:**

- a) La carabina viene trovata disarmata (percussore sganciato), la camera di scoppio contiene una cartuccia dello stesso tipo usato dall'atleta, la cartuccia mostra chiaramente il segno della percussione e la pallottola non ha lasciato la canna; oppure
- b) La ragione per la quale non ha tirato è dovuta ad un cattivo funzionamento non causato, verosimilmente, dall'atleta o non ragionevolmente previsto da lui.

10.10.4 **L'inceppamento viene considerato NON AMMESSO se:**

- a) Non ha posato la carabina sul banco o sul tavolo;
- b) Ha cambiato qualcosa sulla carabina prima di posarla sul tavolo;
- c) La sicura non è stata tolta;
- d) L'otturatore non è stato completamente chiuso;
- e) La carabina non è stata caricata;
- f) La carabina è stata caricata con un tipo di cartuccia sbagliata.

Se il Commissario di tiro determina che l'inceppamento è stato causato dall'atleta, verrà assegnato un colpo mancato (zero).



10.10.5 Dopo l'interruzione dovuta a inceppamento della carabina o munizione difettosa, il Commissario di tiro può ordinare di riparare la carabina o sostituire le munizioni. Se l'inceppamento può essere eliminato entro cinque (5) minuti, si potrà proseguire nel tiro. Se la riparazione prende più di cinque (5) minuti, l'atleta ha diritto a riprendere a tirare immediatamente con un'altra carabina o fermarsi per riparare la carabina. Il Commissario di tiro, in accordo con la Giuria, deciderà quando l'atleta può continuare la sua serie dopo che la carabina è stata riparata, o con un'altra carabina se la riparazione risulta impossibile. La serie sarà ripresa dal punto in cui si era interrotta.

10.10.6 Il Commissario di tiro dovrebbe continuare la serie come se l'atleta non si fosse fermato per consentire al successivo atleta di completare il suo tiro a secco.

#### 10.10.7 **Difetti agli organi di mira**

- a) Se durante i colpi di prova l'atleta si accorge che un difetto al cannocchiale non può essere corretto con una regolazione, la Giuria può concedere di cambiarlo se ne è disponibile un altro;
- b) Dopo il cambio l'atleta ha diritto ai colpi di prova;
- c) L'atleta non può avere ripetizioni o ulteriori colpi di prova se il Commissario di tiro constata che la montatura del cannocchiale non era stata ben fissata;
- d) Se il cannocchiale si allenta durante una serie di gara perché non era stato ben fissato, tutti i colpi devono essere registrati come validi.

### 10.11 **GUASTO BERSAGLIO ELETTRONICO 10m**

10.11.1 Se si verifica un guasto di tutti i bersagli dello stand – applicabile anche per gli stand convenzionali:

- a) L'orario del guasto deve essere registrato dal Direttore di Tiro e dalla Giuria;
- b) Tutti i colpi di gara completati da ciascun atleta devono essere conteggiati e registrati. Nel caso venga a mancare la corrente nello stand, può essere necessario attendere il ritorno per poter rilevare il numero dei colpi registrati nel bersaglio. Non è necessario che vengano registrati sul monitor;
- c) Dopo che il guasto è stato riparato e tutto lo stand è operativo, agli atleti sarà concesso un (1) minuto di preparazione per consentirgli di riprendere la posizione. L'ora della ripresa della gara deve essere annunciato, tramite altoparlante, almeno cinque (5) minuti prima. Al termine del tempo di preparazione agli atleti saranno concessi quattro (4) colpi di prova (2 corse a sinistra; 2 corse a destra). I colpi di prova devono iniziare dalla stessa parte da dove la serie riprenderà dopo l'interruzione. Dopo i colpi di prova saranno accordati 30 secondi di pausa. Dopo i colpi di prova e la pausa la serie riprenderà da dove si era interrotta.

#### 10.11.2 **Nel caso di guasto ad un solo bersaglio**

Se un singolo bersaglio cessa di funzionare, l'atleta sarà spostato su un altro bersaglio e sarà applicata la regola 10.11.1, c).

10.11.3 **Reclami concernenti la errata registrazione o visualizzazione del colpo** sul monitor di un sistema di Bersaglio Elettronico.

- a) L'atleta deve immediatamente informare del guasto il più vicino Commissario di tiro. Egli deve prendere nota per iscritto dell'ora del reclamo. Uno o più componenti della Giuria devono andare sulla linea di tiro.



- b) All'atleta sarà comandato di tirare un colpo sul suo bersaglio. L'atleta deve chiamare "PRONTO". Verranno applicate le procedure concernenti un reclamo per la errata registrazione o visualizzazione di un colpo indicate nelle Regolamento Tecnico Generale (6.10.8).

## 10.12 PARITA'

### 10.12.1 Parità individuali nelle specialità 50m e 10m

La parità tra atleti con il punteggio massimo ottenibile non sarà risolta.

#### 10.12.1.1 Parità dal 1° al 3° posto e seguenti:

- a) Se due o più atleti hanno lo stesso punteggio, la parità per i primi tre posti deve essere risolta con uno spareggio effettuato sotto il controllo della Giuria. Lo spareggio (shoot off) consiste in due (2) colpi di prova (uno (1) a sinistra e uno (1) a destra) e in due (2) colpi di gara (uno (1) a sinistra e uno (1) a destra) in 2,5 secondi (corsa veloce) su comando per tutti i colpi di gara;
- b) In caso di ulteriore parità lo spareggio continuerà fino a che la parità non sarà risolta.

#### 10.12.1.2 Regole per gli spareggi

- a) Lo spareggio deve iniziare prima possibile al termine del tempo per i reclami. Se lo spareggio non si svolge nell'orario previsto dal programma di gara, gli atleti coinvolti devono rimanere in contatto con il Direttore di tiro in attesa di conoscere l'orario e il luogo.
- b) Gli atleti con lo stesso punteggio devono essere posizionati su linee di tiro adiacenti attribuite per sorteggio sotto la supervisione della Giuria. Se più atleti hanno uguale punteggio la sequenza di tiro sarà determinata da sorteggio. Quando diversi atleti sono in parità per più di un posto in classifica, lo spareggio per la posizione in classifica più bassa inizierà per primo, seguito dallo spareggio per le seguenti posizioni di classifica finché tutte le parità saranno risolte;
- c) Se un atleta non si presenta per effettuare lo spareggio sarà classificato ultimo in quello spareggio. Se due o più atleti non si presentano allo spareggio essi saranno classificati secondo la regola 10.12.1.3 per gli spareggi individuali dal 4° posto;
- d) Durante lo spareggio, inceppamenti e altre irregolarità devono essere trattate secondo il presente Regolamento, ma è consentito un (1) solo inceppamento durante lo svolgimento dello spareggio e ogni ripetizione o completamento deve essere eseguita immediatamente.

#### 10.12.1.3 Parità per il 4° posto e seguenti, se non sono stati risolti da spareggio, devono essere decisi come segue:

- a) **Specialità 10m.** Ogni parità rimasta per il quarto (4°) posto e successivi sono risolte secondo la regola 6.15 (cioè, il più alto numero di mouche, il punteggio più alto dell'ultima serie, ecc...);
- b) **Per Bersaglio Mobile 50m 30 + 30.** Ogni parità rimasta per il quarto (4°) posto e successivi sono risolte secondo il più alto punteggio totale delle corse veloci; in caso di ulteriore parità comparando il colpo(i) di valore più basso in tutta la gara (l'atleta con il colpo(i) di valore più basso perde); in caso di ulteriore parità, gli atleti devono essere classificati allo stesso posto.
- c) **Per Bersaglio Mobile 50m corse Miste.** Ogni parità rimasta per il quarto (4°) posto e successivi sono risolte secondo il più alto punteggio totale della seconda ripresa; in caso di ulteriore parità comparando il colpo(i) di valore più basso in tutta la gara (l'atleta con il colpo(i) di valore più basso perde); in caso di ulteriore parità, gli atleti devono essere classificati allo stesso posto.



## 10.12.2 **Parità di squadre**

### **Parità di squadre nelle specialità 10m e 50m**

Parità nelle gare a squadre devono essere decise dalla somma dei risultati di tutti i componenti della squadra e applicando queste regole.

- a) Il più alto numero totale di mouche;
- b) Il più alto punteggio totale dell'ultima serie, quindi della penultima, ecc..;
- c) In caso di ulteriore parità, il punteggio totale sarà comparato colpo per colpo, usando le mouche, cominciando dall'ultimo colpo, quindi il penultimo, ecc...

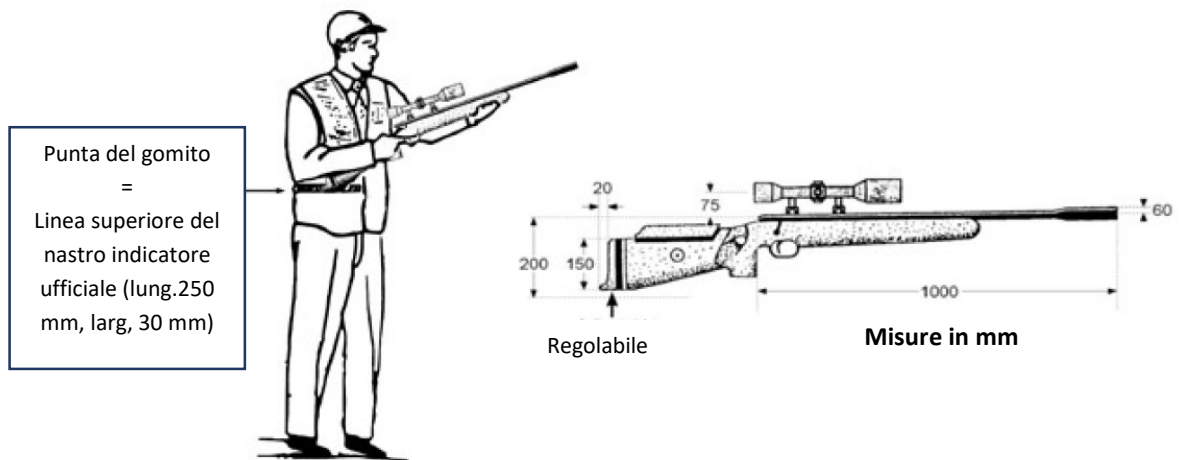


### 10.13 TABELLA SPECIFICHE TECNICHE

Specialità	Peso massimo	Peso scatto	Calciolo	Organi di mira	Contrappesi	Munizioni	Colpi di gara
10m Bersaglio Mobile	5.5 kg incluso cannocchiale	Libero Non si può usare lo steker	Profondità: punto più basso 200mm	Qualunque tipo  Cannocchiale con ingrandimento massimo, non variabile, 4x (tolleranza 0.4x)	Fino ad un raggio di 60mm	4.5 mm (.177")	30 corse lente
10m Bersaglio Mobile corse Miste			Lunghezza: massimo 150mm				30 corse veloci
			Profondità / altezza della curvatura 20mm				40 corse miste
50m Bersaglio Mobile	5.5 kg incluso cannocchiale	500 g. Non si può usare lo steker		Qualunque tipo  Lunghezza nessuna restrizione	Fino ad un raggio di 60mm	5.6 mm (.22"LR)	30 corse lente
50m Bersaglio Mobile corse Miste							30 corse veloci
							40 corse miste

### 10.14 DISEGNI

Carabina 10m:	Lunghezza complessiva della meccanica compresa la prolunga 1000mm
Carabina 50m:	La lunghezza complessiva della canna, misurata dalla parte posteriore dell'otturatore chiuso con il percussore sganciato, alla fine della canna, compresa ogni prolunga non deve superare 1000 mm





## 10.15 INDICE

10m – cambio bersagli	10.6.7
10m carabina – Caratteristiche generali	10.4.4
10m carabina – Lunghezza della meccanica	10.4.4 c
10m carabina – Peso del grilletto	10.4.4 a
10m carabina – Specifiche pallini	10.4.4 d
50m carabina – Caratteristiche generali	10.4.3.6
50m carabina – Lunghezza complessiva della canna	10.4.3.6 c
50m carabina – Munizioni	10.4.3.6 d
50m carabina – Peso del grilletto	10.4.3.6 a
50m e 10m specialità – Programma	10.7.2
Annullamento e ripetizione di una corsa	10.7.4.1
Apparizione del bersaglio – Entro 4 secondi	10.7.4 b
Applicazione delle regole 10m e 50m	10.1.1
Aprigara	10.7.3.3
Astenersi dal tiro – Il bersaglio appare prima del PRONTO	10.7.4 c
Atleti mancini / Atleti destri	10.1.3
Calciolo	10.4.2
Cannocchiale non fissato correttamente	10.10.7 d
Caratteristiche dei poligoni e dei bersagli	10.3
Caratteristiche generali per carabine 50m e 10m	10.4
Colpi di prova 50m - Chiusura	10.6.6 h
Colpi di rimbalzo – Registrazione / punteggio	10.7.4.5 f
Colpi mancanti	10.7.4.5
Colpi mancanti e penalità nelle specialità 10m	10.7.4.6
Colpi ovalizzati – Registrazione / punteggio	10.7.4.5 f
Colpi prima dell'apparizione del bersaglio – Registrazione / punteggio	10.7.4.5 a
Colpo al di fuori degli anelli di punteggio – Registrazione e punteggio	10.7.4.5
Colpo in più	10.11.3 b
Colpo non a bersaglio – Registrazione / punteggio	10.7.4.5 e
Colpo non tirato - L'atleta non riesce a tirare	10.7.4.3
Colpo non tirato – Registrazione / punteggio	10.7.4.5 d
Commissario ai bersagli – Compiti e responsabilità	10.6.6
Commissario di linea – Compiti e responsabilità	10.6.5
Commissario di tiro – Compiti e responsabilità	10.6.3
Commissario marcatore – Compiti e responsabilità	10.6.4
Completamento della corsa – 10m; 18 secondi / 20 secondi	10.7.4 i
Completamento della corsa – 50m; 12 secondi / 18 secondi	10.7.4 h
Completare lo scatto a secco per il successivo atleta	10.10.6
Conoscere il regolamento	10.1.2
Continuazione della gara dopo l'inceppamento	10.10.5
Contrappesi	10.4.3.4
Controllo equipaggiamenti prima e dopo gara	10.4.5
Corsa – Definizione	10.7.1.3
Corse lente / Corse veloci – 20 / 20	10.7.2.2
Corse lente / Corse veloci – 30 / 30	10.7.2.1
Corse miste – 20 / 20	10.7.2.3
Detrazione di punti – Mancata presentazione all'ora stabilita	10.9.2
Detrazione di punti – Richiesta non giustificata	10.7.4.4
Detrazione di punti / Squalifica – Scaricare gas propellente	10.7.4.6
Direttore di tiro – Compiti e responsabilità	10.6.1
Disegni – Carabine 10m e 50m	10.14
Disturbo degli atleti	10.7.4.1
Eccedere il tempo di preparazione	10.9.1
Fori a 50m – Chiusura dei colpi di gara	10.6.6 j
Guasto bersaglio elettronico 10m	10.11
Guasto di tutti i bersagli dello stand	10.11.1





Guasto di un singolo bersaglio	10.11.2
Inceppamenti	10.10
Inceppamento ammesso	10.10.3
Inceppamento non ammesso	10.10.4
Inceppamento non causato dall'atleta	10.10.3 b
Indicazione dei colpi – Monitor ecc..	10.7.3.6
Informare il Commissario di tiro della mancata registrazione o visualizzazione del colpo	10.11.3 a
Infrazioni e regole disciplinari	10.9
Inizio delle serie – Direzione delle corse – Da destra a sinistra	10.7.3.5
Insufficiente gas propellente	10.7.4.6 c
Interruzione del tiro – Su richiesta dell'atleta – Giustificato	10.7.4.4
Interruzione del tiro – Su richiesta dell'atleta – Non giustificato	10.7.4.4
Interruzione del tiro da parte del Commissario di tiro – Annullamento della corsa su richiesta	10.7.4.1
Interruzione della serie per più di 5 minuti – Colpi di prova aggiuntivi	10.7.4.2
Nastro indicatore	10.5.1
Numero di colpi per ogni corsa	10.7.3.5
Organi di mira	10.4.3
Organi di mira carabina 10m	10.4.3.2
Organi di mira carabina 50m	10.4.3.1
Organi di mira difettosi	10.10.7
Organi di mira guasti – Sostituzione del cannocchiale	10.4.3.3
Parità	10.12
Parità dal 4° posto	10.12.1.3
Parità dal 4° posto – Specialità 10m	10.12.1.3 a
Parità dal 4° posto – Specialità 50m 30 + 30	10.12.1.3 b / 10.12.1.3 c
Parità dal 4° posto – Specialità 50m corse miste	10.12.1.3 b / 10.12.1.3 c
Parità di squadre	10.12.2
Parità individuali – Punteggio massimo ottenibile	10.12.1
Parità individuali per i primi 3 posti	10.12.1.1
Parte generale	10.1
Partenza del bersaglio dalla parte sbagliata o coda per prima	10.7.4 n
Peso della carabina	10.4.1 / 10.13
Posizione di PRONTO	10.7.1.1
Posizione di PRONTO – Posizione non corretta	10.7.1.2
Posizione di tiro	10.7.1.2 / 10.14
Posizione di tiro – Posizione non corretta	10.7.1.2
Problemi tecnici con la carabina e le munizioni	10.10.1
Procedure di gara	10.7.4
Procedure e regole di gara	10.7
PRONTO prima dei colpi di prova	10.7.4 a
PRONTO prima del primo colpo di gara	10.7.4 a
Reclami su errata registrazione o visualizzazione del colpo	10.11.3
Regolazione organi di mira - Massimo 60 secondi	10.7.4 e
Regole "Medal Match"	10.8
Regole di gara	10.7.3
Regole per lo spareggio	10.12.1.2
Regole sull'abbigliamento	10.5
Richiesta non PRONTO – Dopo il tiro	10.7.4 c / 10.7.4 k
Riparazione carabina	10.10.5
Ritarda senza motivo a chiamare "PRONTO"	10.7.4 d
Ritmo - Verifica del Commissario di tiro e dei componenti della Giuria	10.7.4 j
Ritmo costante	10.7.4 g
Scaricare gas propellente durante la gara 10m	10.7.4.6 b
Scatto a secco – Prima della gara	10.7.3.2
Scatto a secco – Sequenza degli atleti	10.7.3.4
Scatto a secco – Serie completa	10.7.3.2



Scopo del regolamento	10.1.1
Segnalazione dei fori all'atleta – Almeno 4 secondi	10.7.4 f
Sicurezza	10.2
Sostituzione del cannocchiale durante i colpi di prova	10.10.7 a
Sostituzione delle munizioni	10.10.5
Sostituzione di carabina, organi di mira, contrappesi, grilletto	10.4.3.5
Specialità effettuata in uno / due giorni	10.7.2.4
Specialità maschili / Specialità femminili	10.1.4
Tabella specifiche tecniche	10.13
Tempi di inizio e fine – 50m: 18 secondi / 10m: 20 secondi	10.7.4 i
Tempo di preparazione – 2 minuti	10.7.3.7
Tiro prima del PRONTO	10.7.4 c
Ufficiale tecnico – Bersagli elettronici	10.6.8
Ufficiali di gara	10.6
Una carabina per specialità	10.4.3.5
Verifica dei tempi da parte della Giuria durante la gara	10.7.4 m
Vice Direttore di tiro – Compiti e responsabilità	10.6.2



**U.I.T.S.**

**UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO**

# **REGOLAMENTO TECNICO**

## **UITS PARA**



## **SOMMARIO**

	<b>PREMESSA</b>
<b>2</b>	<b>REGOLAMENTI DI GARA</b>
<b>3</b>	<b>ABBIGLIAMENTO E ATTREZZATURA</b>
<b>4</b>	<b>REGOLAMENTO DI CARABINA</b>
<b>5</b>	<b>REGOLAMENTO DI PISTOLA</b>
<b>9</b>	<b>CONSIDERAZIONI MEDICHE</b>

**ALLEGATO 7 SUPPORTO A MOLLA ATLETI SH2**

**ALLEGATO 8 P5 PISTOLA STANDARD ARIA COMPRESSA 10m**

**ALLEGATO 9 AUTODICHIARAZIONE DELL'ATLETA PER  
L'EPILESSIA**

**Nota:**

**Quando nelle figure o nelle tabelle sono presenti delle informazioni specifiche, queste hanno la stessa efficacia delle regole numerate**



## **Premessa**

L'attività internazionale Paralimpica di tiro a segno si svolge sotto l'egida della International Paralympic Committee (IPC) tramite la federazione internazionale World Shooting Para Sport (WSPS) che sovrintende l'organizzazione di competizioni internazionali e l'elaborazione di norme e regolamenti tecnici.

La numerazione degli articoli del regolamento UITS-Para, seppure adattata alle esigenze nazionali, segue la numerazione del regolamento tecnico internazionale WSPS.

## **Applicazione del regolamento tecnico UITS-Para in ambito nazionale**

Nelle gare di tiro a segno Para in ambito nazionale si applicano il Regolamento Tecnico Generale UITS (RTG), il Regolamento Tecnico di Carabina UITS (RTC), il Regolamento Tecnico di Pistola UITS (RTP) vigenti, tranne nel caso in cui le regole siano espressamente modificate dal presente regolamento UITS-Para. In caso di conflitto tra i regolamenti prevale quello UITS-Para. In caso di ulteriore conflitto di regole prevalgono i regolamenti tecnici ISSF e WSPS.

## **Regolamento di classificazione**

Il regolamento di Classificazione è parte integrante del regolamento tecnico UITS-Para. (Vedasi regolamento di classificazione).

La classificazione degli atleti è un sistema di suddivisione per categorie in funzione della disabilità. Tutti gli sport Para hanno un sistema di classificazione che definisce regole specifiche al fine di minimizzare lo svantaggio fisico e garantire che il successo sia determinato dall'abilità, dalla concentrazione mentale o da altre componenti agonistiche che concorrono ad eseguire correttamente il gesto sportivo. Per garantire un livello di competizione leale ed equo, gli atleti Para sono classificati in "classi sportive". Nel tiro a segno Para sono previste TRE classi sportive:

SH1 (Pistola): gli atleti di questa classe sportiva hanno una menomazione degli arti inferiori e /o degli arti superiori nel braccio che non tira. Gli atleti SH1 Pistola sono in grado di sostenere tutto il peso della pistola e competere in posizione eretta o seduta (su una sedia a rotelle o su una sedia da tiro).

SH1 (Carabina): gli atleti in questa classe sportiva hanno una menomazione negli arti inferiori. Gli atleti SH1 carabina sono in grado di sostenere tutto il peso della carabina e competere in posizione eretta o seduta (su una sedia a rotelle o su una sedia da tiro).

SH2 (Carabina): gli atleti di questa classe sportiva hanno una menomazione a uno o entrambe gli arti superiori che impedisce loro di sostenere l'intero peso della carabina. Gli atleti usano quindi un supporto a molla che aiuta loro a sostenere il peso della carabina; tuttavia l'atleta deve cercare di stabilizzare completamente, guidare e controllare la carabina nel processo di mira. A seconda della loro menomazione, alcuni atleti di questa classe possono anche essere assistiti nelle operazioni di caricamento dell'arma.

Molti atleti SH2 hanno anche una menomazione agli arti inferiori e quindi competono in posizione seduta sia su una sedia a rotelle che su una sedia da tiro.



## 2 Regolamenti di gara

### 2.1 Le specialità

#### 2.1.1 Le specialità Para riconosciute dalla UITIS sono:

Specialità	Descrizione	Genere	Classe
R1	Carabina Aria Compressa 10m in piedi	Uomini	SH1
R2	Carabina Aria Compressa 10m in piedi	Donne	SH1
R3	Carabina Aria Compressa 10m a terra	Misto	SH1
R4	Carabina Aria Compressa 10m in piedi	Misto	SH2
R5	Carabina Aria Compressa 10m a terra	Misto	SH2
R6	Carabina 50m a terra	Misto	SH1
R7	Carabina 50m 3 posizioni	Uomini	SH1
R8	Carabina 50m 3 posizioni	Donne	SH1
R9	Carabina 50m a terra	Misto	SH2
P1	Pistola Aria Compressa 10m	Uomini	SH1
P2	Pistola Aria Compressa 10m	Donne	SH1
P3	Pistola 25m	Misto	SH1
P4	Pistola 50m	Misto	SH1
P5	Pistola Standard Aria Compressa 10m	Misto	SH1

### 2.9 Classificazione nazionale degli atleti

2.9.1 La UITIS può convocare la Commissione classificatrice in occasione di gare, raduni o qualora il numero di atleti da classificare sia giustificato.

#### 2.11 Numero d'iscrizione (Pettorale)

2.11.1 Un numero d'iscrizione deve essere assegnato ad ogni atleta e deve comparire su tutti i documenti di gara.

2.11.2 Il numero d'iscrizione è stampato sul pettorale.

2.11.3 Gli atleti della classe SH2, a cui è consentito avere un Assistente al caricamento (loader) (indicato con (L) sul pettorale), avranno un secondo pettorale per l'assistente.

2.11.6 Il pettorale deve essere sempre visibile quando l'atleta (e l'Assistente al caricamento/loader) sono presenti sulla linea di tiro.

2.11.6.1 Gli atleti con profilo A dovranno indossare il pettorale sulla schiena.

2.11.6.2 Gli atleti con profilo B o C dovranno posizionare il pettorale sul retro della sedia da tiro (facendo attenzione a non coprire il segnale di schiena visibile).

2.11.6.3 Gli Assistenti al caricamento (loader) devono indossare il pettorale sulla parte alta della schiena. Il pettorale deve essere correttamente fissato/bloccato (in modo da non muoversi), in alto e in basso, alla maglia e posizionato sopra il punto vita durante tutta la gara.

2.11.7 Se il numero pettorale è disponibile e non indossato, l'atleta non può gareggiare.

#### 2.12 Reclami e appelli

2.12.1 Qualsiasi violazione da parte di un atleta, di un dirigente della squadra, di un membro della squadra o di qualsiasi altro individuo di questo Regolamento sarà risolta secondo le modalità previste dal presente Regolamento e dai Regolamenti Tecnici UITIS.

2.12.2 Tutti i reclami e gli appelli riguardanti questioni tecniche saranno risolti secondo le modalità descritte nei Regolamenti Tecnici UITIS.



- 2.12.3 Tutte i reclami e gli appelli in materia di classificazione saranno gestiti in conformità con le regole e i regolamenti di classificazione UITS.
- 2.12.4 La tassa per i reclami e gli appelli è stabilita annualmente dal Programma Sportivo Federale UITS.
- 2.12.5 Se un reclamo o un appello viene respinto, la tassa per il reclamo o l'appello verrà trattenuta dal Comitato Organizzatore.
- 2.13 Penalità e violazione delle norme**
- 2.13.1 La Giuria di Gara deve decidere le violazioni delle norme da parte degli atleti durante le competizioni secondo le seguenti procedure:
- 2.13.1.1 In caso di palese violazione del Regolamento (cioè dove nessun tentativo è realizzato dall'atleta o da un altro membro della sua squadra per nascondere la violazione), una Ammonizione (cartellino giallo) deve essere comminata all'atleta in modo che possa avere l'opportunità di correggere l'errore. Quando possibile, la Ammonizione dovrebbe essere comminata durante l'allenamento o il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova. Se l'atleta non corregge l'errore secondo le istruzioni della Giuria di gara, due (2) punti devono essere detratti dal suo punteggio (cartellino verde). Se l'atleta continua a non correggere l'errore dopo aver ricevuto una detrazione (cartellino verde), allora deve essere squalificato (cartellino rosso) (DSQ).
- 2.16 Assistenza al tiro durante una gara (Coaching)**
- 2.16.1 Assistenza verbale (verbal coaching)
- 2.16.1.1 Assistenza verbale da parte degli allenatori è consentita durante gli allenamenti e il tempo di preparazione, ma non bisogna disturbare gli altri atleti.
- 2.16.1.2 Gli allenatori sono autorizzati ad avvicinarsi alla linea di tiro per dare assistenza verbale agli atleti (a meno che non sia vietato da un Commissario di tiro).
- 2.16.1.3. Durante la gara, gli allenatori possono avvicinarsi alla linea di tiro solo a seguito di specifica richiesta da parte del/dei proprio/i atleta/i e dopo autorizzazione da parte di un Commissario di tiro.
- 2.16.1.4 Oltre all'art. 2.16.1.3, mentre si trovano sulla linea di tiro durante la gara, tutti gli atleti possono parlare solo con un componente della Giuria di Gara o un Commissario di tiro (ad eccezione degli atleti SH2 che possono parlare con il proprio Assistente al caricamento come richiesto).
- 2.16.1.5 Nelle Finali R7/R8, l'assistenza verbale è consentita solo durante il cambio posizione.
- 2.16.2 Assistenza non verbale (non verbal coaching)
- 2.16.2.1 In tutte le specialità è consentita assistenza non verbale, ma non bisogna disturbare gli altri atleti.
- 2.16.3 **Violazione delle regole sull'assistenza**
- 2.16.3.1 Se un dirigente della squadra o un atleta viola qualsiasi disposizione della presente regola 2.16 durante qualsiasi specialità, deve essere comminata una Ammonizione per la prima infrazione in quella gara. Per ogni ulteriore violazione nella stessa gara, devono essere detratti due (2) punti dal punteggio dell'atleta e il dirigente della squadra deve lasciare le vicinanze della linea di tiro.



### 3 Abbigliamento e attrezzatura

#### 3.1 Conformità al codice di abbigliamento UITS (Dress code)

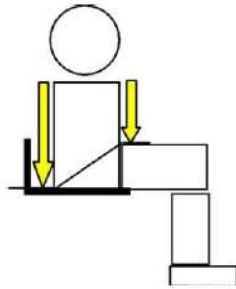
3.1.1 Tutte le persone sul campo di gara e nell'area delle premiazioni devono rispettare le regole sull'abbigliamento UITS (RTG 6.7.5 / 6.20).

3.1.2 Gli atleti devono inoltre rispettare le disposizioni della seguente regola 3.2.

#### 3.2 DISPOSIZIONI SPECIFICHE PER GIACCHE, PANTALONI E SCARPE

##### 3.2.1 Giacche da Tiro Para

3.2.1.1 La lunghezza massima della giacca da tiro può arrivare al limite del cuscino di seduta nella parte posteriore e a sfiorare le gambe nella parte anteriore.



3.2.1.2 La lunghezza della giacca da tiro sarà misurata nella posizione considerata in piedi.

3.2.1.3 L'atleta non deve sedere su alcuna parte della giacca da tiro durante la gara.

3.2.1.4 Gli atleti delle categorie SH1B, SH1C e SH2 di carabina devono utilizzare le Giacche da tiro Para. Gli atleti che tirano nella posizione a terra indicata nel Regolamento Tecnico di Carabina UITS possono utilizzare giacche da tiro indicate nello stesso regolamento.

3.2.1.5 Tutti gli atleti della classe SH1 possono usare una giacca tipo UITS, in conformità con le regole tecniche UITS, nelle seguenti circostanze:

Posizione	Stile	Regolamento
Ginocchio e Terra	Tiro come posizione UITS	E' permesso utilizzare una giacca secondo le regole UITS
	Tiro da seduto	E' permesso chiudere solo i primi tre (3) bottoni della giacca. I bottoni non possono estendersi sotto la parte inferiore della cassa toracica o equivalente. Eventuali bottoni aggiuntivi non devono essere utilizzati.
Piedi	Tiro in piedi o da sgabello alto	E' permesso utilizzare una giacca secondo le regole UITS.
	Tiro da seduto	Giacca UITS non consentita

3.2.1.6 Ad ogni competizione ogni atleta può far approvare dal Controllo Equipaggiamento una giacca da tiro tipo UITS e una tipo UITS-Para.

3.2.1.7 Giacche senza bottoni

a) Qualora la giacca non abbia i bottoni dovrà comunque rispettare le regole 3.2.1.1 e 3.2.1.2 sopra.

##### 3.2.2 Pantaloni da tiro

3.2.2.1 I pantaloni da tiro sono proibiti per gli atleti delle categorie SH1B, SH1C e SH2.





3.2.2.2 I pantaloni da tiro sono consentiti per gli atleti della classe SH1A che **tirano** nella posizione in piedi da “sgabello alto” o nella posizione in piedi e ginocchio prevista da regolamento UITIS.

3.2.2.3 Gli atleti con protesi all'arto inferiore sono autorizzati a tenere il pantalone da tiro nella posizione in ginocchio (da sedia da tiro) e nella posizione a terra alle seguenti condizioni:

a) Non riescono a togliere il pantalone senza sfilarsi la protesi,

b) **Le cerniere delle gambe sono aperte e la cintura dei pantaloni da tiro slacciata quando sono in posizione di tiro.**

### 3.2.3 Scarpe

3.2.3.1 Le scarpe devono essere indossate da tutte le persone presenti **nello** stand di tiro **a meno che non sia indicato diversamente nella Carta di Classificazione UITIS-Para.**

3.2.3.2 Un atleta può essere autorizzato ad indossare calzature ortopediche o altro genere (es. sandali) non conformi alle norme per l'abbigliamento solo se esiste una valida ragione medica documentata.

a) Tali decisioni sono valutate durante la visita di classificazione **e registrate sulla Carta di Classificazione;**

b) Questo tipo di calzature non sarà sottoposto al controllo flessibilità durante le operazioni di controllo equipaggiamento.

### 3.3 Equipaggiamento e attrezzatura

3.3.1 Gli atleti devono utilizzare solo equipaggiamenti e accessori consentiti e previsti dai regolamenti UITIS. Qualsiasi equipaggiamento seppure non espressamente previsto possa a giudizio della Giuria di gara offrire un illecito vantaggio rispetto agli altri atleti, o che sia in contrasto con lo spirito del Regolamento, è vietato.

3.3.2 Tutto l'equipaggiamento è personale e fornito dal tiratore.

3.3.3 L'atleta con il proprio equipaggiamento deve stare nell'area delimitata della piazzola **di** tiro assegnata senza oltrepassare la linea di fuoco.

3.3.3.1 **Un'eccezione può essere fatta per i cavalletti di appoggio per la carabina, che saranno consentiti in conformità con le regole UITIS.**

3.3.4 Per gli atleti che **tirano** da una sedia da tiro (escluso lo sgabello alto), l'asse della canna non dovrà superare i 150 cm misurati dal pavimento della piazzola di tiro.

3.3.5 Agli atleti della classe SH2 è consentito aggiungere materiale sull'impugnatura per aumentare la presa dell'arma. **Tuttavia:**

3.3.5.1 Il materiale aggiunto deve comunque consentire il movimento libero dell'atleta e della carabina;

3.3.5.2 La carabina deve rientrare nelle dimensioni massime previste dal regolamento.

3.3.5.3 Le modifiche devono essere fatte nel rispetto della **regola 3.3.1.**

### 3.4 **Controllo Equipaggiamenti**

3.4.1 Gli accompagnatori sono ugualmente responsabili della conformità ai regolamenti UITIS e UITIS-Para dell'abbigliamento e dell'attrezzatura dei propri tiratori.



- 3.4.2 L'equipaggiamento non specifico per il tiro Para sarà sottoposto ai controlli previsti da regolamento UIT5.
- 3.4.3 Equipaggiamento specifico UIT5-Para
- 3.4.3.1 L'equipaggiamento specifico UIT5-Para è definito come segue:
- a) Cinghie - Straps
  - b) Protesi
  - c) Tavolo da tiro
  - d) Blocco di compensazione (arto superiore)
  - e) Blocco 10 cm (tiro in ginocchio)
  - f) Sedia(e) da tiro
  - g) Supporto a molla per carabina (atleti SH2)
  - h) Supporto per pistola (caricamento)
  - i) Estensioni e adattamenti del grilletto della carabina
- 3.4.3.2 Le verifiche del controllo equipaggiamento specifico UIT5-Para saranno effettuate in conformità al presente regolamento.
- 3.4.3.3 L'atleta è responsabile di sottoporre a controllo e approvazione tutto l'equipaggiamento specifico UIT5-Para prima dell'inizio della competizione. Contestualmente:
- a) L'atleta dovrà presentarsi con la Carta di Classificazione UIT5-Para.
  - b) La scheda controllo equipaggiamento dovrà essere compilata e firmata.
- 3.4.3.4 L'equipaggiamento di ogni atleta potrà essere verificato dagli Ufficiali di gara sulla linea di tiro prima dell'inizio di ogni specialità.
- 3.4.4 I controlli post gara delle armi ed equipaggiamenti saranno effettuati a sorteggio da parte dell'Ufficio Controllo Equipaggiamenti al termine di ogni turno di tiro.
- 3.5 Cinghie (straps)**
- 3.5.1 Agli atleti non è consentito tenersi o toccare le cinghie/straps durante la gara per ottenere maggiore stabilità.
- 3.5.2 Le cinghie/straps non devono superare 5 cm di larghezza.
- 3.5.3 **Amputati** sotto il ginocchio: è consentito avere 1 (una) cinghia per legare la gamba alla sedia da tiro.
- 3.5.4 **Amputati** sopra il ginocchio: le gambe possono essere legate insieme ma non alla sedia da tiro.
- 3.5.5 Nel caso di atleti della classe SH1/SH2A con doppia amputazione sopra le ginocchia (senza l'uso di protesi), è consentito legare entrambe i monconi alla sedia da tiro.
- 3.6 Estensione e adattamento del grilletto**
- 3.6.1 La forma del grilletto può essere personalizzata dall'atleta rispettando i limiti massimi in altezza e larghezza della cassa.



- 3.6.2 La forma del grilletto è libera, tuttavia deve essere posizionato in modo sicuro entro le misure consentite.
- 3.6.2.1 **Estensione del grilletto:** sono estensioni del grilletto tutte le modifiche apportate all'originale, comunque contenute nelle misure previste dal regolamento e protette da una guardia del grilletto.
- 3.6.2.2 **Adattamento del grilletto:** sono adattamenti del grilletto tutte le modifiche apportate all'originale allorché fuoriesca anche dalla guardia del grilletto e non rientri nelle misure previste dal regolamento UITSS.
- 3.6.3 L'adattamento del grilletto è consentito **solo nei seguenti casi:**
- 3.6.3.1 **L'atleta deve avere** una ragione medica per l'utilizzo dell'adattamento del grilletto.
- 3.6.3.2 Sia approvato dalla Commissione Classificatrice (in accordo con il Delegato Sportivo UITSS riguardo l'uso in sicurezza dell'adattamento del grilletto).
- 3.6.3.3 **Se approvato, l'adattamento del grilletto deve essere registrato sulla Carta di Classificazione UITSS-Para.**



### 3.7 Sedie da Tiro

- 3.7.1 Viene definita sedia da tiro qualsiasi oggetto su cui un atleta si siede per **tirare**. Questo include le sedie a rotelle (carrozine), gli sgabelli, le sedie, i sedili e sgabelli alti.
- 3.7.1.1 **Uno sgabello alto permette agli atleti di gareggiare con i piedi per terra adottando la posizione di tiro in piedi mentre è sostenuto da un sedile. Tutti gli atleti che gareggiano su sgabelli alti nelle specialità di carabina devono rispettare le seguenti regole:**
- L'altezza minima del sedile deve essere uguale o superiore all'altezza a metà coscia dell'atleta. L'altezza a metà coscia è la misura media tra l'articolazione del ginocchio e l'articolazione dell'anca (misurata lungo l'osso del femore);**
  - L'altezza massima del sedile è la misura all'interno della lunghezza della gamba dell'atleta meno 7 cm;**
  - La misura della base dello sgabello non deve essere superiore a 60 cm x 60 cm. La base dello sgabello deve essere a 3 o 4 gambe indipendenti. La base potrebbe non collegare le gambe;**
  - Il sedile deve essere circolare o rettangolare. L'uso di un seggiolino per bicicletta è consentito per gli atleti con amputazione all'articolazione dell'anca;**



e) I piedi dell'atleta non devono toccare la base dello sgabello alto;

f) Entrambi i piedi dell'atleta devono essere davanti alla parte anteriore del sedile.

3.7.2 Tutte le sedie da tiro saranno sottoposte al controllo equipaggiamento con l'atleta in posizione di tiro. Le sedie potranno inoltre essere oggetto di controllo a campione prima, durante o immediatamente dopo la gara.

3.7.3 Gli atleti che utilizzano sedie a rotelle come sedia da tiro devono essere in grado di rimuovere se stessi dalla linea di tiro senza alcuna assistenza artificiale.

3.7.3.1 Ai fini della presente regola, esempi di assistenza artificiale includono qualsiasi strumento utilizzato per bloccare una sedia da tiro sulla piazzola (ad esempio un cacciavite).

3.7.3.2 A scanso di equivoci, i freni della sedia a rotelle non costituiscono assistenza artificiale ai fini della presente regola.

3.7.3.3 Nulla in questa regola impedisce ad un'altra persona (ad esempio Allenatore o Assistente al caricamento) dal fornire assistenza fisica (ad esempio spingendo la sedia a rotelle) nel rimuovere un atleta dalla linea di tiro.





### 3.7.4 Schema riassuntivo dell'uso di braccioli, spondine e tavolo da tiro

Posizione	Braccioli	Spondine	Tavolo
Ginocchio	Autorizzati solo se i Braccioli sono utilizzati per fissare il tavolo, tuttavia, i braccioli non devono fornire supporto o stabilità aggiuntiva del tronco (vedere la regola 4.2.1.2).	Non autorizzate	Autorizzato, tuttavia il tavolo non deve fornire supporto aggiuntivo o stabilità in alcun modo (vedere la regola 4.2.1.2).
Terra	Autorizzato solo se i braccioli vengono utilizzati per fissare il tavolo. Il/i bracciolo/i della sedia da tiro che non sono usati per fissare il tavolo/asse devono essere rimossi.	Autorizzati, tuttavia non devono fornire supporto o stabilità aggiuntiva al tronco.	Autorizzato (tuttavia con restrizioni come stabilito nella regola 4.2.2.1).
Piedi	Non autorizzati, regola 4.2.3.2	Non autorizzate, regola 4.2.3.2	Non autorizzato

3.7.5 Maniglie e montanti laterali dello schienale non devono superare l'altezza dello schienale.

3.7.6 L'altezza delle ruote della sedia a rotelle non deve superare l'altezza dell'anca dell'atleta quando è in posizione seduta. L'anca di un atleta non può toccare le ruote.

3.7.7 Salvo quanto previsto della presente regola 3.7, non è consentito aggiungere alcun materiale o modificare la struttura della sedia da tiro per ottenere stabilità del bacino o della colonna vertebrale e ottenere così un vantaggio sleale.

3.7.7.1 Gli atleti non sono autorizzati a regolare le loro sedie elettroniche durante la gara, comprese le Finali, a meno che non sia consentito da un componente della Giuria.

3.7.8. Gli atleti non devono appoggiarsi ai montanti laterali o alle ruote delle loro sedie da tiro per guadagnare stabilità del bacino o della colonna vertebrale e quindi ottenere un vantaggio sleale.

3.7.8.1 I lati del busto possono toccare i montanti laterali; tuttavia, non è consentito agli atleti di utilizzare i montanti laterali per ottenere ulteriore stabilità della colonna vertebrale.

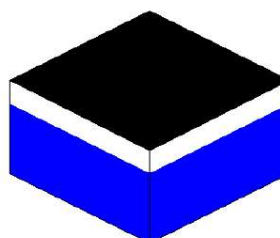
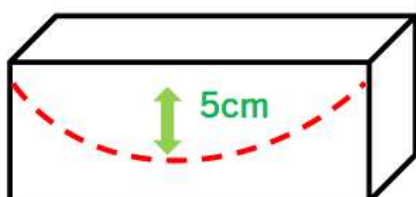
3.7.8.2 La colonna vertebrale non deve essere in contatto con il montante dello schienale mentre il tiratore è in posizione di tiro.

### 3.7.9 Seduta/cuscino

3.7.9.1 Tutti i cuscini più sottili di 5 cm sono permessi.

3.7.9.2 I cuscini più alti di 5 cm sono permessi se comprimibili a una profondità massima di 5 cm misurata quando l'atleta è seduto in posizione di tiro.

3.7.9.3 E' consentito usare un blocco di rialzo non comprimibile per regolare l'altezza della seduta e posizionarci sopra il cuscino che deve comunque rispettare quanto previsto dal precedente articolo, ovvero che garantisca la compressione massima di 5 cm con l'atleta seduto in posizione di tiro.



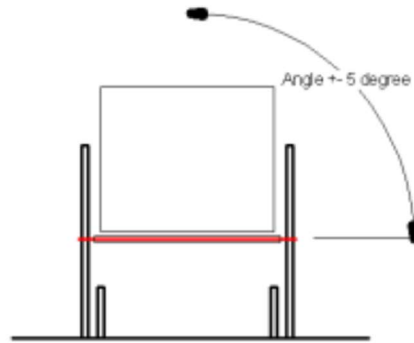


3.7.9.4 La verifica della compressione del cuscino di seduta potrà essere effettuata durante il controllo equipaggiamento, oppure sulla linea di tiro.

3.7.9.5 **Qualsiasi cuscino a celle d'aria programmabile è proibito.**

3.7.10 **Inclinazione della seduta e dello schienale**

3.7.10.1 L'angolo di inclinazione della seduta e dello schienale sono liberi; tuttavia l'inclinazione dell'asse della sedia a rotelle da un lato all'altro deve essere orizzontale (con una tolleranza di +/- 5 gradi)

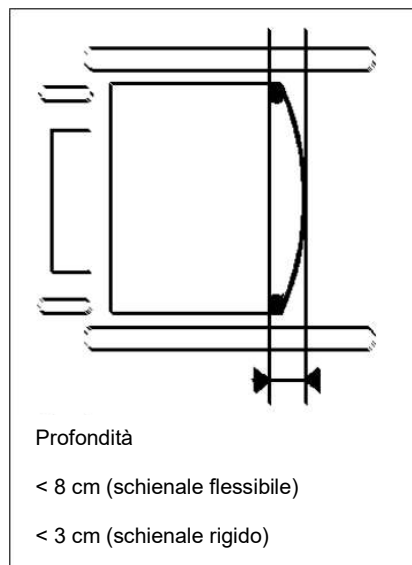


3.7.11 **Profondità dello schienale**

3.7.11.1 Lo schienale può essere realizzato in materiale rigido o flessibile:

- a) **Schienale in materiale flessibile:** la massima profondità che può raggiungere lo schienale (misurata dalla parte anteriore dei montanti verticali laterali alla parte più profonda dello schienale) non deve superare 8 (otto) cm.
- b) **Schienale in materiale rigido:** lo schienale può essere piatto o con una superficie curva; tuttavia la profondità massima della curvatura (misurata dalla parte anteriore dei montanti verticali laterali alla parte più profonda dello schienale) non deve superare 3 (tre) cm. Se lo schienale è rivestito con materiale comprimibile, la profondità massima della curva non deve comunque superare la profondità consentita di 3 (tre) cm. quando il materiale è compresso.

3.7.11.2 La misurazione della profondità dello schienale deve essere misurata con l'atleta seduto in posizione di tiro.







### 3.7.12 Altezza libera e visibile (della schiena)

#### 3.7.12.1 Profilo A

- E' consentito un sostegno per la schiena di qualsiasi altezza che può essere fissato alla sedia da tiro da utilizzare per riposarsi tra un colpo e l'altro.
- Non deve essere utilizzato dall'atleta durante i tiri e deve essere ben visibile il distacco dallo schienale.

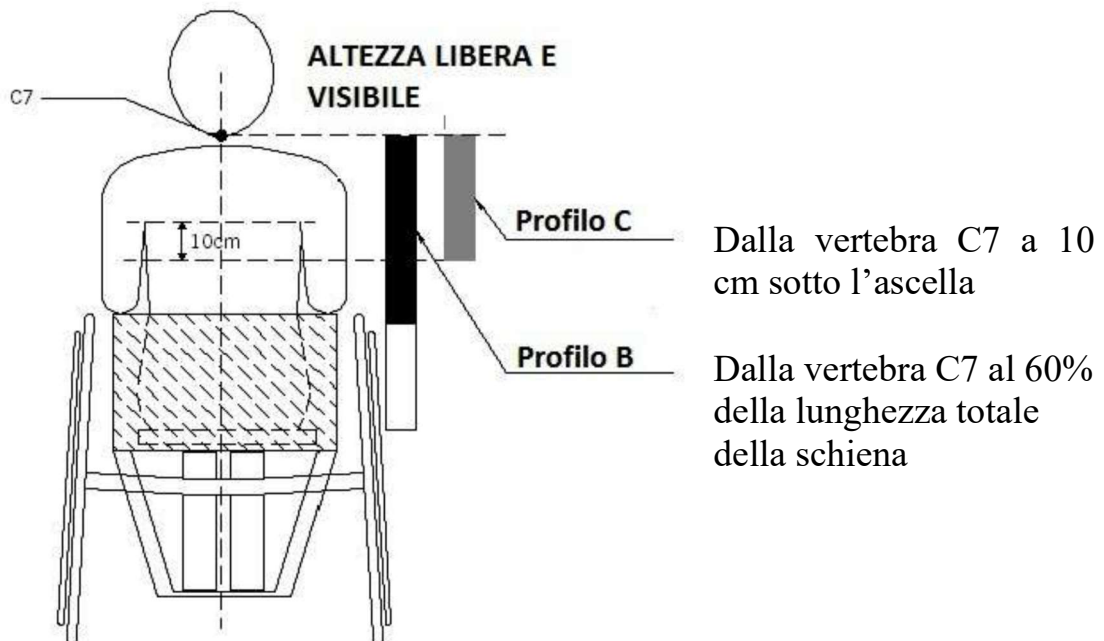
#### 3.7.12.2 Profilo B

- Un minimo del 60% della lunghezza totale della schiena dell'atleta deve essere visibile sopra lo schienale.
- La misurazione sarà presa dal centro della vertebra C7 – vertebra prominente.
- La misurazione sarà registrata sulla Carta di Classificazione UIT-Para come altezza libera e visibile della schiena.

#### 3.7.12.3 Profilo C

- Lo schienale non deve raggiungere più di 10 cm al di sotto dell'ascella dell'atleta misurata sul braccio che tira.
- La misurazione sarà presa dal centro della vertebra C7 – vertebra prominente.
- La misurazione sarà registrata sulla Carta di Classificazione UIT-Para come altezza libera e visibile della schiena.

3.7.12.4 Nessuna parte dello schienale potrà essere più alta dell'altezza minima libera e visibile della schiena specificata sulla Carta di Classificazione UIT-Para.





### 3.7.12.5 Compiti **dei Commissari di tiro**:

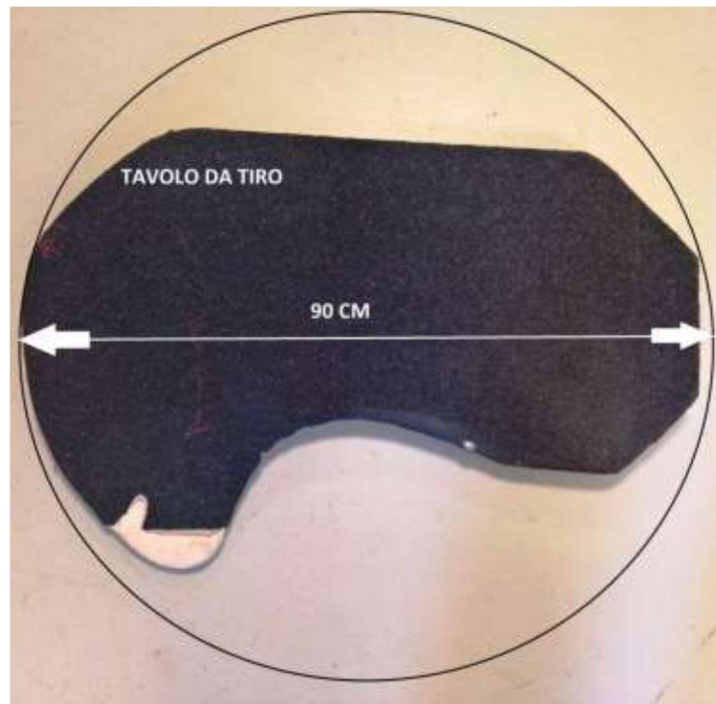
- a) Misurare l'altezza libera e visibile della schiena di ciascun atleta e assicurarsi che non sia inferiore a quella indicata sulla Carta **di Classificazione** UITIS-Para dell'atleta;
- b) Posizionare un pezzo di nastro adesivo colorato sul retro della giacca da tiro degli atleti per indicare l'altezza libera e visibile **della schiena** (l'altezza libera e visibile **della schiena** sarà indicata dal bordo inferiore del nastro). Il nastro deve essere interamente visibile in ogni momento.

## 3.8 Tavoli da Tiro

### 3.8.1 **Specialità** di carabina

#### 3.8.1.1 **Dimensioni** – il tavolo da tiro e tutti i suoi componenti (indipendentemente dalla loro forma) devono:

- a) Essere di dimensioni complessive non superiori a 90 cm di diametro.
- b) Rimanere entro la dimensione della piazzola di tiro.



#### 3.8.1.2 **Forma**

- a) Il tavolo da tiro può avere un piccolo bordo rialzato per evitare la caduta di piccoli oggetti (ma in nessun modo può essere usato per aumentare la stabilità e l'appoggio dell'atleta);
- b) La forma del tavolo da tiro è libera
- c) **Se la forma del tavolo ha una curva (a forma di "U"), la forma della curva deve essere più larga del busto dell'atleta in modo che il lato sinistro e destro dell'addome non tocchino contemporaneamente il tavolo nella posizione a terra.**

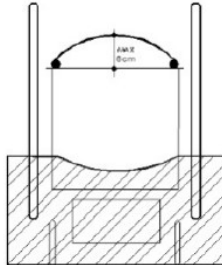
#### 3.8.1.3 **Composizione** – i tavoli da tiro possono:

- a) Essere attaccati alla sedia da tiro oppure separati;
- b) Essere costituiti da una tavola unica o più tavolette;





- c) Se si utilizzano come tavolo da tiro due o più tavolette separate:
- Le tavolette devono essere unite in modo da formare una unica piattaforma stabile;
  - La superficie realizzata con le singole tavolette deve soddisfare tutti i requisiti richiesti per il tavolo da tiro (dimensioni, forma, inclinazione)



#### 3.8.1.4 Inclinazione

- a) Il tavolo da tiro deve essere orizzontale o con la stessa inclinazione del pavimento (misurato al centro del tavolo).
- b) E' consentita una tolleranza di +/- 5 gradi.
- c) Gli atleti con lunghezza diversa degli arti superiori possono essere autorizzati ad utilizzare un blocco di compensazione sotto l'arto più corto nella posizione a terra. Questo sarà valutato dalla Commissione Classificatrice e qualora consentito dovrà essere registrato sulla Carta **di Classificazione** UIT-Para dell'atleta.

#### 3.8.1.5 Sostegno

- a) Il tavolo da tiro in nessun caso deve essere usato per ottenere sostegno o stabilità del corpo fatta eccezione per la posizione a terra.
- b) **Nella posizione a terra, il tavolo può fornire supporto (ma gli atleti non sono autorizzati a guadagnare stabilità sul lato sinistro o destro della sedia con l'addome).**

#### 3.8.1.6 Rivestimento

- a) Il tavolo **o l'asse** possono essere rivestiti con materiale comprimibile dello spessore massimo di 2 cm.
- b) Il materiale di rivestimento **del** tavolo deve avere uno spessore uniforme sotto **entrambe** i gomiti;
- c) Non è consentito fare incavi sul tavolo **o sull'asse** o sul materiale di rivestimento.

#### 3.8.1.7 Tavolo usato per il supporto del gomito nella posizione in ginocchio.

- a) La superficie massima per il supporto del gomito nella posizione in ginocchio è di 10 cm di diametro. Il supporto può essere:
- Una singola tavoletta cilindrica (diametro della superficie di 10 cm)
  - Un supporto rimovibile (chiamato blocco da 10 cm) posizionato sul tavolo da tiro avente il diametro di 10 cm e lo spessore di almeno 20 mm.

#### 3.8.1.8 Supporto a molla

- a) **E' consentito utilizzare un ulteriore il tavolo o asse per il supporto a molla.**



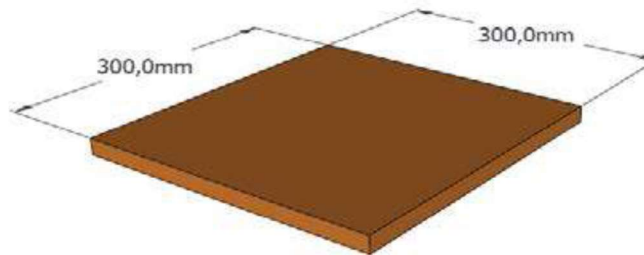
### 3.8.2 Specialità di Pistola

3.8.2.1 Qualora nello stand di tiro il banco sia fissato al pavimento rendendo difficoltoso all'atleta l'appoggio e il caricamento della pistola, o il banco è stato progettato in modo tale che la posizione di tiro degli atleti sia compromessa e non si possano **effettuare** in sicurezza le operazioni di caricamento, è consentito l'uso di un tavolino supplementare personale:

- a) Il tavolino deve essere sottoposto al controllo equipaggiamento;
- b) **L'Ufficio Controllo Equipaggiamento** valuterà caso per caso e confermerà se sarà consentito l'uso del tavolino personale;
- c) **I Commissari di tiro** controlleranno l'uso del tavolino sulla linea di tiro per confermare che è utilizzato in modo sicuro dall'atleta.

3.8.2.2 Il tavolino aggiuntivo (**se consentito**) deve rispettare le seguenti specifiche:

- a) Dimensioni massime per lato 30 cm x 30 cm
- b) Altezza massima di 100 cm
- c) Il tavolino non deve in alcun modo fornire un appoggio all'atleta nella posizione di tiro.



### 3.9 Supporto a molla – SH2

3.9.1 Tutti gli atleti della classe SH2 **devono utilizzare** un supporto a molla **approvato**, per sostenere il peso della carabina.

3.9.2 La Commissione Classificatrice valuterà la forza muscolare del braccio che tira (usato per imbracciare la carabina) agli atleti della classe SH2 allo scopo di identificare se l'atleta dovrà usare una molla morbida o una molla rigida da montare sul supporto della carabina.

3.9.3 A seconda del punteggio di valutazione all'atleta sarà assegnata una sottoclasse 'a' o 'b'.

3.9.4 La sottoclasse assegnata all'atleta sarà registrata sulla Carta **di Classificazione UIT-Para** e determina quale tipo di molla dovrà utilizzare sul supporto:

Sottoclasse	Caratteristiche della Molla
<b>a</b>	MOLLA MORBIDA (inserto in plastica bianca) = flessibilità minima 35mm
<b>b</b>	MOLLA RIGIDA (inserto in plastica nera) = flessibilità minima 25mm

3.9.5 Il supporto può essere fissato sul tavolo da tiro o su un treppiede.

3.9.6 Nessun altro supporto o dispositivo meccanico può essere usato come supporto per la carabina.

3.9.7 Nessun dispositivo o sostanza può essere usata sulla carabina o sul supporto per tenere la carabina fissata all'interno o contro il supporto stesso.

3.9.8 Le mani dell'atleta non devono essere posizionate davanti il supporto o interferire con il funzionamento della molla durante i tiri.



- 3.9.9 Il supporto e la molla devono essere usati in posizione verticale. Non è consentita l'inclinazione della molla secondo la direzione di tiro (avanti indietro) ma è consentita quella laterale (destra-sinistra).
- 3.9.10 E' consentito accorciare il supporto nella parte inferiore. Bisogna però garantire la lunghezza minima di 20 mm necessaria per fissare il supporto allo strumento di controllo della flessibilità della molla.
- 3.9.11 Forcella (porta carabina)
- 3.9.11.1 La carabina non deve toccare contemporaneamente entrambi i lati della forcella.
- 3.9.11.2 L'apertura della forcella deve essere di 7 cm, (1 cm in più oltre lo spessore massimo della cassa della carabina).
- 3.9.11.3 E' consentito aggiungere materiale all'interno della forcella purché sia paragonabile alla superficie di un guanto da tiro e non interferisca con le misurazioni di controllo della forcella stessa.
- 3.9.12 Punto di equilibrio (baricentro della carabina)
- 3.9.12.1 Il punto di equilibrio della carabina deve essere verificato e contrassegnato durante il controllo equipaggiamento. La carabina dovrà essere posizionata sulla forcella nei +/- 5 cm dal punto di equilibrio e la misura totale di 10 cm deve essere contrassegnata sulla cassa. La forcella deve essere completamente contenuta nei 10 cm.



- 3.9.12.2 Il punto di equilibrio della carabina **aria compressa** sarà misurato con la bombola completamente carica di gas o aria compressa.
- 3.9.12.3 Il peso della parte superiore del supporto (forcella) deve essere inferiore a 200 grammi (vedere Allegato 7).
- 3.9.13 Test di verifica della flessibilità della molla
- 3.9.13.1 I pesi e le tolleranze delle barre da usare nel test di verifica della flessibilità delle molle sono i seguenti:
- a) Barra 1) 250 Grammi +2 -0 (usata per l'azzeramento)
  - b) Barra 2) 720 Grammi +0 -2 (usata per il test della flessibilità)



3.9.13.2 Tutte le molle devo essere verificate dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti come indicato nell'Allegato 7.

3.9.13.3 Tutte le molle devono avere le spire aperte e devono essere contrassegnate nella posizione in cui hanno superato la prova di flessibilità, e la molla deve essere utilizzata sempre nella stessa posizione durante la gara come descritto nell'Allegato 7.

3.9.13.4 Un atleta può utilizzare due molle differenti (10m e 50m) durante una competizione. Le due molle devono essere approvate dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti.

## 4 Regolamento di Carabina

### 4.1 Specialità e tempi di gara

4.1.1 I tempi di gara di tutte le specialità di carabina devono essere conformi a questo regolamento.

4.1.2 Le specialità riconosciute dalla UITSS sono le seguenti:

Specialità	Descrizione	Genere	Classe	Colpi	Tempo Bersagli Elettronici	Tempo Bersagli Caracei
R1	Carabina Aria Compressa 10m in piedi	Uomini	SH1	60	1:15	1:30
R2	Carabina Aria Compressa 10m in piedi	Donne	SH1	60	1:15	1:30
R3	Carabina Aria Compressa 10m a terra	Misto	SH1	60	0:50	1:00
R4	Carabina Aria Compressa 10m in piedi	Misto	SH2	60	1:15	1:30
R5	Carabina Aria Compressa 10m a terra	Misto	SH2	60	1:00	1:10
R6	Carabina 50m a terra	Misto	SH1	60	0:50	1:00
R7	Carabina 50m 3 posizioni	Uomini	SH1	40 ginocchio 40 terra 40 piedi	2:45	3:15
R8	Carabina 50m 3 posizioni	Donne	SH1	40 ginocchio 40 terra 40 piedi	2:45	3:15
R9	Carabina 50m a terra	Misto	SH2	60	1:00	1:10

Eventuali modifiche sul numero di colpi e sui tempi potranno essere previste dal Programma Sportivo Federale (PSF).

4.1.3 Si raccomanda di lasciare una piazzola di tiro libera ogni tre nelle specialità R3, R4 e R5 per evitare di disturbare gli altri atleti durante l'ingresso e l'uscita degli atleti dalle linee di tiro.

4.1.4 Nelle specialità R7 e R8 un allenatore o membro della squadra è autorizzato ad assistere l'atleta durante i cambi di posizione; tuttavia l'atleta deve dare indicazioni e partecipare attivamente alle operazioni di cambio.



- 4.1.4.1 Se l'atleta non partecipa attivamente durante il cambio posizione (ad esempio, assiste durante le regolazioni della carabina) la penalità per una prima violazione durante la gara sarà prima un cartellino giallo, seguito da un cartellino verde (due (2) punti di penalità) per una seconda violazione nella stessa gara, con conseguente cartellino rosso per una terza violazione nella stessa gara (squalifica).
- 4.1.5 Equipaggiamento inutilizzato o sedie aggiuntive non devono essere lasciate sulla piazzola di tiro.
- 4.1.6 Gli atleti non devono usare le sedie per appoggiare il proprio equipaggiamento.
- 4.1.7 **Finali**
- 4.1.7.1 Le regole UITSS relative ai tempi di gara saranno applicate in tutte le Finali delle specialità di carabina tranne per quanto indicato nel presente regolamento.
- 4.1.7.2 Durante la Finale, gli Assistenti al caricamento devono spostarsi sul retro della piazzola di tiro (1m dietro l'atleta) tra un colpo e l'altro. Durante la serie a colpo singolo, l'Assistente al caricamento deve attendere fino a quando non viene dato il comando "STOP" prima di tornare dall'atleta. Gli Assistenti al caricamento devono svolgere il loro compito per essere ammessi sul campo di gara durante le Finali.
- 4.1.7.3 Gli atleti (e gli Assistenti al caricamento) devono assicurarsi di non toccare la carabina con pallino/cartuccia prima che venga dato il comando "CARICARE".
- 4.1.7.4 Il processo di caricamento deve essere completato entro 5 secondi dal comando "CARICARE", tranne che nelle specialità SH2, dove gli atleti/assistenti devono completare il processo di caricamento entro 10 secondi dal comando "CARICARE".
- 4.1.7.5 Tutti gli atleti (inclusi quelli della classe SH2), quando vengono eliminati dalla Finale devono immediatamente lasciare la linea di tiro e spostarsi su un lato del campo di gara vicino al posto assegnato al loro allenatore. Gli allenatori/assistenti al caricamento possono dare assistenza ai loro atleti in questa fase.
- 4.2. Posizioni di tiro**
- 4.2.1 **Posizione in ginocchio**
- 4.2.1.1 Gli atleti della classe SH1A mancanti di arto inferiore (o parte di esso) possono gareggiare nella posizione in ginocchio secondo le regole UITSS usando la protesi oppure, in sostituzione della parte di arto mancante, uno sgabello dell'altezza massima di 35 cm (purché sia registrato sulla Carta di Classificazione UITSS-Para dell'atleta).
- 4.2.1.2 Qualora si usi una sedia da tiro e un tavolo:
- L'atleta deve usare la sedia conforme alla regola 3.7 e il tavolo conforme alla regola 3.8 di questo regolamento;
  - Solo un gomito deve poggiare sul tavolo o sull'asse e il corpo deve essere ben lontano dal bordo del tavolo;
  - L'avambraccio che sostiene l'arma deve formare un angolo non inferiore a 30 gradi rispetto all'orizzontale. Solo la punta del gomito può essere appoggiata sul "blocco da 10 cm" posizionato sul tavolo;
  - Nessun ulteriore appoggio deve essere cercato sul tavolo/telaio del tavolo/sostegni del tavolo;
  - I braccioli della sedia da tiro (non utilizzati per fissare il tavolo) devono essere rimossi.



#### 4.2.2 **Posizione a terra**

4.2.2.1 L'atleta può appoggiare il torace e/o l'addome al tavolo o sul bordo del tavolo (a condizione che l'atleta non sia contemporaneamente sostenuto o in contatto anche con lo schienale).

4.2.2.2 Se un atleta presenta gli arti superiori di lunghezza diversa, gli sarà consentito l'uso del blocco di compensazione (sotto l'arto più corto). Ciò sarà valutato **e autorizzato** dalla Commissione Classificatrice e registrato sulla Carta **di Classificazione** UITIS-Para dell'atleta.

4.2.2.3 **Carabina a terra 50m (R6)**: Gli atleti possono scegliere di gareggiare nella posizione di tiro secondo le regole previste dalla UITIS, o con l'uso di una sedia da tiro e un tavolo.

4.2.2.4 **Carabina Aria Compressa 10m a terra (R3)**: Gli atleti non possono sdraiarsi sul pavimento ma devono usare la sedia da tiro e il tavolo.

#### 4.2.2.5 **Atleti classe SH1**

- a) Entrambi i gomiti devono essere appoggiati sul tavolo da tiro.
- b) La parte superiore delle braccia (tra gomito e spalla) non deve toccare il tavolo da tiro (si raccomanda eventualmente di rimuovere la parte di tavolo sotto la parte superiore del braccio che potrebbe toccare);
- c) **L'avambraccio non deve formare un angolo inferiore a 30° col piano orizzontale misurato dall'asse dell'avambraccio.**
- d) Nel caso di atleti mancanti di arto superiore (o parte di esso): è consentito sostenere la carabina con una protesi normale, purché la protesi non afferri/stringa la carabina e non abbia un gomito fisso.
- e) **Sia gli avambracci che le maniche della giacca da tiro devono essere visibilmente sollevati dalla superficie del tavolo come da regolamento UITIS.**

#### 4.2.2.6 **Atleti classe SH2**

- a) L'uso della cinghia da tiro è vietato;
- b) Entrambi i gomiti devono essere appoggiati sul tavolo da tiro (qualora la disabilità dell'atleta lo consenta);
- c) Qualora la disabilità dell'atleta non gli consenta di appoggiare entrambi i gomiti sul tavolo, l'atleta può appoggiare il braccio che non tira sul tavolo, sopra la carabina o sul suo corpo, a condizione che il braccio sia visibilmente rilassato e non sia usato per trovare maggiore supporto in modo sleale.
- d) La parte superiore delle braccia (tra gomito e spalla) non deve toccare il tavolo da tiro (si raccomanda eventualmente di rimuovere la parte di tavolo sotto la parte superiore del braccio che potrebbe toccare);

#### 4.2.3 **Posizione in piedi**

4.2.3.1 Gli atleti con funzione del tronco tipo A possono scegliere di gareggiare in piedi (in questo caso devono essere liberi da qualsiasi supporto artificiale ad eccezione di normali protesi/**ortesi** certificate dal medico).

4.2.3.2 I braccioli e le **spondine** laterali della sedia da tiro e il tavolo da tiro devono essere rimossi (qualora la struttura della sedia a rotelle preveda delle **spondine** laterali, queste non devono superare l'altezza della parte superiore della ruota **di oltre 10 mm**).



4.2.3.3 Qualora l'atleta **gareggi** da uno sgabello alto, deve essere in grado di sollevare il/i suoi piedi dal pavimento senza perdere l'equilibrio e senza sbilanciarsi (muovere la parte superiore del corpo).

#### 4.2.3.4 **Atleti classe SH1**

- a) La carabina deve essere sorretta con entrambe le braccia senza l'aiuto di nessun sostegno (come previsto dal regolamento UITS);
- b) Nessuna parte delle braccia deve venire in contatto con alcuna parte della sedia da tiro;
- c) Nessuna parte dei gomiti deve entrare in contatto con il grembo, la ruota o trovare supporto in altre parti che non siano la gabbia toracica, l'anca o l'addome. **La sanzione per il mancato rispetto di questa regola è prima un cartellino giallo, seguito da un cartellino verde (due (2) punti di penalità), e un cartellino rosso alla terza violazione (squalifica).**

#### 4.2.3.5 **Atleti SH2**

- a) In caso di atleti con amputazione alle braccia non è consentito tenere (toccare) la carabina con la protesi nella posizione **in piedi**.
- b) Gli atleti devono chiaramente e visibilmente sbracciare (staccare fisicamente il contatto tra calciolo e spalla) la carabina tra un colpo e l'altro. **Deve esserci una separazione visibile di almeno 3 cm tra ogni colpo.**
- c) **La sanzione per il mancato rispetto di questa regola è prima un cartellino giallo, seguito da un cartellino verde (due (2) punti di penalità), e un cartellino rosso alla terza violazione (squalifica).**

### 4.3 **Assistenti al caricamento (solo per la classe SH2) - Loaders**

4.3.1 L'Assistente al caricamento è consentito solo nelle specialità previste per atleti della classe SH2.

4.3.1.1 La Commissione Classificatrice valuterà la decisione di assegnare all'atleta un Assistente al caricamento personale che dovrà essere registrato sulla Carta **di Classificazione** UITS-Para.

4.3.2 Gli Assistenti al caricamento:

4.3.2.1 Non devono parlare o fare segnali all'atleta durante la gara;

4.3.2.2 Devono solo provvedere alle operazioni di caricamento della carabina e/o regolare gli organi di mira su specifica richiesta dell'atleta. Non devono sostenere/toccare la carabina durante i tiri.

4.3.3 Nelle specialità previste per la classe SH2, sarà **lasciata** una piazzola di tiro libera ogni tre. Questa piazzola sarà lo spazio libero dedicato agli Assistenti al caricamento degli atleti.

4.3.3.1 A seconda della linea di tiro assegnata all'atleta, l'Assistente al caricamento dovrà operare a destra o a sinistra dell'atleta.

4.3.3.2 La posizione dell'Assistente al caricamento (a sinistra/destra dell'atleta) è stabilita in base all'assegnazione della linea di tiro e non può essere cambiata sull'altro lato dell'atleta.



- 4.3.3.3 Gli Assistenti al caricamento devono rimanere in posizione per tutta la durata della gara e non **devono** spostarsi dietro l'atleta tra un colpo e l'altro.



- 4.3.4 Se l'Assistente al caricamento è anche allenatore deve chiedere il permesso al **Commissario di tiro** per poter parlare con il suo atleta **secondo la regola 2.16 di cui sopra**.

## 5 Regolamento di pistola

### 5.1 Specialità e tempi di gara

- 5.1.1 **I tempi di gara di tutte le specialità di pistola devono essere conformi a questo regolamento.**

- 5.1.2 **Le specialità riconosciute dalla UITSS sono le seguenti:**

Specialità	Descrizione	Gener e	Class e	Colpi	Tempo Bersagli Elettronici	Tempo Bersagli Caracei
P1	Pistola Aria Compressa 10m	Uomini	SH1	60	1:15	1:30
P2	Pistola Aria Compressa 10m	Donne	SH1	60	1:15	1:30
P3	Pistola Sportiva 25m	Misto	SH1	60	-	-
P4	Pistola Libera 50m	Misto	SH1	60	1:30	1:45
P5	Pistola Standard Aria Compressa 10m	Misto	SH1	40	-	-

- 5.1.3 **La specialità di P3 si svolge secondo le regole tecniche UITSS di Pistola Sportiva 25m.**

- 5.1.3.1 **Se il banco presente allo stand di tiro 25 m risulta essere troppo alto per consentire agli atleti seduti di eseguire correttamente l'angolo di 45° nella posizione di "PRONTO", la posizione di "PRONTO" può essere accettata come il punto più basso vicino la superficie del banco.**

- 5.1.3.2 **In nessun caso la pistola può toccare il banco nella posizione di "PRONTO".**

- 5.1.3.3 **Gli atleti possono richiedere la possibilità di tirare nella posizione di "PRONTO" modificata. La decisione finale sarà a discrezione del Delegato Sportivo UITSS che potrà autorizzare.**





5.1.4 La specialità P5 (Pistola Standard Aria Compressa 10m) si svolge secondo le regole indicate in **Allegato 8**.

5.1.5 Nessun equipaggiamento o sedia aggiuntiva deve essere presente sulla piazzola di tiro.

5.1.6 Gli atleti non possono usare le sedie per appoggiare la loro attrezzatura.

#### 5.1.7 **Finali**

5.1.7.1 Saranno applicati gli stessi tempi previsti dal regolamento UITS in tutte le Finali delle specialità di pistola. Gli atleti devono assicurarsi di non toccare la pistola con pallino/cartuccia prima che venga dato il comando **"CARICARE"**.

5.1.7.2 Nelle specialità P1, P2 e P4 il processo di caricamento deve essere completato entro cinque (5) secondi dal comando **"CARICARE"**.

5.1.7.3 Tutti gli atleti quando vengono eliminati dalla Finale devono immediatamente lasciare la linea di tiro e spostarsi su un lato del campo di gara vicino al posto assegnato al loro allenatore. Gli allenatori possono assistere i loro atleti in questa fase.

#### 5.2 **Posizione di tiro**

5.2.1 Gli atleti della classe SH1A possono scegliere di gareggiare in piedi. In questo caso devono essere liberi da qualsiasi supporto artificiale ad eccezione di normali protesi/ortesi certificate dal medico.

5.2.2 Dalla sedia di tiro devono essere rimossi i braccioli, le spondine laterali e il tavolo da tiro.

5.2.3 Il braccio e/o la mano che non viene usata per **tirare** non deve appoggiare sulla sedia da tiro o essere in posizione tale da offrire all'atleta un vantaggio sleale.

5.2.4 Eventuali elementi aggiuntivi tra le gambe e il braccio che non tira (come un cuscino) non sono ammessi.

#### 5.3 **Dispositivo di caricamento (norme di sicurezza)**

5.3.1 Le regole di sicurezza del processo di caricamento previste dal regolamento UITS devono essere rispettate ad eccezione di quanto indicato nel seguente articolo 5.3.2.

5.3.2 E' consentito utilizzare un dispositivo per le operazioni di caricamento e scaricamento della pistola se autorizzato dalla Commissione Classificatrice durante la visita di classificazione e riportato sulla Carta **di Classificazione** UITS-Para dell'atleta.

5.3.2.1 Il dispositivo di caricamento dovrà essere sottoposto al controllo equipaggiamento per verificare che garantisca i requisiti di sicurezza durante le operazioni di maneggio della pistola (caricamento/scaricamento).



## **9 Considerazioni mediche**

### **9.1 Tutela della salute dell'atleta**

9.1.1 In ogni momento la priorità assoluta dovrebbe essere quella di salvaguardare la sicurezza e la salute degli atleti. L'esito della competizione non dovrebbe mai influenzare questa decisione.

9.1.2 E' responsabilità dei dirigenti/allenatori della squadra determinare se un atleta malato o infortunato sia in grado di partecipare alla competizione o riprendere la gara interrotta.

### **9.2 Epilessia**

9.2.1 E' dovere dell'atleta della categoria Para dichiarare nella fase di tesseramento presso la propria Sezione TSN se abbia mai sofferto di qualsiasi forma di attacco epilettico / episodio di crisi o epilessia.

9.2.2 Tutti gli atleti devono compilare il modulo di dichiarazione dell'epilessia dell'atleta (**Allegato 9**) da consegnare alla propria sezione TSN in fase di tesseramento/rinnovo annuale unitamente al certificato medico.

9.2.3 Il modulo di dichiarazione dell'epilessia dell'atleta conferma se l'atleta soffre di epilessia e, in tal caso, che tipo di epilessia soffre e se è stabile.

9.2.4 Se un atleta dichiara che un medico gli/le ha diagnosticato l'epilessia e ha avuto un episodio negli ultimi 12 mesi, la partecipazione dell'atleta alle gare federali deve essere valutata e approvata dal medico curante. La partecipazione degli atleti all'attività internazionale World Shooting Para Sport sarà invece soggetta all'approvazione da parte del Comitato Medico dell'International Paralympic Committee (IPC).

9.2.5 Se in qualsiasi momento un atleta subisce una qualsiasi forma di attacco epilettico / episodio di crisi epilettica o epilessia deve immediatamente informare la propria Sezione TSN di appartenenza ripresentando la dichiarazione per l'epilessia aggiornata.

### **9.3 Pacemaker**

9.3.1 I tesserati UITS della categoria Para che usano i pacemakers devono presentare documentazione medica presso la Sezione TSN in fase di tesseramento o rinnovo annuale.

9.3.2 Qualsiasi atleta che utilizza un pacemaker è tenuto a presentare la documentazione medica specificando la patologia e i dettagli tecnici del dispositivo implementato.

9.3.3 Il medico curante determinerà se il dispositivo è approvato e non presenta controindicazioni per il tiro a segno. Qualsiasi modifica al dispositivo approvato deve essere comunicata.

9.3.4 La mancata comunicazione dell'uso del pacemaker comporta la squalifica automatica dell'atleta e l'annullamento dei punteggi conseguiti nelle gare dove si è usato il pacemaker.

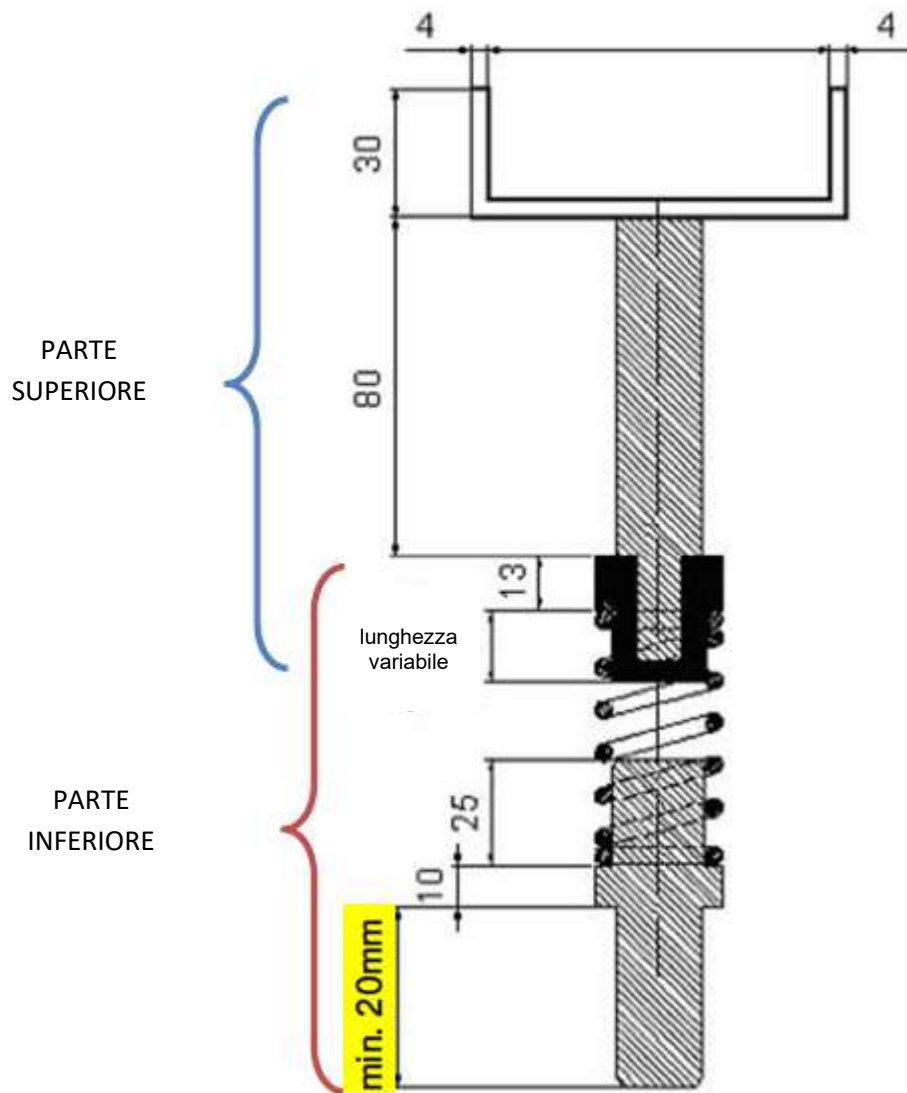


ALLEGATO 7

Supporto a molla per atleti SH2

Disegni

1 Panoramica



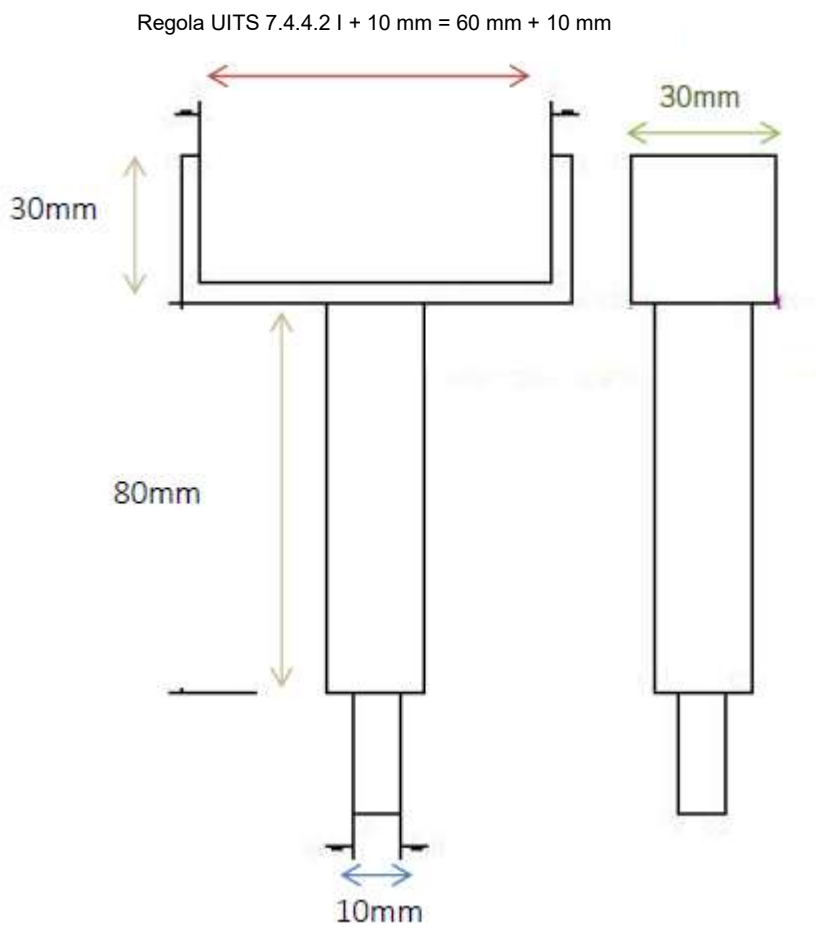


ALLEGATO 7

**Supporto a molla per atleti SH2**

**Disegni**

**2 Parte superiore del supporto (forcella a forma di U)**



Peso massimo 200 grammi



## ALLEGATO 7

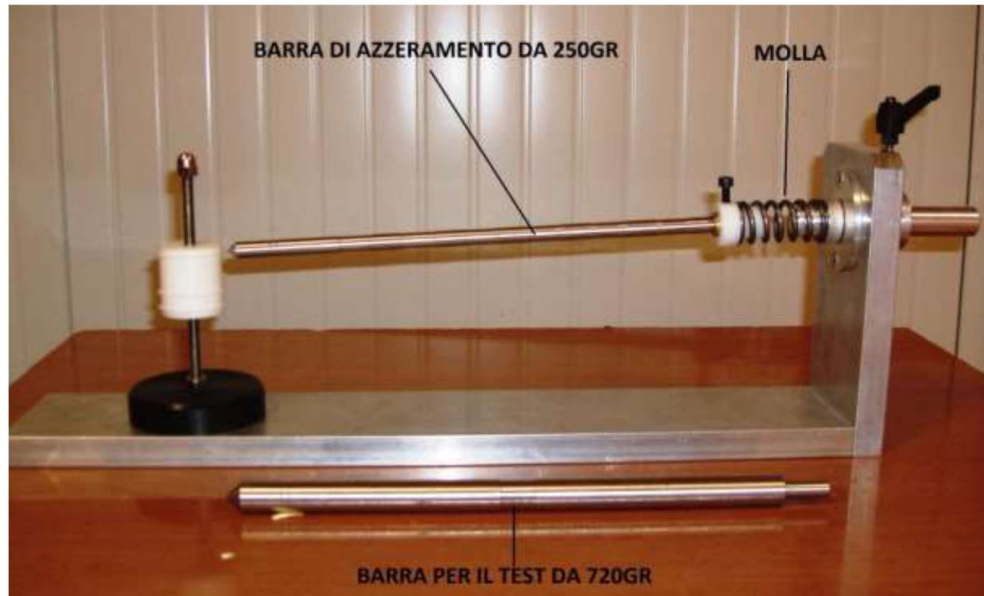
### Supporto a molla per atleti SH2

#### Disegni

#### 3 Procedure per la misurazione del supporto (regola 3.9.13)

##### 3.1 Punto zero

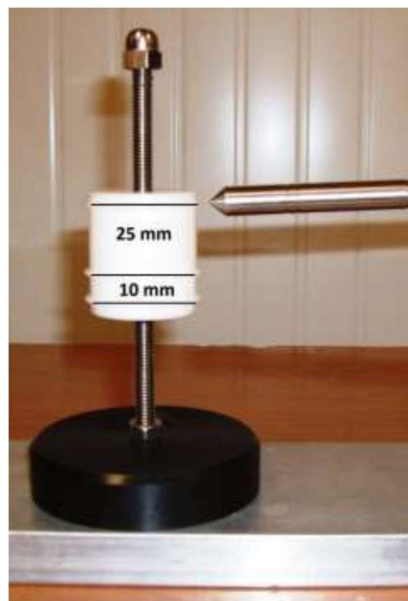
La barra da 250 gr è utilizzata per determinare il punto zero.



##### 3.2 Flessibilità della molla

La barra da 720 gr è utilizzata per determinare la flessibilità della molla:

- Molla morbida (a): flessibilità minimo 35 mm
- Molla rigida (b): flessibilità minima 25 mm





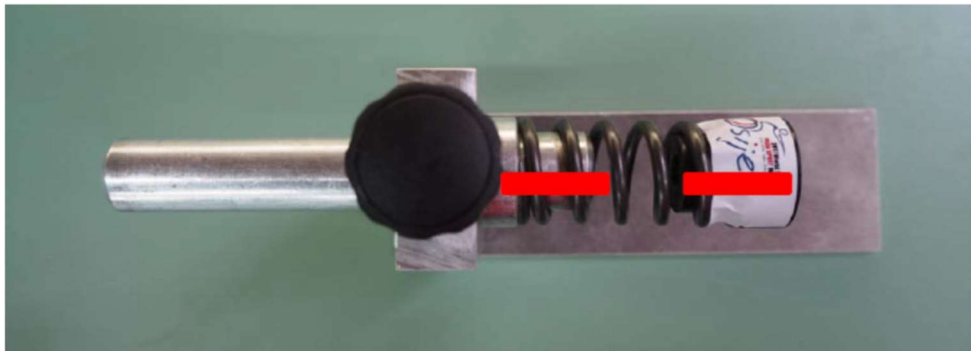
## ALLEGATO 7

### Supporto a molla per atleti SH2

#### Disegni

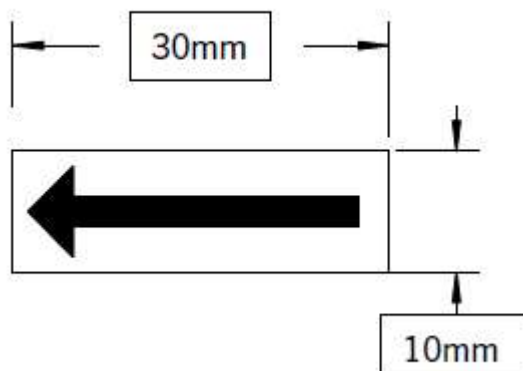
#### 4 Barra di prova per la flessibilità della molla (regola 3.9.13)

- 4.1 Tutte le molle vengono controllate e contrassegnate nell'Ufficio Controllo Equipaggiamenti nel modo seguente. Qualunque molla deve essere testata in tutte e quattro le posizioni.
- 4.2 La molla è testata con le spire aperte in alto. Se supera il test sarà contrassegnata da un bollino adesivo nella parte superiore. I controlli saranno più efficienti in questo modo e uguale per tutti gli atleti.
- 4.3 Se la molla non supera il test potrà essere riverificata fino a ulteriori 3 (tre) volte in posizioni differenti ruotando la molla in senso orario di 90 gradi dalla posizione iniziale. Non appena la molla supera la prova, verrà contrassegnata con un bollino adesivo e la posizione che non ha superato la prova opposta a quella che l'ha superata; inoltre, il bollino adesivo e il palo saranno contrassegnati da una spessa linea rossa.
- 4.4 Tutte le molle utilizzate nelle competizioni devono avere il bollino adesivo (e possibilmente la linea rossa) rivolta verso l'atleta in modo da agevolare il controllo da parte dei Commissari di tiro.



#### 5 Adesivo a freccia

##### Misure adesivo a freccia





## ALLEGATO 8

### P5 Pistola Standard Aria Compressa 10m

#### Regole generali

- 1.1 Possono essere utilizzate tutte le pistole ad aria o gas compressi di calibro 4,5 mm (.177).
- 1.2 La pistola utilizzata nella specialità di pistola ad aria compressa 10m a cinque colpi deve avere un caricatore che può essere caricato con cinque (5) pallini.

#### Regole di gara

- 2.1 Verranno concessi tre (3) minuti di Tempo di Preparazione.
- 2.2.1 Prima di ogni serie l'atleta deve abbassare il braccio. La pistola può essere appoggiata sul banco o tavolo da tiro.
- 2.2.2 La pistola non può essere sollevata per puntare verso il bersaglio prima del comando "**START**".
- 2.3 Una serie è considerata iniziata dal momento del comando "ATTENZIONE". Ogni colpo tirato successivamente sarà ritenuto valido ai fini della gara.
- 2.4 Prima dell'inizio della gara, l'atleta può tirare una (1) serie di prova di cinque (5) colpi in dieci (10) secondi.
- 2.5 Tutte le serie (serie di prova e serie di gara) sono a comando. Tutti gli atleti devono tirare contemporaneamente.
- 2.6 La specialità consiste in 40 colpi di gara.
- 2.7 La specialità è suddivisa in serie di cinque (5) colpi ciascuna in dieci (10) secondi. In ogni serie vengono tirati cinque colpi su un (1) bersaglio fisso della pistola ad aria compressa (vedere RTG 6.3.2.6) nel tempo limite della serie.
- 2.8 **Comandi**
- 2.8.1 Quando il Commissario di tiro annuncia il comando "**CARICARE**", gli atleti devono prepararsi per la loro serie entro un (1) minuto.
- 2.8.2 Trascorso un (1) minuto, il Commissario di tiro annuncerà i comandi:

<b>"ATTENZIONE"</b>
Dopo sette (7) secondi dal comando " <b>ATTENZIONE</b> "
<b>"START"</b> (il segnale per tirare)
Dopo dieci (10) secondi " <b>STOP</b> "
Colpo/i tirato/i dopo il comando " <b>STOP</b> " deve essere considerato zero/i (0)

- 2.8.3 I tempi devono essere verificati tramite cronometri.
- 2.8.4 Comandi di gara errati
- 2.8.4.1 Se l'atleta desidera reclamare a causa di un comando e/o azione errata del Commissario di tiro, l'atleta deve impugnare la pistola (o assicurarla al dispositivo di caricamento) puntando verso il basso e alzando la mano, e subito dopo il termine della serie segnalarlo al Commissario di tiro o a un componente della Giuria di gara.
- 2.8.4.2 Se il reclamo è accolto, l'atleta deve essere autorizzato tirare la serie.



- 2.8.4.3 Se il reclamo è respinto, l'atleta può tirare la serie, ma deve essere penalizzato con la deduzione di due (2) punti dal punteggio della serie.
- 2.8.4.4 Se l'atleta ha tirato un colpo dopo il comando e/o l'azione errata, il reclamo non deve essere accolto.
- 2.9 **Punteggio**
- 2.9.1 Saranno conteggiati tutti i colpi tirati nei 10 secondi di tempo della serie. Colpi in anticipo o in ritardo saranno conteggiati come zero(i).
- 2.9.2 Parità
- 2.9.2.1 Tutte le parità saranno risolte come da regolamento UTS (RTG 6.15.1).
- 2.10 **Interruzioni**
- 2.10.1 Se l'interruzione è per motivi tecnici o di sicurezza senza colpa dell'atleta:
- 2.10.1.1 Se il tempo trascorso è superiore a quindici (15) minuti, la Giuria di Gara deve concedere una serie di prova extra di cinque (5) colpi.
- 2.10.1.2 Nella specialità di Pistola Standard Aria Compressa 10m, la serie interrotta deve essere annullata e ripetuta. La serie ripetuta deve essere registrata e accreditata all'atleta.
- 2.10.1.3 Qualsiasi estensione di tempo concessa dalla Giuria di Gara o dai Commissari di tiro deve essere contrassegnato chiaramente, indicando il motivo, sulla scheda di tiro, sul registro di gara e sul tabellone dove è chiaramente visibile all'atleta.
- 2.11 **Disturbi**
- 2.11.1 Se un atleta ritiene di essere stato disturbato mentre tirava un colpo, l'atleta deve tenere la pistola rivolta verso il basso (o fissarla nel dispositivo di caricamento) e informare immediatamente il Commissario di tiro o un componente della Giuria di Gara alzando la mano. L'atleta non deve disturbare gli altri atleti.
- 2.11.2 Se il reclamo è accolto:
- 2.11.2.1 La serie deve essere annullata e l'atleta può ripetere la serie.
- 2.11.3 Se il reclamo è respinto:
- 2.11.3.1 Se l'atleta ha terminato la sua serie, il colpo o la serie devono essere accreditati all'atleta.
- 2.11.3.2 Se l'atleta non ha terminato la sua serie a causa del disturbo lamentato, l'atleta può ripetere la serie.
- 2.11.4 I punteggi e le penalità sono i seguenti:
- 2.11.4.1 Il punteggio deve essere registrato come il totale dei cinque (5) colpi di valore più basso.
- 2.11.4.2 Inoltre due (2) punti devono essere detratti dal punteggio delle serie ripetute.
- 2.11.4.3 In qualsiasi serie ripetuta, tutti e cinque (5) i colpi devono essere tirati al bersaglio. Qualunque colpo non tirato o che non colpisca il bersaglio deve essere considerato come zero.





## 2.12 Inceppamenti

2.12.1 Se a causa di un inceppamento non è stato tirato un colpo e l'atleta vuole dichiararlo, deve puntare la pistola verso il basso, tenendola impugnata, e informare immediatamente il Commissario di tiro alzando la mano libera. Non deve disturbare gli altri atleti.

2.12.1.1 Un atleta può provare a correggere un malfunzionamento e continuare la serie, ma dopo aver tentato qualsiasi correzione, non può rivendicare un inceppamento ammesso a meno che una parte della pistola sia sufficientemente danneggiata da impedirne il funzionamento.

2.12.1.2 Se si verifica un inceppamento nella serie di prova non deve essere registrato come inceppamento.

2.12.1.3 Il numero di colpi tirati deve essere registrato e la serie può essere ripetuta.

2.12.1.4 La ripetizione di una serie a causa di un inceppamento deve essere consentita solo in caso di un Inceppamento Ammesso.

2.12.2 Punteggio: Inceppamento Ammesso

2.12.2.1 Il punteggio deve essere registrato come il totale dei cinque (5) colpi di valore più basso. L'atleta deve tirare tutti e cinque (5) i colpi al bersaglio nella serie ripetuta. Tutti i colpi non tirati o che non colpiscono il bersaglio durante la serie ripetuta devono essere registrati come zero(i). (Se vengono utilizzati bersagli cartacei, deve essere fornito un secondo bersaglio per la serie ripetuta).

2.12.3 Punteggio: Inceppamento Non Ammesso

2.12.3.1 Il punteggio deve essere registrato come il totale dei colpi tirati.

### Altre Specifiche

Numero di colpi di prova	Una (1) serie di cinque (5) colpi in dieci (10) secondi
Bersagli	Come da regolamento UITSS RTG 6.3.2.6
Punteggio	Dopo ogni serie di cinque (5) colpi
Colpi di gara	Otto (8) serie di cinque (5) colpi
Tempo di gara	10 secondi per ogni serie
Tempo di Preparazione	Tre (3) minuti
Peso massimo della pistola	1500 gr
Minimo peso dello scatto	500 gr
Dimensioni della pistola	Scatola di misurazione 420 mm x 200 mm x 50 mm
Impugnatura	Nessuna parte dell'impugnatura o degli accessori può avvolgere la mano. La sporgenza deve estendersi con un angolo non inferiore a 90° gradi. Qualsiasi curvatura verso l'alto delle sporgenze e/o del supporto del pollice e/o una curvatura verso il basso del lato opposto del pollice è proibito. Il supporto per il pollice deve consentire il libero movimento verso l'alto del pollice. Tuttavia, superfici curve sulla impugnatura o sull'intelaiatura, incluse le sporgenze e/o il supporto per il pollice sono consentite nella direzione longitudinale della pistola
Altre specifiche	<ul style="list-style-type: none"><li>• Caricatore di 5 colpi</li><li>• Sono consentite canne forate</li><li>• La pistola viene pesata con tutti gli accessori, inclusi contrappesi e caricatore scarico</li><li>• E' consentita una tolleranza, della scatola di misurazione, di -0.0 mm e +1.0 mm. La pistola deve essere inserita nella scatola senza caricatore</li></ul>



## ALLEGATO 9



### Autodichiarazione dell'atleta per l'epilessia

Deve essere compilata da ogni atleta, consegnata unitamente al certificato medico generico o specifico (DM 4/3/93) e custodito agli atti della Sezione TSN di appartenenza

SEZIONE TSN	
Tess. UITS	
Cognome	
Nome	

Si prega di segnare la dichiarazione appropriata:

<input type="checkbox"/> Dichiaro di non aver mai sofferto e di non avere mai avuto una diagnosi medica di qualsiasi forma di epilessia.
<input type="checkbox"/> Dichiaro di avere una diagnosi medica di epilessia, ma le mie condizioni sono stabili e <b>non</b> ho avuto attacchi epilettici o episodi di epilessia correlati da oltre 12 mesi. <i>Si prega di indicare il tipo di epilessia diagnosticata:</i>
<input type="checkbox"/> Dichiaro di avere una diagnosi medica di epilessia, e di aver avuto attacchi epilettici o episodi di epilessia correlati negli ultimi 12 mesi. <i>Si prega di indicare il tipo di epilessia diagnosticata, la data e i dettagli della crisi epilettica o episodio di epilessia correlato:</i>

Firma dell'atleta	
Timbro e firma TSN	
Data	