U.I.T.S.
UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO

REGOLAMENTO TECNICO

PARTE SPECIALE

ATTIVITÀ NAZIONALE

SOMMARIO

IT.1.0	**REGOLE GENERALI SPECIFICHE**	**3**
IT.2.0	**ORGANI DI GARA**	**6**
IT.3.0	**PROCEDURE ORGANIZZATIVE DELLE GARE**	**9**
IT.4.0	**ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE**	**11**
IT.5.0	**DELEGATI TECNICI UITS**	**11**
IT.6.0	**INDICE**	**14**

IT.1.0 REGOLE GENERALI SPECIFICHE.

IT.1.1 Scopo e motivazione.

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 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 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 CO2**.**

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 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 di appartenenza o da altre Sezioni, 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 o gruppo sportivo. E' soltanto in rappresentanza di questi che 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 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 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 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 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 specificati nei capitoli 6.9.1 RTG, e 10.6 RTBM.

IT.1.4.3 La Sezione di 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 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, sentiti i comandi militari interessati. Questi ultimi possono organizzare e svolgere direttamente gare militari, previa intesa con le Sezioni che hanno in consegna i poligoni.

IT.1.4.6 Le Sezioni sprovviste di poligono possono organizzare e svolgere allenamenti e gare nel poligono di una Sezione 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 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 concorrere ad una gara deve inviare, tramite la propria Sezione alla Sezione 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 o GS di tesseramento UITS, numero della tessera UITS, 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 è valido il risultato individuale ottenuto 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.

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 (vedi 6.6.5.c).

IT.1.6.3.3 Le formazioni delle squadre partecipanti devono essere esposte sul luogo di gara per consentirne la conoscenza a tutte le Sezioni concorrenti.

IT.1.6.3.4 Se un atleta ha sparato il suo 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 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 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 Tecnico 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. Bersagli, con esclusione di quelli delle specialità a 25 m, scheda di tiro e verbale dovranno essere rimessi all'UITS.

IT.1.8.2.6 I primati di Pistola Automatica, Pistola di Grosso Calibro, Pistola Standard e Pistola Sportiva 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. Ugualmente dicasi per quanto riguarda un primato ottenuto nel BM. Deve essere stata accertata l'esattezza dei tempi di esposizione dei bersagli sia nelle corse lente che in quelle veloci.

IT.1.8.2.7 Negli incontri internazionali, per l'omologazione di un primato, sarà valida la classifica ufficiale.

IT.1.8.2.8 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.1.8.2.9 Se due o più atleti stabiliscono il nuovo primato con pari punteggio, il primato viene omologato per tutti a pari merito.

IT.1.8.2.10 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.1.8.3 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 a 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 organizzatrice (Comitato Organizzatore) di una gara provvede a costituire gli Organi di gara.

IT.2.1.3 Nelle gare organizzate direttamente dalla U.I.T.S gli Organi di gara sono nominati dalla stessa U.I.T.S.

IT.2.1.4 Gli Organi di gara e la Sezione 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;
d) la Direzione di Gara (Comitato Organizzatore);
e) la Direzione di Tiro;
f) l'Ufficio Controllo Equipaggiamenti;
g) l'Ufficio Classifica.

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 contrari alle 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 (Direttore di Gara) della 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 A far parte della Giuria devono essere sempre chiamati il/i Direttore/i di Tiro del/dei settore/i interessato/i, il Direttore dell'Ufficio Classifica, il Direttore dell' Ufficio Controllo equipaggiamenti.

IT.2.3.4 Nelle Gare Federali la Giuria di Gara è presieduta dal Delegato Tecnico nominato dagli Organi Federali.

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 Classifica

Vedi RTG 6.1.4.e)

IT.2.9 Distintivi di riconoscimento.

IT.2.9.1 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.2.9.2 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, Presidente Ufficio del Controllo Equipaggiamenti e Ufficio Classifica
V	Celeste	Vicedirettori di tiro
C	Rosso	Commissari di tiro
R	Verde	Personale addetto ai servizi di segreteria e di poligono

IT.2.9.3 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 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 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) Controbersagli, Cartoncini posteriori, Fogli di controllo (cfr RTG 6.3.5).

b) bandierine segnavento (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 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 Classifica. La scheda deve consentire:

a) la registrazione delle generalità dell'atleta, della Sezione 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 ciascuna specialità di tiro: ora effettiva di inizio e termine di ciascun turno, 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 CO_2 e bilancia precisione per ricaricamento (quando possibile);

IT.3.3.14 cuffie o altri sistemi di protezione acustica per Ufficiali di Gara (25 e 300 m);

IT.3.3.15 bollini neri e trasparenti per tappare 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 tutte le Sezioni concorrenti.

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 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 spedizione delle classifiche all'UITS e alle Sezioni e GS interessati.

IT.4.0 ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE

IT.4.0.1 Le Sezioni 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 su gli 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 DELEGATI TECNICI U.I.T.S.

IT.5.0.1 Ad ogni competizione del Circuito “Gare Federali” sarà nominato dall’Unione un Delegato tecnico UITS; nelle gare ad estensione Regionale il Delegato tecnico sarà proposto dal Comitato o Delegazione Regionale competente.

IT.5.0.2 Il Delegato Tecnico che presiede la Giuria di Gara, deve accertare che nell’organizzazione della gara siano state osservate le norme del presente Regolamento e del PSF dell’anno in corso; pertanto, in nessun caso potrà partecipare alla gara come atleta.

IT.5.0.3 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 all’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 delle Giurie e della Direzione di gara sia stata esposta;

e) che i bersagli di gara siano regolamentari e debitamente numerati;

f) che il controllo degli equipaggiamenti venga effettuato e che gli strumenti 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;

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

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

n) che i risultati di gara siano corretti e che siano inviati immediatamente all'UITS.

IT.5.0.4 Qualora la competizione venga svolta, in via del tutto eccezionale, su due sedi, l'Unione o il Comitato o Delegazione Regionale competente designerà 2 Delegati Tecnici.

	REGISTRO DI GARA	**RR**

MANIFESTAZIONE							
Data		Stand		Specialità		Turno	
ORARIO INIZIO PROGRAMMATO	___:___			ORARIO INIZIO EFFETTIVO	____:____		
MOTIVI DELL'EVENTUALE RITARDO:							

Orario	Linea di Tiro	Oggetto	Decisione Direzione di Tiro
		La Direzione di Tiro:	

NOTA: "Oggetto": Ritardi di presentazione degli atleti, guasti agli impianti, sospensione del tiro, inceppamenti, colpi o serie annullate, reclami verbali, penalità, ecc.
Riportare eventuali annotazioni per l'Ufficio Classifica anche sulla scheda di tiro.

IT.6.0	INDICE: Parte Speciale

Adempimenti per la partecipazione alle gare	IT.4.0
Attività di tiro	IT.1.4
Classificazione delle gare	IT.1.5
Contemporaneità di gare	IT.1.7.
Costituzione organi di gara	IT.2.1
Indice parte speciale	IT.6.0
Direzione di Gara	IT.2.5
Direzione di Tiro	IT.2.6
Distintivi di riconoscimento	IT.2.9
Gare federali	IT.1.5.1
Competizioni promozionali	IT.1.5.4
Gare ufficiali	IT.1.5.2
Gare varie	IT.1.5.3
Gestione pregara	IT.3.2
Giuria di appello	IT.2.2
Giuria di finale	IT.2.4
Invio classifiche	IT.3.4
Modalità di partecipazione	IT.1.6.1
Omologazione dei primati	IT.1.8.2
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
Registro di gara	IT.3.3.5
Atleti	IT.1.2
Atleti di interesse Olimpico e Nazionale	IT.1.8.4
Titoli di campione	IT.1.8.3
Ufficio classifica	IT.2.8
Ufficio controllo equipaggiamenti	IT.2.7

U.I.T.S.
UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO

REGOLAMENTO TECNICO GENERALE

Tutte le Regole UITS (ISSF) sono numerate secondo un protocollo di numerazione delle regole che limita i numeri delle regole a quattro (4) livelli (cioè 6.10.3.5). Se viene utilizzato un quinto livello, tali regole sono designate con le lettere a), b), c), ecc.

SOMMARIO

6.1	**PARTE GENERALE**	**19**
6.2	**SICUREZZA**	**20**
6.3	**BERSAGLI E CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI**	**23**
6.4	**IMPIANTI DI TIRO E ALTRE STRUTTURE**	**35**
6.5	**STRUMENTI E CALIBRI**	**45**
6.6	**GESTIONE DI UN CAMPIONATO**	**47**
6.7	**ABBIGLIAMENTO ED EQUIPAGGIAMENTO DA GARA**	**49**
6.8	**COMPITI E RESPONSABILITÀ DELLA GIURIA DI GARA**	**52**
6.9	**UFFICIALI DI GARA NOMINATI DALL'ORGANIZZAZIONE**	**54**
6.10	**GARE CON BERSAGLI ELETTRONICI**	**55**
6.11	**PROCEDURE DI GARA**	**59**
	(vedi anche 6.17 (Procedure delle Finali)	
6.12	**REGOLE DI COMPORTAMENTO PER ATLETI E UFFICIALI DI GARA**	**63**
6.13	**INCEPPAMENTI**	**65**
6.14	**PROCEDURE DI PUNTEGGI E RISULTATI**	**66**
6.15	**PARITÀ**	**68**
6.16	**RECLAMI E APPELLI**	**68**
6.17	**FINALI NELLE SPECIALITÀ OLIMPICHE**	**70**
6.18	**GARE "SQUADRA MISTA" DI PISTOLA E CARABINA 10m**	**86**
6.19	**MODULI**	**89**
6.20	**CODICE DI ABBIGLIAMENTO**	**99**
6.21	**INDICE**	**102**
6.22	**ALLEGATO REGOLAMENTO BERSAGLI CARTACEI**	**114**

Definizioni e abbreviazioni

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

Termine	Definizione
Atleti	Competitori o partecipanti ad una competizione sportiva. Gli Atleti nello sport del tiro sono talvolta chiamati Tiratori.
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.
Campionato	Una singola gara organizzata con un programma di singoli eventi. Un Campionato è una gara che è autorizzata e condotta dalla UITS con il suo regolamento, il Delegato Tecnico (dove previsto sul PSF), dalle giurie (dove previste) e dal controllo anti-doping (dove previsto).
Classifiche	Termine obsoleto usato per indicare "Risultati, Tempi e Punteggi". Vedi RTP
Colpi di gara	Punteggi o colpi registrato che concorrono al risultato dell'atleta
Commissario di Tiro	Ufficiale di Gara nominato dal Comitato Organizzatore per la 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.
DT	Direttore di Tiro.
Disciplina	Un sottoinsieme di eventi che hanno caratteristiche comuni.
EST	Electronic Scoring Target – Bersagli Elettronici.
Evento	Una distinta gara di tiro con uno specifico programma di gara e regole di conduzione. Fra le altre la UITS riconosce eventi individuali e di squadra e per specifici
Finale	Una finale è l'ultima parte di una competizione di specialità olimpiche. In una finale i sei (o otto) atleti col miglior punteggio di qualificazione partecipano ad una ulteriore e nuova gara (partendo da zero) che deciderà la classifica finale.
Gare a Squadre	Le gare in cui è prevista un'apposita classifica dove il risultato dei singoli componenti della squadra viene sommato per ottenere la classifica finale.
Girone	Una fase della competizione durante una gara di tiro. La Gare di Tiro possono avere Gironi Eliminatori, Gironi di Qualificazione e Finale.
Linea di Tiro	Postazione di Tiro da cui l'Atleta compie la sua Gara.
Medal Match	Le gare di Bersaglio Mobile 10 m 60 e 40 colpi si concludono con un incontro a esclusione che decide la classifica finale dei quattro migliori atleti.
PET	Allenamento Pre-gara inserito nel programma di un campionato o di un evento.
Presentazione	L'insieme dei supporti audio, video e di comunicazione come annunci, musica, colori e strumenti esplicativi utilizzati durante una gara che servono a rendere più attraente ed interessante la gara stessa per il pubblico.
RTS/RTP	(Results, Timing, Scoring), **R**isultato, **T**empi, **P**unteggio: Il processo di RTP di una gara prevede la formazione delle Start List, la raccolta dei risultati della gara, la risoluzione dei problemi relativi ai punteggi e la distribuzione delle classifiche.
Sec.	Secondo/secondi (unità di misura del tempo).
Serie	Una sequenza di colpi tirati durante una fase della gara. La maggior parte delle specialità hanno serie di 10 colpi, le specialità a 25 mt. hanno serie da 5 colpi.
Specialità Olimpica	Una sequenza di colpi tirati durante una fase della gara. La maggior parte delle specialità hanno serie di 10 colpi, le specialità a 25 mt. hanno serie da 5 colpi.
Sport	Un insieme distinto di competizioni con elementi in comune ed un unico organo di governo (es. federazione) . Il Tiro a Segno è uno "sport" dove gli atleti in gare diverse sparano a bersagli ed il loro risultato forma una classifica. Il Tiro a Segno è uno dei 28 sport riconosciuti dal CIO come Discipline Olimpiche Estive.
Squadding	L'assegnazione degli atleti iscritti ad una gara suddivisi in turni e linee di tiro. Questa procedura produce le Start List.
Stage/Parte	Una fase di tiro di una gara. La carabina 3 posizioni ha 3 parti, una per ogni posizione. La Pistola Sportiva ha 2 fasi: Precisione e Tiro Celere
Stand	Impianto di Tiro
Start List	Documento ufficiale prodotto per la gara che elenca tutti gli atleti ammessi secondo la specialità, il turno, la linea di tiro, l'appartenenza a una squadra (quando prevista)
Start Time/Tempo di Inizio	Il tempo di Inizio di un turno di gara è l'orario in cui viene dato il comando per il primo colpo di gara

Tiri di prova/Colpi di prova	Colpi di riscaldamento o di preparazione che sono sparati in una gara di tiro PRIMA DEI COLPI DI GARA

SPECIALITÀ PER UOMINI, DONNE E JUNIORES

Denominazione (posizione)	Abbreviazione	Status (D, JD, U, JU, specialità Olimpica/Mondiale)	Programma di gara o di qualificazione	Finale
Carabina 10m (in piedi)	C10 Carabina 10m (in piedi)	D, JD, U, JU, Olimpica	60 colpi	24 colpi max.
Carabina 3 Posizioni 50m (in ginocchio, a terra, in piedi)	CL3P	U, JU, Olimpica	3 x 40 colpi	3 x 15 colpi max.
Carabina 3 Posizioni 50m (in ginocchio, a terra, in piedi)	CS3P	D, JD, Olimpica	3 x 40 colpi	3 x 15 colpi max.
Carabina a terra 50m	CLT	U, JU, Mondiale	60 colpi	
Carabina a terra 50m	CST	D, JD, Mondiale	60 colpi	
Arma Libera 3 Posizioni 300 m (in ginocchio, a terra, in piedi)	AL3P	U, D, Mondiale	3 x 40 colpi	
Fucile Standard 3 Posizioni 300 m (in ginocchio, a terra, in piedi)	FS	U, Mondiale	3 x 20 colpi	
Arma Libera a terra 300 m	ALT	D, U, Mondiale	60 colpi	
Pistola 10m	P10	D, JD, U, JU, Olimpica	60 colpi	24 colpi max.
Pistola Automatica 25m	PA	U, JU, Olimpica	30 + 30 colpi	8 x 5 colpi max.
Pistola Standard 25m	PS	U, JU, Mondiale	20 + 20 + 20 colpi	
Pistola Grosso Calibro 25m	PGC	U, Mondiale	30 + 30 colpi	
Pistola Sportiva 25m	PSp	D, JD, Olimpica	30 + 30 colpi	10X5 colpi max.
Pistola Libera 50m	PL	U, JU, Mondiale	60 COLPI	
Bersaglio Mobile 10m	BM10	D, JD, U, JU, Mondiale	30 + 30 colpi Medal Match (vedi 10.8)	
Bersaglio Mobile corse Miste 10m	BMM10	U, JU, Mondiale	40 colpi miste	
Bersaglio Mobile 50m	BM50	U, JU, Mondiale	30 + 30 colpi	
Bersaglio Mobile corse Miste 50m	BMM50	U, JU, Mondiale	40 colpi miste	
Il PSF dell'anno in corso può definire altre categorie o specialità.				

SPECIALITÀ MIXED TEAM PER SQUADRE DI 2 PERSONE (Uomini Donne Juniores)

Denominazione (posizione)	**Abbreviazioni**	**Status (D, JD, U, JU, specialità Olimpica/Mondiale)**	**Programma di Gara Qualificazione in due parti**	Finale Medal Match
Carabina 10 m	Mixed Team	U, JU, D, JD, Olimpica	Prima fase 30+30 Seconda fase20+20	La prima squadra che raggiungerà i 16 punti o più sarà la vincitrice
Pistola 10 m	Mixed Team	U, JU, D, JD, Olimpica	Prima fase 30+30 Seconda fase20+20	La prima squadra che raggiungerà i 16 punti o più sarà la vincitrice

Altre Gare Mixed Team possono essere incluse nel campionato con l'approvazione degli organi federali competenti.
Olimpica: O
Mondiale: M

6. 1 PARTE GENERALE

6.1.1 Scopo e motivazione 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 IT parte speciale (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 Generali, Speciali e specifici sono approvate dall'organo competente UITS.
e) I Regolamenti Tecnici Generali, Speciali 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 Generali, Speciali e specifici UITS approvati sono validi finché non siano abrogati o variati dall'organo competente UITS.

6.1.2 Applicazione delle norme tecniche generali, speciali e specifiche

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 per la progettazione della costruzione e delle installazioni degli stand di tiro.
c) Regole che si applicano a tutte o a più discipline del tiro a segno (Regolamento Tecnico Generale)
d) Regole che si applicano ad una singola disciplina del tiro (Regolamento Tecnico specifico)

6.1.4 Organizzazione e conduzione delle gare

a) Il Comitato Organizzatore della gara deve essere formato secondo quanto previsto dal RTIT 2.0.

b) Il Comitato Organizzatore è responsabile della preparazione, amministrazione e conduzione della gara

c) Il Comitato Organizzatore nomina il Direttore di Gara che coordina e garantisce il buon andamento dell'evento

d) Il Comitato Organizzatore nomina il/i Direttore/i di Tiro coadiuvato/i da un numero sufficiente di esperti Ufficiali di Gara, i componenti della Giuria di Gara secondo quanto indicato da RT IT 2.3.3 e RT IT 2.3.4 ovvero secondo RT IT 2.3.2 ove previsto. Le figure nominate sono responsabili degli aspetti tecnici e di conduzione delle gare di tiro individuali (turni).

e) Il Comitato Organizzatore deve approntare un ufficio Classifica per verificare, timbrare o certificare, numerare e preparare i bersagli prima della gara, per controllare e valutare i bersagli durante la gara e per raccogliere, registrare e pubblicare i risultati al termine della gara (turno).L'ufficio è gestito e coordinato dal Direttore dell'Ufficio Classifica, nominato dal Comitato Organizzatore, che si avvarrà di un adeguato numero di assistenti che abbiano familiarità con le operazioni previste, con particolare riguardo agli strumenti per una corretta valutazione dei colpi RTG 6.3.2.8

f) Il Comitato Organizzatore nomina un Direttore del Controllo Equipaggiamenti coadiuvato da un numero sufficiente di esperti Ufficiali di Gara per il controllo degli attrezzi sportivi e degli equipaggiamenti utilizzati dagli atleti per la gara.

g) Il Comitato Organizzatore nomina tutto il personale necessario per assolvere tutti gli ulteriori oneri previsti per una gara UITS.

6.1.5 Regole di base per attrezzature e abbigliamento

Il tiro è uno sport in cui attrezzature e abbigliamento svolgono un ruolo essenziale. Gli atleti devono utilizzare solo attrezzature e indossare solo indumenti conformi alle regole UITS (ISSF). 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 (ISSF) sulle attrezzature e sull'abbigliamento sono rigorosamente applicate (cfr. 6.7.9) per garantire che nessun atleta utilizzi attrezzature, abbigliamento o accessori come descritto sopra.

6.2 SICUREZZA

LA SICUREZZA È DI PRIMARIA IMPORTANZA

6.2.1 Regole Generali di Sicurezza

6.2.1.1 La sicurezza di atleti, ufficiali ed organi di gara e spettatori richiede continua ed attenta cura nel maneggio delle armi e cautela negli spostamenti all'interno del poligono. La sicurezza sulla linea di tiro dipende in massima parte dalle situazioni locali; eventuali ulteriori prescrizioni di sicurezza possono essere stabilite dal Comitato Organizzatore. Il Comitato Organizzatore deve conoscere i principi della sicurezza sulle linee e adottare i necessari provvedimenti per applicarli. Il Comitato Organizzatore (Direzione di Gara) detiene la responsabilità della sicurezza.

6.2.1.2 I Membri di Giuria e Membri della Direzione di Tiro, gli accompagnatori delle squadre e gli atleti devono essere informati sull'esistenza di particolari norme di sicurezza.

6.2.1.3 La UITS può rifiutarsi di accettare l'iscrizione di un atleta in una gara se ha concrete informazioni provenienti da un'autorità competente che detto atleta rappresenti una seria minaccia alla sicurezza degli altri sulle linee di tiro.

6.2.1.4 Nell'interesse della sicurezza un membro di 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 membri di Giuria ogni situazione che possa rappresentare un pericolo.

6.2.1.5 Un addetto al controllo degli equipaggiamenti, o un Membro di 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 valigie 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 prova;

b) Se una bandierina di Sicurezza non è utilizzata secondo quanto indicato da questo regolamento, un membro di Giuria (quando convocato) o il Direttore di Tiro deve dare un 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. Quando non si sta sparando effettivamente, tutte le armi devono essere scariche e l'otturatore o lo sportellino deve essere aperto. 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 sparare, 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 valigia o contenitore o la rimuove della linea di tiro senza che sia stata controllata da un Ufficiale di Gara potrà 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 sportello di caricamento.

6.2.2.7 Quando qualsiasi persona si trova oltre la linea di tiro non è permesso maneggiare le armi ed obbligatorio l'uso delle Bandierine di Sicurezza. Se un membro di Giuria, un Ufficiale di Gara o un tecnico devono andare oltre la linea di tiro durante un allenamento, una gara o una finale, questi deve essere autorizzato e controllato dalla Direzione 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 componente la Direzione di Tiro.

6.2.3 Comandi sugli impianti

6.2.3.1 Il Direttore di Tiro, o un altro Ufficiale di Gara incaricato, è responsabile di dare i comandi "CARICARE", "START", "STOP", "SCARICARE" e gli altri comandi necessari. Gli Ufficiali di Gara 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 specialistà 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 interrompersi 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 premesso da un Ufficiale di Gara). I tiri possono rincominciare solo quando il comando "START" viene di nuovo dato.

6.2.4 Norme di sicurezza addizionali

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 Equipaggiamenti può verificare tale data.

6.2.5 PROTEZIONE ACUSTICA

Si raccomanda a tutti gli atleti, Ufficiali di Gara e a tutte le persone nelle vicinanze delle linee del fuoco 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. Dispositivi omologati per la protezione dell'udito - sotto forma di tappi o cuffie - devono essere forniti a tutto il personale dello stand che svolge la sua attività nei pressi della linea del fuoco durante l'esecuzione del tiro (es. membri di giuria, componenti la Direzione di Tiro, commissari marcatori, ecc.). gli atleti e gli allenatori all'interno degli stand di tiro non possono usare cuffie o protezioni che incorporino qualsiasi tipo di apparati riceventi, riproduttori di suono o amplificatori/filtri acustici. Tali apparati possono essere invece utilizzati dai componenti dell'Organizzazione di Gara. Gli atleti con disabilità uditive possono indossare apparecchi di amplificazione con l'approvazione della Giuria o dell'Organizzazione di Gara.

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 si sta sparando.

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'Appendice "Regolamento bersagli cartacei".**

6.3.1.2 Nelle gare UITS I bersagli devono essere conformi alle 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. (6.3.4 seguenti) ed un'area di contrasto non riflettente di colore bianco o chiaro che circondi 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 (6.3.4 seguenti).

6.3.2.5 Ogni colpo sparato 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 Tecnico.

6.3.3 Caratteristiche dei Bersagli UITS

I bersagli devono essere conformi alle dimensioni, alle tolleranze e alle specifiche dell'anello di punteggio.

6.3.3.1 I punti dei bersagli di Carabina e Pistola possono essere conteggiati a punteggio pieno 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 10m Uomini, Junior Uomini e Master Uomini, Carabina 10m Donne, Junior Donne e Master Donne, Carabina a Terra 50m Uomini, Junior Uomini e Master Uomini, Carabina a Terra 50m Donne, Junior Donne e Master Donne, Carabina 10m Squadre Miste e Carabina 10m Squadre Miste Junior 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 e di Pistola a Squadre Miste sono conteggiate con i valori decimali, eccetto che le gare di Pistola 25m, dove si utilizza il punteggio di tipo COLPITO-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	(±0,5 mm)	anello del 5	600 mm	(±3,0 mm)
anello del 9	200 mm	(±1,0 mm)	anello del 4	700 mm	(±3,0 mm)
anello dell'8	300 mm	(±1,0 mm)	anello del 3	800 mm	(±3,0 mm)
anello del 7	400 mm	(±3,0 mm)	anello del 2	900 mm	(±3,0 mm)
anello del 6	500 mm	(±3,0 mm)	anello dell'1	1000 mm	(±3,0 mm)

Mouche = 50 mm (± 0,5 mm).

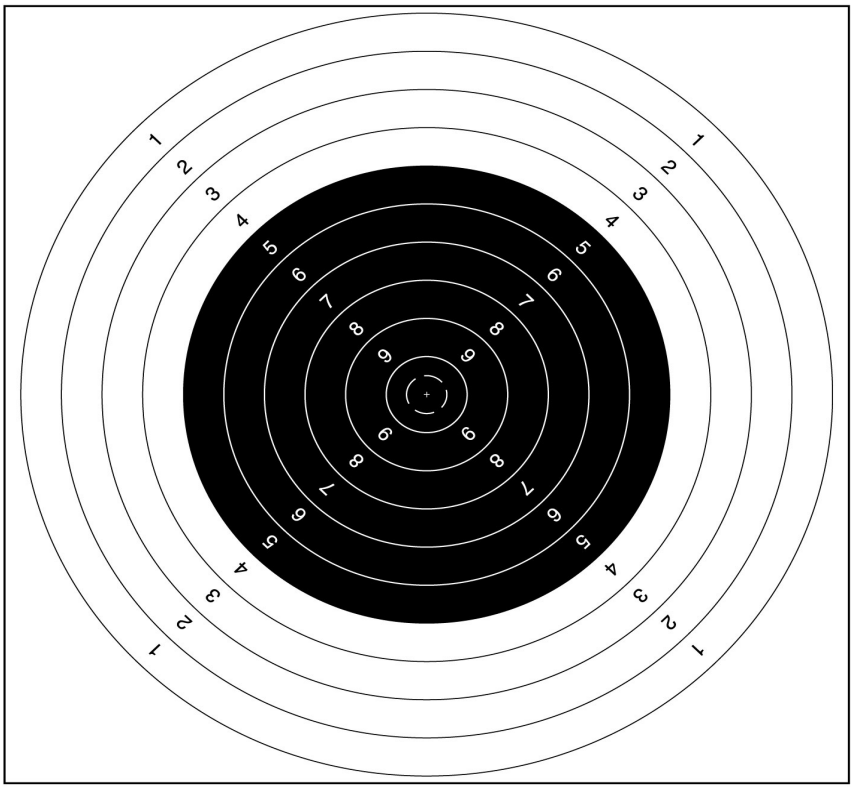
Diametro della zona nera (dal 5 al 10) = 600 mm (± 3,0 mm).

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 a 300 metri

6.3.4.2 Bersaglio Carabina a 50 metri

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

Mouche = 5 mm (± 0,1 mm).

Diametro zona nera (parte del 3 al10) = 112,4 mm (± 0,5 mm).

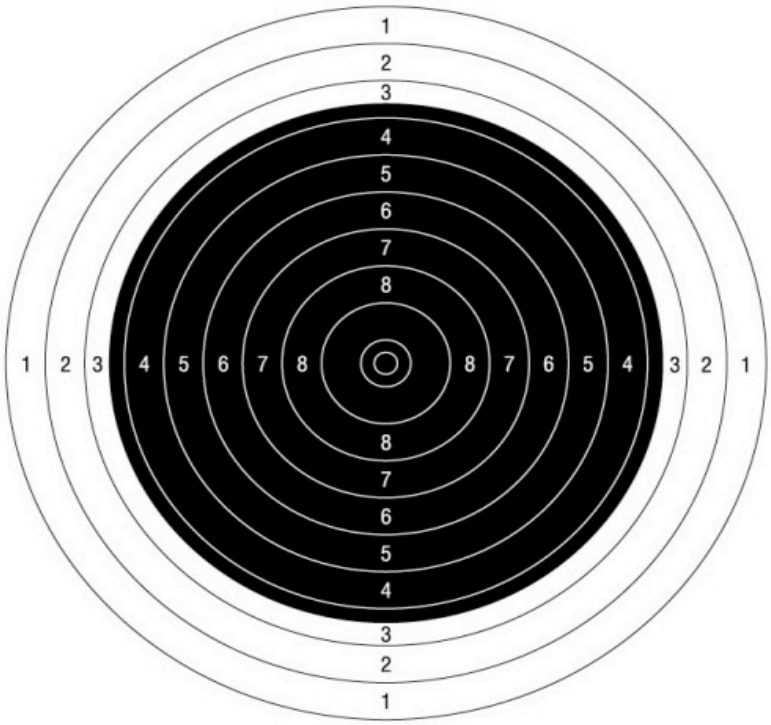
Spessore delle righe di demarcazione = 0,2 a 0,3 mm.

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 a 50 metri

6.3.4.3 Bersaglio Carabina a 10 metri

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

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

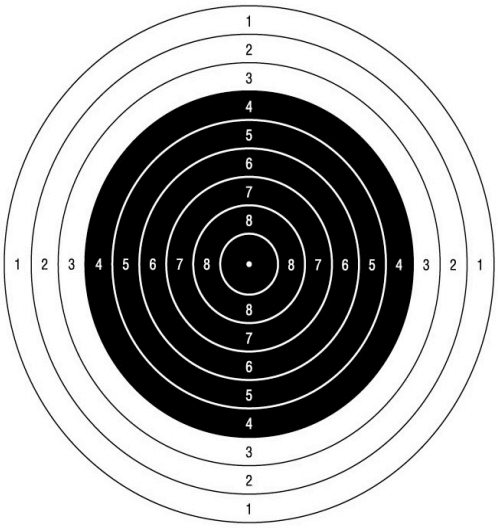
Spessore delle righe di demarcazione = 0,1 a 0,2 mm.

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 a 10 metri

6.3.4.4 Bersaglio Pistola Automatica a 25 metri.

(Per la specialità di PA e per le riprese di tiro celere di PGC e PSp)

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

Mouche = 50 mm (±0,2 mm).

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

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

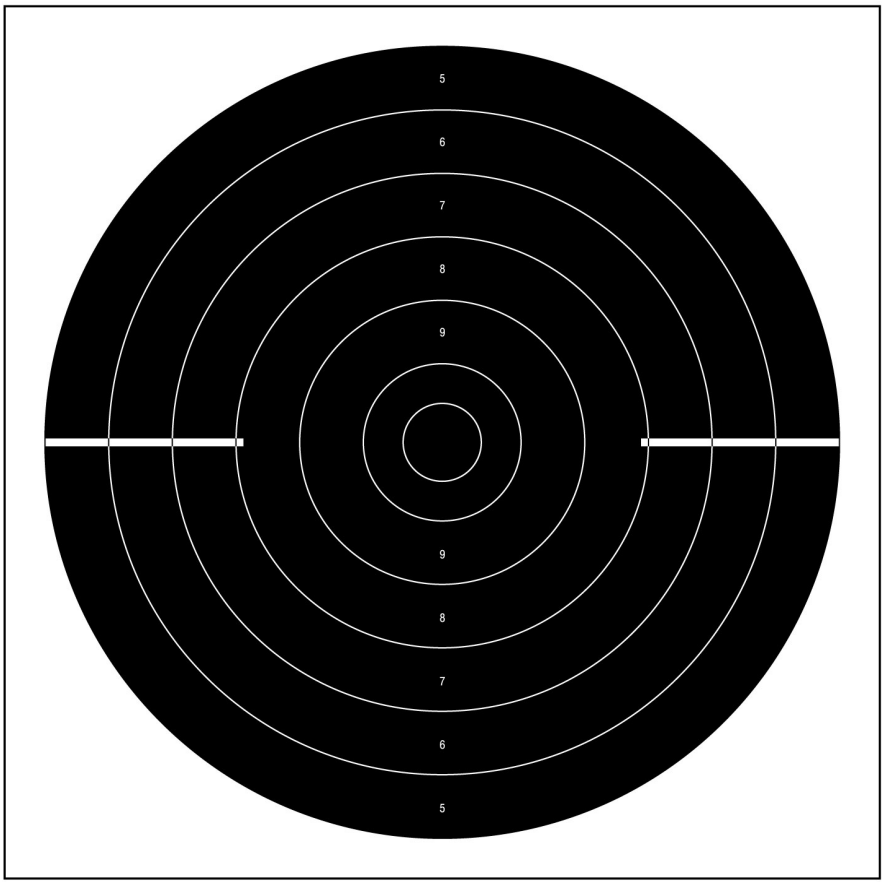
Dimensione minima del bersaglio visibile: Larghezza = 550 mm;

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 Pistola Automatica 25 metri

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

(Per la specialità di PL, per quella di PS e per le riprese di tiro di precisione di PGC e PSp)

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).

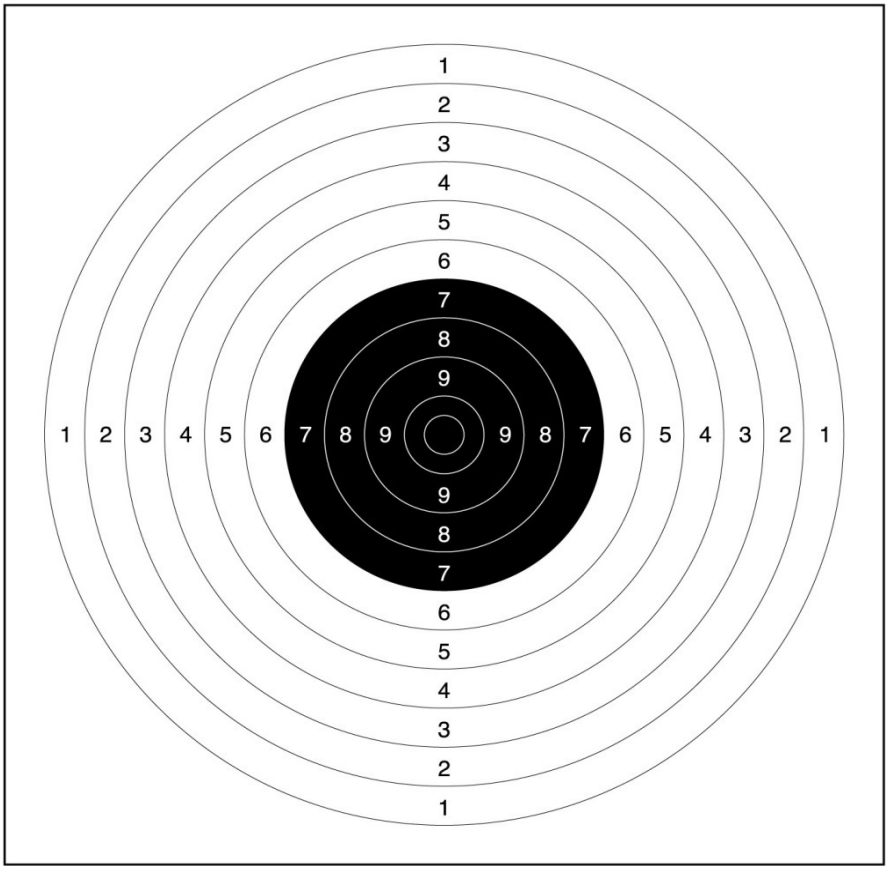
Spessore delle righe di demarcazione: 0,2 mm a 0,5 mm.

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 appropriata.



Bersaglio per tiro di precisione con Pistola 25 e 50 metri

6.3.4.6 Bersaglio per Pistola a 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	123,5 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).

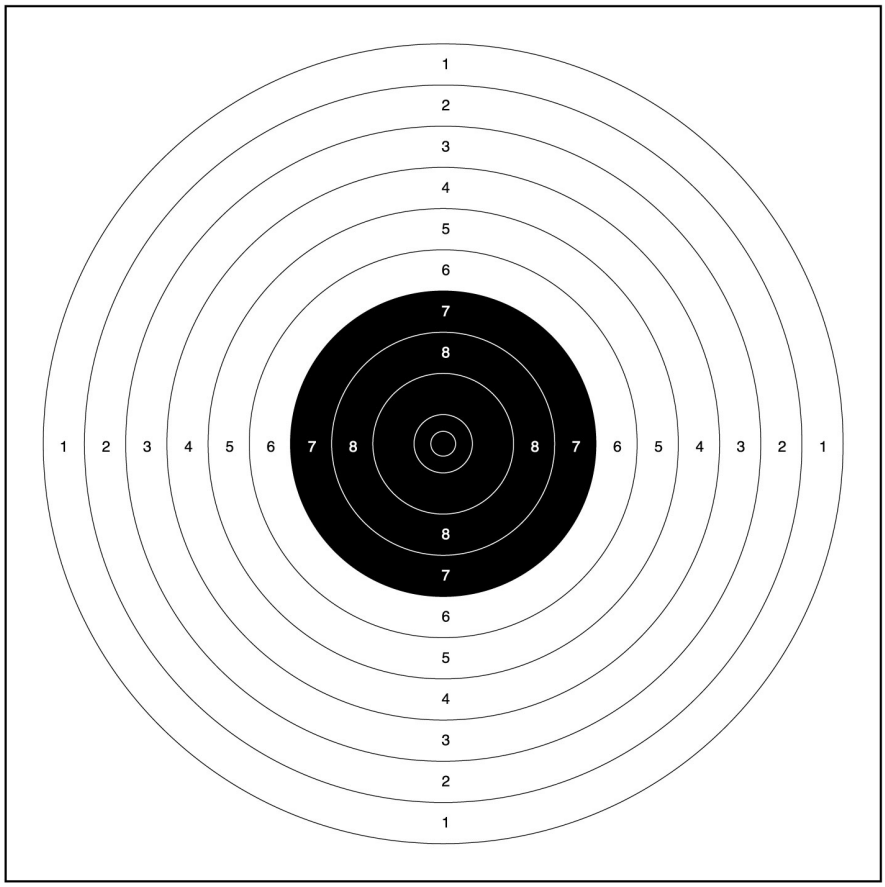
Diametro della zona nera dal 7 al 10 = 59,5 mm (±0,5 mm).

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 a 10 metri

6.3.4.7 Bersaglio per Bersaglio Mobile 50 metri

Sulle visuali del bersaglio mobile a 50 m deve essere disegnato un cinghiale e sulla spalla di questo, gli anelli dei punteggi. L'animale raffigurato nell'atto di correre verso destra deve essere disegnato anche mentre corre verso il lato opposto. I bersagli devono essere stampati ad un solo colore su carta di formato rettangolare. Non è consentito ritagliare la sagoma a forma di animale (fig. A)

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 500 mm dalla punta del naso del cinghiale, misurato orizzontalmente.

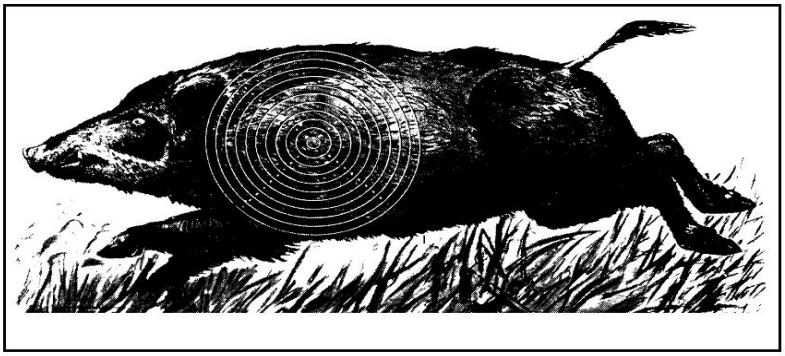
I numeri dei punteggi da 1 a 9 sono chiaramente stampati nelle zone del rispettivo punteggio su due linee diagonali che si incrociano ad angolo retto.

Possono essere utilizzati: la mascherina centrale (C) o i mezzi bersagli (B).

La mascherina centrale o i mezzi bersagli devono combaciare perfettamente con l'intero bersaglio preesistente.

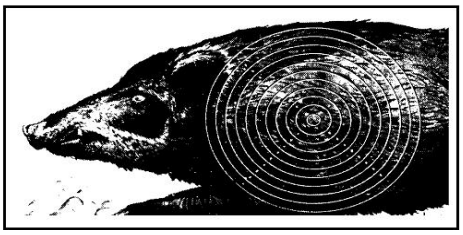
Un singolo bersaglio da Bersaglio Mobile a 50 metri con due teste, rivolte in direzioni opposte e ognuna con una serie di anelli completi di punteggio può essere usato come bersaglio cartaceo (D).

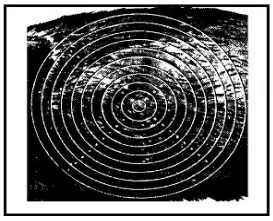
Un singolo bersaglio da Bersaglio Mobile a 50 metri con due teste, rivolte in direzioni opposte e con una sola serie di anelli completi di punteggio può essere usato per i bersagli elettronici EST (E).



A

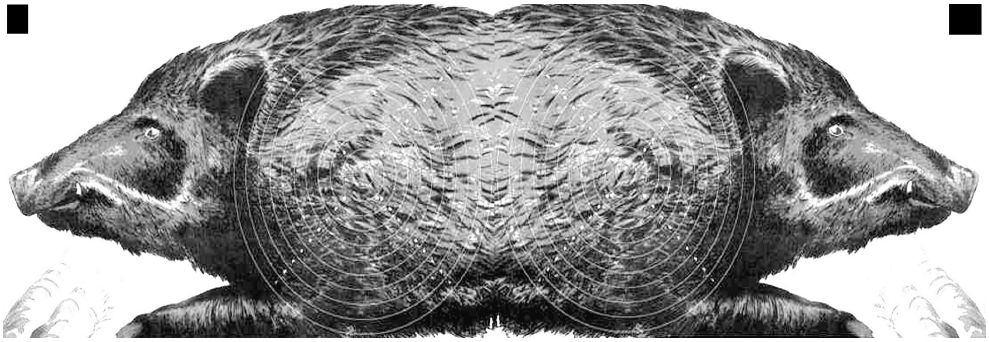
B



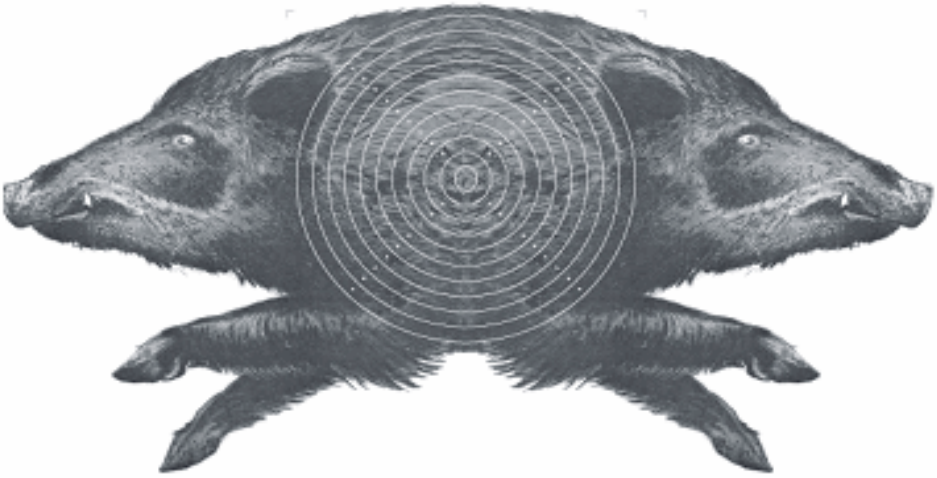


C

Bersaglio Mobile 50 metri cartaceo



D - 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.

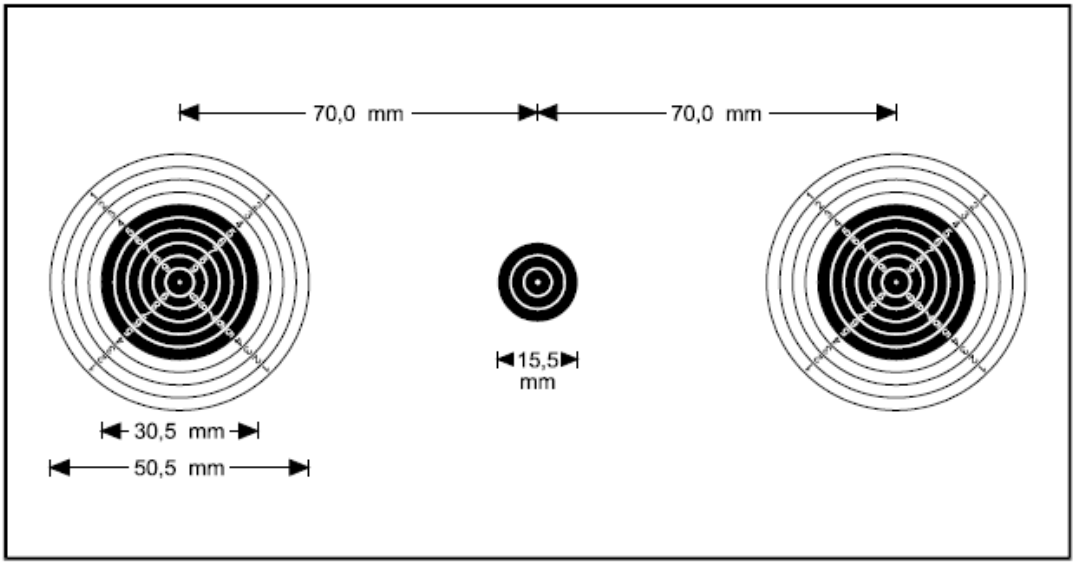
Dimensione del bersaglio visibile: 260 mm x 150 mm (minimo 260 mm x 140 mm).

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).

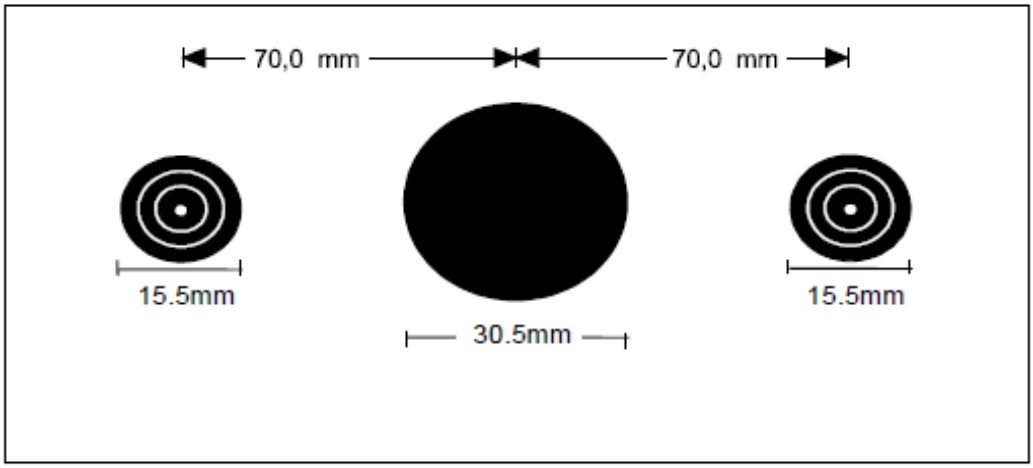
Bersaglio Mobile 10 metri cartaceo



Il **bersaglio per il BM 10 metri elettronico**

EST ha dimensione del bersaglio visibile: 260 mm x 150 mm (minimo 260 mm x 140 mm).

Al centro è presente un buco del diametro di 30,5 mm mentre ai due lati sono stampati due punti di mira con un diametro esterno di 15,5 mm che includono gli anelli bianchi della dimensione del 10 (5,5 mm) e del 9 (10,5 mm) e un punto centrale bianco (0,5 mm). La distanza tra il centro del buco ed i centri dei due punti di mira è di 70 mm (± 0,2 mm)

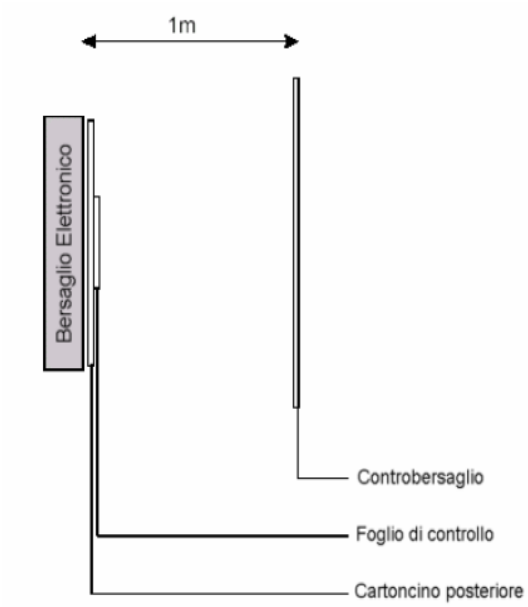


Bersaglio Mobile 10 metri elettronico EST

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



6.3.5.2 Controbersagli a 50m e 300m Elettronici

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 per gli stand a 25m Elettronici

a) Nei campionati UITS devono essere usati controbersagli per tutte le gare di Pistola a 25 m per aiutare nell'identificazione di colpi che hanno mancato i bersagli.

b) Devono perlomeno coprire l'intera larghezza ed altezza dei bersagli a 25m, 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.

c) Devono essere fatti di carta non riflettente di colore neutro simile al colore del bersaglio.

d) Per le gare a 25m devono essere forniti nuovi controbersagli per ciascun atleta, o tappati o cambiati dopo ogni serie di 5 colpi.

6.3.5.4 Fogli di controllo – Bersagli elettronici a 25 metri

Le aree dietro ai punti di mira devono essere coperte dai fogli di controllo che, nelle riprese di tiro celere, di precisione e dopo le serie di prova, devono essere cambiati dopo ogni serie di cinque colpi. Nella Pistola automatica il foglio di controllo deve essere tappato o cambiato dopo ogni ripresa**.**

6.3.5.5 Cartoncini e Fogli di controllo sui bersagli elettronici a m. 50 – 300

Un controbersaglio deve essere fissato sul retro di ogni bersaglio a 50 e 300 m. Un foglio di controllo di dimensioni inferiori dovrà essere fissato al controbersaglio. Sul retro del bersaglio elettronico deve essere collocato un cartoncino di controllo che deve essere sostituito e conservato alla fine di ogni ripresa. Se la posizione di un foro di proiettile dovesse essere esterna al foglio di controllo dovrà essere fatta la misurazione geometrica della posizione del foro rispetto al controbersaglio.

6.4 IMPIANTI DI TIRO E ALTRE STRUTTURE

6.4.1 Caratteristiche generali

6.4.1.1 I poligoni e i vari stand devono essere conformi alle normative vigenti e rispondere ai requisiti dettati dal Regolamento Generale. Alcune piccole modifiche possono essere effettuate previa approvazione della UITS a meno che non entrino in conflitto con lo spirito del Regolamento di tiro, salvo che nessuna difformità nelle distanze di tiro e specifiche dei bersagli sia approvata. Tutti i partecipanti alla gara devono essere messi a conoscenza delle modifiche effettuate ed approvate prima della data di chiusura delle iscrizioni.

6.4.1.2 Nei nuovi stand di tiro all'aperto le aree utilizzate da atleti, personale 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.

6.4.1.3 La UITS raccomanda che tutti i nuovi impianti siano accessibili alle persone con ridotta capacità motoria. Tutti gli impianti già esistenti dovrebbero adattarsi per la stessa necessità.

6.4.1.4 Per le finali nazionali e le gare di rilevanza nazionale dovranno essere utilizzati sistemi di bersagli elettronici approvati dalla UITS. 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.

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

6.4.1.6 Un Delegato Tecnico potrà approvare piccole deroghe da quanto specificato dalle regole UITS 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 alla sala per le finali
c) Sala riunioni per giudici e direzione di gara
d) Uffici per gli organizzatori della gara
e) Una sala per le classifiche di dimensioni adeguate
f) Dove previsto dal programma di gara aree per il tiro a secco
g) 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
h) Un tabellone principale per l'affissione dei risultati provvisori e delle informazioni relative alla gara
i) Un deposito armi
j) Un'area per il controllo armi ed equipaggiamenti adeguatamente attrezzata e con spogliatoi a disposizione
k) Servizi igienici
l) Un'area per le premiazioni
m) Un Ufficio Stampa

6.4.3 Caratteristiche generali degli stand di tiro a 10, 25, 50 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 deve 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 10 m devono essere al chiuso;
d) Gli impianti a 25 e 50 m devono essere, per quanto possibile, costruiti all'aperto ma possono, eccezionalmente, essere impianti coperti o al chiuso quando richiesto da condizioni climatiche o legali;

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) Le sale di finale a 25 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 membri 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 7.0 m dalla linea di fuoco.

6.4.3.5 Ogni impianto deve essere provvisto di un grosso orologio 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 di pistola e di carabina devono avere un cronometro con conto alla rovescia per mostrare il tempo rimanente per ogni colpo nelle Finali.

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 metri 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 segnavento per gli impianti a 50 m e gli impianti di carabina a 300 m.

6.4.4.1 Le bandierine segnavento, di forma rettangolare, devono essere di cotone o di poliestere e pesante, approssimativamente,150 g/mq. L'altezza delle bandierine deve corrispondere all'area centrale della traiettoria del proiettile possibile alla traiettoria delle pallottole, 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 segnavento

Impianto	Distanza	Dimensioni della bandierina
50 m	10 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 segnavento devono essere poste a distanza dalla linea di tiro, sulla linea di separazione immaginaria di ogni corsia, tra il punto di fuoco e il corrispondente bersaglio. Le bandierine devono essere poste dal lato degli atleti in corrispondenza di ogni diaframma di sicurezza.

6.4.4.4 Se l'impianto a 50 m include anche quello per i 10 m, le bandierine segnavento devono essere posizionate abbastanza distanti affinché diano una indicazione del vento.

6.4.4.5 Negli impianti a 300 m le bandierine segnavento devono essere collocate oltre la linea del fuoco - ogni quattro linee di tiro -sulla linea di separazione immaginaria di ogni linea 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 segnavento non interferiscano con la piena visibilità dei bersagli loro assegnati. Tale verifica deve essere fatta prima dell'inizio del tempo di preparazione. Solo Ufficiali di Gara o membri di Giuria possono riposizionare le bandierine.

6.4.4.7 Gli indicatori di vento personali e il riposizionamento delle bandierine segnavento 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 per 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. Non è consentito l'utilizzo di un asse per definire la linea del fuoco. 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 del bersaglio:

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 (± 1 cm).

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

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 dal centro della linea tracciata perpendicolarmente (90°) 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:

a) Per gli impianti di Pistola Automatica al centro del gruppo di cinque (5);

b) Per gli impianti di Bersaglio Mobile allineato con il centro dell'apertura; e

c) 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°) 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:

a) una mensola o piano di appoggio alti da 0,70 a 1,00 m; Gli atleti di carabina non vi possono posizionare nessun articolo o materiale per modificarne l'altezza;

b) 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 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 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 e 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 divisori 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 2.0 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 per 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 per 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 1.00 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 25 m gli atleti devono essere suddivisi con un atleta ogni gruppo di 5 bersagli per la Pistola Automatica 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, Pistola Grosso Calibro e Pistola Standard.

6.4.11.5 Gli impianti a 25 metri 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	1,50 m	1,50 m
Pistola Sportiva, Pistola Grosso Calibro e Pistola Standard	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 1.00 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 1.00 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: 8, 6 e 4 secondi;

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

c) Pistola Sportiva e Pistola Grosso Calibro fase 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 (±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)

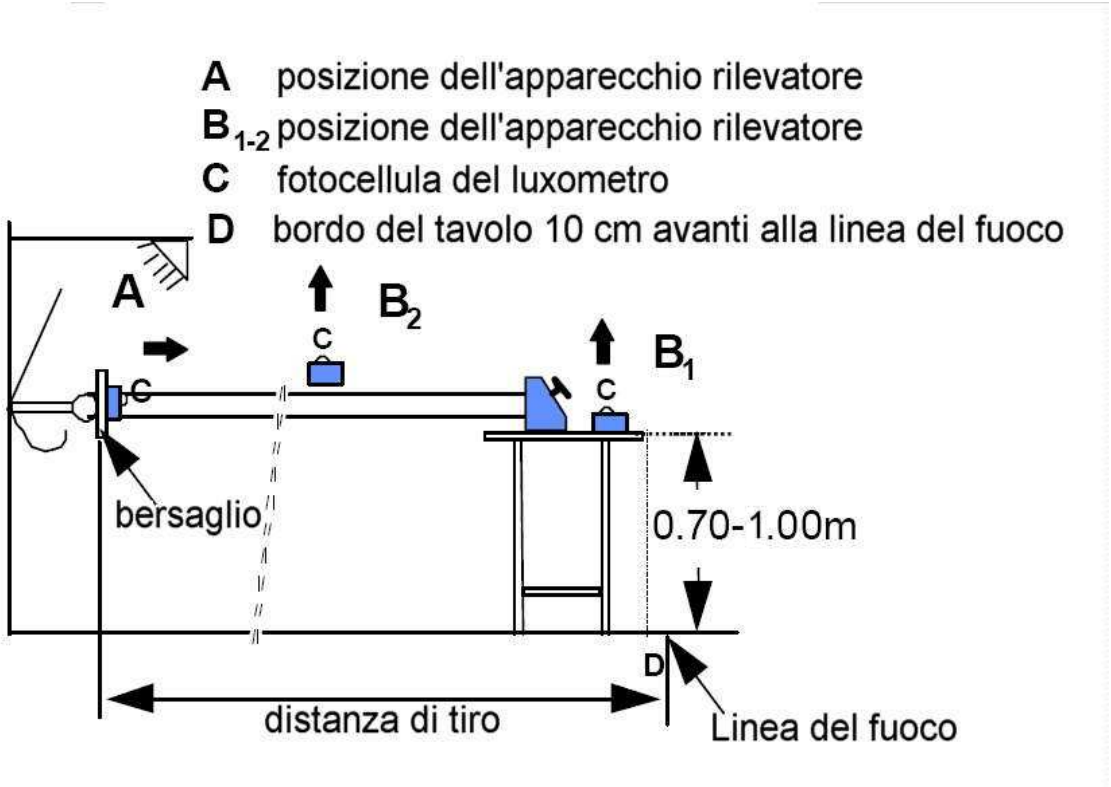
Tipo di impianto indoor	Illuminazione generale minima raccomandata	Illuminazione dei bersagli	
		minima	raccomandata
10 m	500	1500	>1800
10 m BM	500	1000	>1000
25 m	500	1500	>2500
50 m	500	1500	>3000

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 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 attraversa un'area aperta e con una velocità costante. Quest'area, nella quale si può sparare 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 50 m sono collocati su un carrello o un portabersaglio strutturato in modo che i due bersagli (uno che corre verso sinistra e l'altro che corre verso destra) siano mostrati alternativamente. 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 1.00 m ed allineata con il centro della linea di fuoco. 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 l'Ufficiale di gara e almeno per un membro della giuria. Anche il Marcatore deve posizionarsi dietro o a un lato della stazione di tiro.

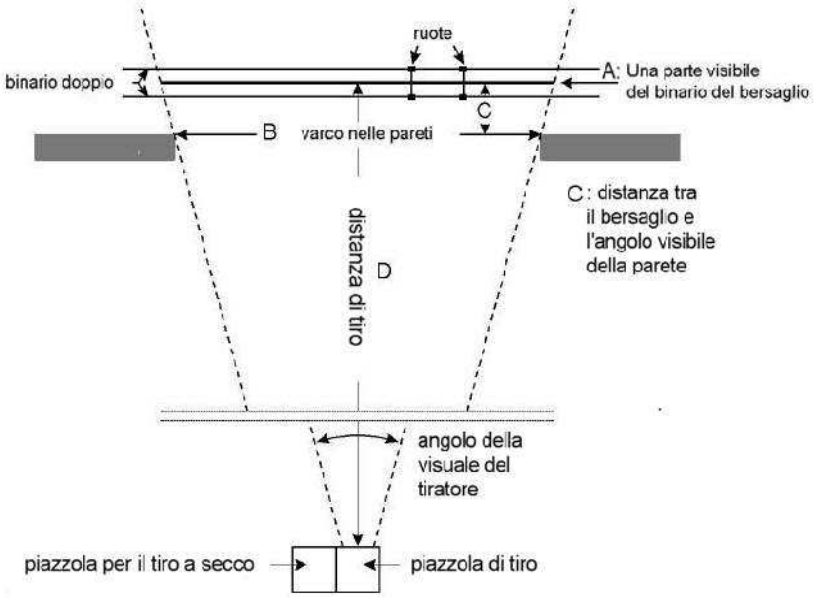
6.4.15.8 I tempi delle corse per i bersagli sono:

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 per calcolare la Apertura	B = A x (D – C) / D
Esempio (50 m): C= 0,20 m	B = 10,00 m x (50,00 m – 0,20 m) / 50,00 m B = 10,00 m x 49,80 / 50,00 = 10,00 m x 0,996 **B = 9,96 m**
Esempio (10 m): C= 0,15 m	B = 2,00 m x (10,00 m – 0,15 m) / 10,00 m B = 2,00 m x 9,85 / 10,00 = 2,00 m x 0,985 **B = 1,97 m**

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

a) Deve esserci un muro verticale ad entrambi i lati dell'apertura per la protezione del personale operativo e dei marcatori;

b) Dietro l'apertura ci deve essere un terrapieno, mentre davanti ci deve essere un muro basso di protezione del carrello portabersaglio; e

c) 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.

d) Le bandierine segnavento non sono permesse nel Bersaglio Mobile a 50 m

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

a) 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 membro della Giuria;

b) 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 1 decimo di secondo. 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 Equipaggiamenti;

b) Presso la UITS è disponibile una lista dettagliata degli strumenti e attrezzature per condurre il Controllo Equipaggiamenti con i requisiti e le specifiche richieste;

c) Il Delegato Tecnico 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 UITS 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 UITS);

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 UITS.

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.

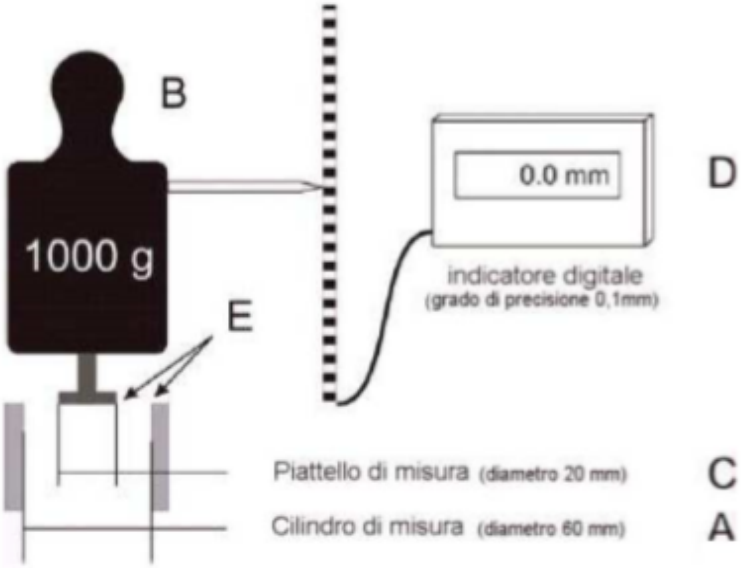
6.5.2 Strumento di misurazione della rigidità

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

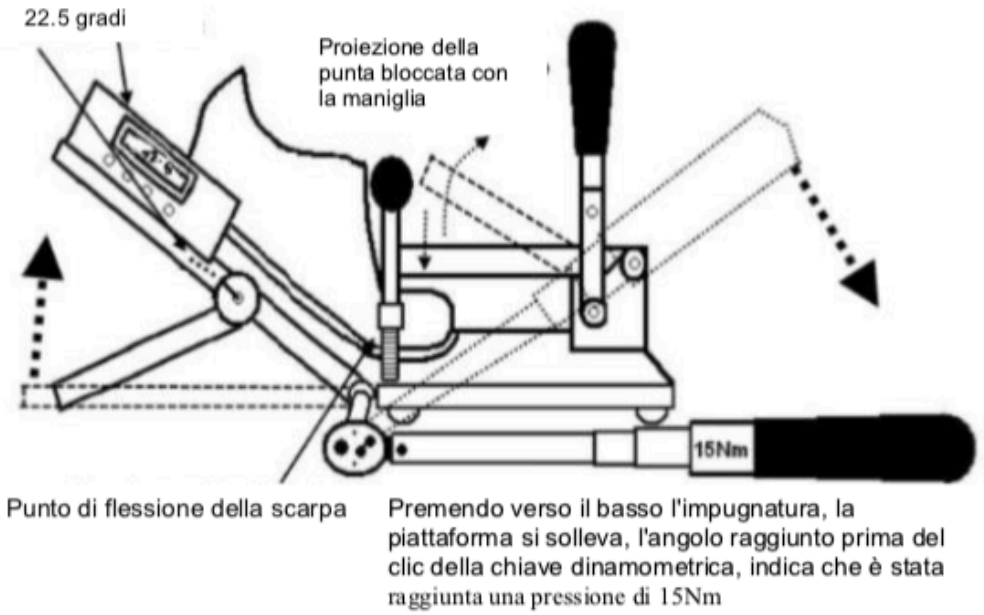
Il peso di misurazione "B" applica il vassoio di misurazione "C" al materiale posto sul cilindro di



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 del Campionato Italiano 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 Tecnico, 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 30 minuti 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 Tecnico 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 Tecnico 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 10m o Pistola 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 membri 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 specialistà 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 50m e 300m

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 sugli spareggi;

6.6.6.2 **Assegnazione delle linee di tiro - Pistola Automatica**

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) 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.

6.6.6.3 **Assegnazione delle linee di tiro - Pistola Sportiva**

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.

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 specialità si trovato nel regolamento di quella specialità.

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)

È 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 UITS. Vedere 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 UITS, la Giuria e l'Ufficio Controllo Equipaggiamento devono effettuare test casuali post gara (6.7.9).

6.7.6.2 **Procedure per Controllo Equipaggiamento**

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 UITS 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 gara, verrà applicata una tassa di riverifica di EUR 20,00

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 UITS 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, eliminatoria o qualificazione, e prima delle Finali nell'Area di preparazione secondo le procedure emanate dalla UITS. La Giuria è responsabile della supervisione dello svolgimento di tutti i controlli post gara. Giudici 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 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 (10m), peso del grilletto (50m, 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 Presidente della Giuria o un altro Membro 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) Gara: supervisionare le gare di carabina, pistola e bersaglio mobile;
b) RTP (Risultati Tempi e Punteggio): supervisionare le operazioni di punteggio e risultati;
c) Controllo Equipaggiamento: supervisionare 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 UITS e devono assicurare che queste regole siano applicate in modo giusto ed equo durante le competizioni.

6.8.2 Tutti i membri della Giuria devono indossare il giubbotto ufficiale della Giuria UITS (colore rosso) quando sono in servizio. I giubbotti da giuria devono essere forniti dalla UITS. 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 UITS. I controlli della Giuria dovrebbero essere effettuati in maniera coordinata con eventuali controlli precedenti effettuati dal Delegato Tecnico.

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

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

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

6.8.7 Durante le competizioni, i membri 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 competizioni in modo che, quando necessario, la Giuria possa incontrarsi e prendere decisioni immediatamente.

6.8.9 I membri della Giuria hanno il diritto di prendere decisioni individuali durante le gare, ma dovrebbero confrontarsi con altri membri della Giuria e gli Ufficiali di gara in caso di dubbi. Se un funzionario della squadra o un atleta non è d'accordo con la decisione di un singolo membro della Giuria, può essere richiesta una decisione della maggioranza della Giuria facendo un reclamo scritto.

6.8.10 I membri 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 Tecnico al termine di ogni competizione.

6.8.14 Gli atleti e i dirigenti di squadra non devono essere membri di una giuria. I membri 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 Tecnico 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 (Ufficiale di Gara)

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 membro 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 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 membri della Giuria, ma non devono prendere alcuna decisione in merito all'applicazione del Regolamento UITS;

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 devono tappare 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 membri della Giuria – Bersagli Elettronici

6.10.3.1 I membri della Giuria 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.

6.10.3.2 Prima di ogni turno di gara, un membro 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 10m, 25m e 50m, 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; 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 consentiti 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.

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 consentiti 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 membro 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 membro 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 (25m / 50m). 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 (25m / 50m / 300m);

c) Controbersaglio (25m);

d) Striscia di carta nera (10m);

e) Striscia di gomma nera (50m);

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 membro 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 nero 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 membri della Giuria devono esaminare questi elementi e quindi effettuare valutazioni indipendenti prima di prendere una decisione formale della Giuria.

6.10.8.6 Un membro 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 10m, 50m e 300m. Per le procedure relative a guasti dei bersagli elettronici 25m, vedere l'articolo 8.10. Per le procedure riguardanti guasti dei bersagli elettronici di bersaglio mobile, vedere l'articolo 10.11.

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 illimitati 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 membri della Giuria devono andare alla linea di tiro. L'atleta deve essere invitato a sparare 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 ne lo si è rinvenuto posizionato altrove (questo significa che non è stato possibile trovare il colpo in questione: a 10m sulla striscia di carta nera o sulla parte anteriore del bersaglio; a 25m sul controbersaglio, sul foglio di controllo o sulla cartoncino posteriore o ci sono prove a 50m o 300m 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 50m o 300m 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 10m e 50m, 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 10m, 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). 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 10m e 50m

6.11.1.1 Tempo di Preparazione e Colpi di Prova

Agli atleti 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 15 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) Il Direttore di tiro deve chiamare gli atleti sulle linee di tiro almeno 15 minuti prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova;

e) Se ci sono più turni di gara, a ciascun turno deve essere concesso lo stesso tempo per posizionare l'attrezzatura alla linea di tiro;

f) 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;

g) I controlli pre-gara da parte della Giuria e degli Ufficiali di Gara devono essere completati durante i 15 minuti prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova;

h) 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"**;

i) 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);

j) 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"**.

k) 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"**. Ci deve essere una breve pausa di circa 30 secondi in cui l'Ufficiale Tecnico effettuerà il passaggio dei bersagli da prova a gara;

l) 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.

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 50m e 300m (vedere articolo 7.7.3) 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 membro 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 10m

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 10m, Carabina e Pistola 50m, Carabina 300m

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 membri 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. 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 10m, 50m o 300m 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:

a) Se un Commissario di tiro conferma attraverso la sua osservazione dell'atleta e del bersaglio che l'atleta non ha tirato il colpo;

b) 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;

c) Quando si usano bersagli elettronici a 300m 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 membro 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

a) 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);

b) 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;

c) Non è consentito posizionare un nastro non rimovibile o tracciare linee con un pennarello indelebile sul pavimento;

d) Nessuno può sostituire o modificare alcuna struttura o attrezzatura dello stand;

e) È vietato fumare in tutte le aree utilizzate da atleti e ufficiali, nonché nelle aree degli spettatori del poligono;

f) È 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;

g) I flash fotografici sono vietati fino a quando non è terminata la gara;

h) 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.

6.12 REGOLE DI COMPORTAMENTO PER ATLETI E UFFICIALI

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

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 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. Nelle Finali di carabina 50m 3 posizioni, 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 membri 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'eliminatoria 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 membro 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 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 UITS o delle istruzioni degli Ufficiali di gara o della Giuria, le seguenti penalità possono essere inflitte all'atleta da un membro 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 membro della Giuria;

b) **Detrazione (cartellino verde)**. La detrazione di punti dal risultato è comminata da un minimo di due (2) membri della Giuria, che mostrano un cartellino verde con la parola **"Detrazione"**. Deve

essere registrata sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI), segnalata sulla striscia di carta, e annotata sul Registro di Gara. Una detrazione può essere comminata da un singolo membro della Giuria;

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 (eliminatoria, 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) 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.

f) Una squadra, di cui un componente è stato squalificato, non deve essere classificata e deve essere inserita nella classifica con l'indicazione "DSQ".

g) In caso di penalità o squalifica, un membro 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 membro 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.

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 10m, 50m e 300m 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 25m si trovano nell'articolo 8.9.3.

6.13.6 Regole specifiche riguardanti gli inceppamenti nelle specialità di pistola 25m 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 membri 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 Punteggio 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 Tecnico e dai Presidenti di 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 10m, 50m e 300m; 2) specialità pistola uomini 10m, 25m e 50m; 3) specialità bersaglio mobile uomini 10m e 50m; 4) specialità carabina donne 10m, 50m e 300m; 5) specialità pistola donne 10m e 25m; 6) specialità bersaglio mobile donne 10m.

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 membro 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 membro della Giuria. Le copie dei Rapporti di Guasto Tecnico completati (modulo RI) devono essere immediatamente inoltrate all'ufficio dei punteggi e dei risultati. Alla fine di ogni competizione, 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 è 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 La Giuria 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 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.

6.14.9.2 Non applicabile
6.14.9.3 Non applicabile

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

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

6.15 SPAREGGIO

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

Tutte le parità devono essere risolte per le specialità 10m, 25m, 50m, e 300m 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 10m o carabina a terra 50m, 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)

6.15.4 Parità nelle specialità olimpiche con Finale

6.15.5 Parità nelle specialità a squadre

Le parità nelle specialità a squadre, incluse le parità nella qualificazione delle specialità a squadre miste, 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 UITS.

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 membro 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 UITS 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 membro 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 membri 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 membro 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 membro 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 UITS (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 membro 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 membro della Giuria e deve essere pagata al membro 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 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 50m, 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 Tecnico al Segretario Generale dell'UITS 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

6.17.1.1 **Qualificazione per le Finali**. Tutti gli atleti che partecipano ad una gara devono sparare nella Qualificazione per determinare chi avrà accesso alla Finale. Partecipano alla Finale i migliori otto (8) atleti della Qualificazione tranne nella Pistola Automatica 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 dovranno essere etichettate R1-A-B-C-D-E-F-G-H-R2. Per le finali PSp donne dovranno essere etichettate A-B-R1-D-E / F-G-R2-I-J.

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/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/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/Gruppo Sportivo siano correttamente inseriti nel sistema di registrazione del punteggio e nel tabellone. Le Giurie devono completare i controlli sull'equipaggiamento prima possibile subito

dopo che gli atleti si sono presentati nell'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.

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 10m e 50m**. 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 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 (composta dal membro di Giuria in carica, un membro di Giuria di gara e un membro di Giuria dell'ufficio classifica) devono 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 (10m e 50M), di completare la serie ai 25m donne (un colpo) o ripetere la seria 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 sparato non viene registrato, l'atleta sarà spostato su un bersaglio di riserva (25m settore di riserva) Alle Finali dei 10m e 50m all'atleta che è stato spostato sul bersaglio di riserva saranno concessi 2 minuti di Preparazione e Prova. A l'atleta spostato sarà concesso su comando di tirare il colpo mancato, di completare la serie (PSp) o ripetere la serie nella (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 10m e 50m dovranno essere concessi due (2) minuti di preparazione e prova prima di continuare la gara.

6.17.1.9 **Equipaggiamento stand di Finale**. Lo stand di Finale deve essere equipaggiato con un tabellone LCD, un orologio per il conto alla rovescia visibile dai finalisti e un sistema di altoparlanti. Se l'orologio

per il conto alla rovescia non è visibile da tuti i finalisti, i tempi devono essere visibile sui monitor dei finalisti. Devono essere fornite sedie per i membri di Giuria in servizio, Ufficiali di gara, allenatori e atleti eliminati.

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) Giuria di gara. La Giuria di gara deve supervisionare lo svolgimento delle Finali. Il Presidente di Giuria deve designare se stesso oppure un componente della Giuria come membro di Giuria incaricato.

c) Membro Ufficio Classifica. Un membro di Giuria (RTP) deve essere presente per osservare il corretto risultato delle finali.

d) Giuria di Finale, **(in caso di Reclamo)** Un membro della Giuria d'Appello, il membro di Giuria incaricato e un altro membro della Giuria di gara designato dal Direttore di gara e dal Presidente della Giuria di gara, decidono riguardo ogni eventuale reclamo durante le Finali; non sono ammessi appelli.

e) Ufficiale di gara. Un Ufficiale di gara esperto assisterà il DT controllando che le armi siano in sicurezza 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 le Giurie 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 una musica colorita e luminosa con commenti e annunci, il DT dovrà dare i comandi 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, tutti i finalisti devono posare le armi e girarsi di fronte agli spettatori, tranne che nelle Finali di carabina dove i finalisti rimangono nella posizione di tiro, ma dovranno togliere il calciolo dalla spalla. Il presentatore introdurrà i finalisti annunciando nome e cognome, la Sezione/Gruppo Sportivo e brevi informazioni su ciascun finalista. Il presentatore introdurrà anche il DT e il membro di Giuria incaricato.

6.17.1.13 **Procedure e regole per le Finali**.

a) Il Regolamento Tecnico Generale UITS oppure i Regolamenti Tecnici di ogni specialità si devono applicare in tutti i casi non previsti dal presente articolo (art.6.17).

b) Dopo il loro arrivo nell'Area di Preparazione, gli atleti sono autorizzati a sistemare le armi e l'equipaggiamento sulla linea di tiro almeno18:00 minuti prima dell'ora d'inizio della Finale. Nello stand della Finale, dietro le linee di tiro, non è consentito lasciare l'equipaggiamento e le custodie delle armi.
Gli atleti devono poi tornare nella zona di preparazione prima di essere chiamati ad occupare la linea di tiro per il periodo di preparazione e presentazione.

c) Quando i finalisti di carabina saranno chiamati ad occupare le loro linee di tiro dovranno presentarsi con gli indumenti da tiro allacciati.

d) Dopo che i finalisti sono chiamati sulla linea di tiro, possono maneggiare le loro armi, eseguire esercizi di puntamento, ma NON potranno togliere la bandierina di sicurezza Prima dell'inizio del periodo di **Preparazione e Prova** e prima del comando **"IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA" (ai 25m).**

e) Nelle Finali il tiro a secco è permesso solo durante il Tempo di Preparazione e 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 deduzione di (1) punto nelle specialità a 10 e 50m e di un colpito nelle finali 25m.

f) Non è permesso di caricare la carabina o la pistola prima del comando "CARICARE" impartito dal DT. La definizione del caricare è quando una cartuccia un piombino o un caricatore carico viene a contatto con l'arma. (vedi art. 6.2.3.4)

g) Nelle Finali gli esercizi di puntamento e mira sono autorizzati a partire dal comando ATLETI IN LINEA fino al comando STOP SCARICARE non è permesso durante la Presentazione.

h) Durante le Finali dei 10 – 25 – 50m un Finalista carica e spara un colpo prima del comando Preparazione e Prova o Serie di Prova Caricare, deve essere squalificato.

i) Se un Finalista spara un colpo dopo il comando Preparazione e Prova Stop o dopo il comando Cambio di Posizione Stop o prima dello START della prossima serie di Finale, il colpo non sarà conteggiato come colpo sparato, ma una penalità di 2 punti sarà applicata al primo colpo di gara.

j) Nella Finale 25m un Finalista spara un colpo di una serie o colpo prima che la luce verde si accende, la serie completa sarà attribuita (0) Colpiti.

k) Se un Finalista spara un colpo in più in una serie, o due colpi in una serie colpo, colpo, il colpo supplementare sarà annullato e una penalità di 2 punti sarà applicata all'ultimo colpo.

l) In Finale se un'atleta non coinvolto in uno spareggio o inceppamento carica e spara un colpo o completa/ripete una serie inavvertitamente, questo è annullato. In un errore del genere non sarà applicata penalità.

m) Le bandierine di sicurezza devono essere inserite nelle armi fino al comando Preparazione e Prova. Gli atleti che sono eliminati durante la Finale devono deporre la loro arma sul banco (nella cassetta contenitore nella Finale 3P) con l'otturatore aperto, puntata verso il bersaglio, e inserire la bandierina di sicurezza. Un Commissario deve verificare che la bandierina di sicurezza sia inserita quando l'atleta lascia l'arma sul banco o la ripone. Subito dopo il termine della Finale, i Vincitori possono farsi fotografare con le loro armi, ma non possono riporle prima che la bandierina di sicurezza sia inserita e controllata dal Commissario di tiro. Se un Finalista inavvertitamente non inserisce la bandierina di sicurezza, un Ufficiale di gara è autorizzato a correggere questo errore inserendo lui la bandierina di sicurezza.

n) In Finale non è permessa assistenza verbale al tiro. È permesso solo durante il cambio di posizione nella carabina tre posizioni.

6.17.1.14 **Presentazione dei vincitori**. Dopo che il DT dichiara "**I RISULTATI SONO DEFINITIVI**", il presentatore deve immediatamente annunciare i vincitori delle medaglie:

"**IL VINCITORE DELLA MEDAGLIA DI BRONZO, CON IL PUNTEGGIO DI (PUNTEGGIO), DELLA SEZIONE/GR.SP. (SEZIONE O GRUPPO SPORTIVO), È (NOME E COGNOME)**"

"**IL VINCITORE DELLA MEDAGLIA D'ARGENTO, CON IL PUNTEGGIO DI (PUNTEGGIO), DELLA SEZIONE/GR.SP. (SEZIONE O GRUPPO SPORTIVO), È (NOME E COGNOME)**"

"**IL VINCITORE DELLA MEDAGLIA D'ORO, CON IL PUNTEGGIO DI (PUNTEGGIO), DELLA SEZIONE/GR.SP. (SEZIONE O GRUPPO SPORTIVO), È (NOME E COGNOME)**"

6.17.2 FINALI CARABINA E PISTOLA UOMINI E DONNE A 10M,

La tempistica in questo documento è indicativa. Per una tempistica dettagliata ed applicabile in finale si fa riferimento al documento.

a) FORMATO DELLE FINALI	**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 venti (24) colpi.**
b) PUNTEGGIO	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.
c) TEMPO PER SISTEMARE L'EQUIPAGGIAMENTO 18:00 minuti prima	Gli atleti o gli allenatori devono poter sistemare le armi e l'equipaggiamento sulla linea di tiro almeno 18 minuti prima dell'ora d'inizio della Finale.
d) PERIODO DI PREPARAZIONE E PROVA 13:00 minuti prima	Il DT chiamerà gli atleti sulla linea di tiro tredici (13) minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con il comando "**ATLETI IN LINEA**". Dopo due (2) minuti il DT darà inizio al tempo di Preparazione e Prova con il comando "**CINQUE MINUTI DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA…START**". Durante questo tempo i finalisti possono tirare un numero illimitato di colpi di prova. 30 secondi prima della fine del tempo di Preparazione e Prova, il DT annuncerà "**30 SECONDI**". Dopo cinque (5) minuti, il DT annuncerà "**STOP…SCARICARE**". Durante i colpi di prova non saranno annunciati i punteggi.
e) PRESENTAZIONE DEI FINALISTI 5:30 minuti prima	Dopo il comando "**STOP…SCARICARE**", 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 Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita. Dopo il comando "**STOP…SCARICARE**", 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 membro di Giuria incaricato come indicato all'art.6.17.1.12
f) TEMPO DI PREPARAZIONE FINALE	Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà "**AI VOSTRI POSTI**". 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.
g) PRIMA FASE 2 x 5 colpi Tempo massimo: 250 secondi per ogni serie Inizio della Finale 0:00 minuti	Il DT annuncerà "**PER LA PRIMA SERIE DI GARA…CARICARE**". Dopo cinque (5) secondi annuncerà "**START**". I finalisti hanno 250 secondi pe tirare cinque (5) colpi. Dopo 250 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT annuncerà "**STOP**". Subito dopo il comando "**STOP**", 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 "**PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA…CARICARE**". Dopo cinque (5) secondi annuncerà "**START**". Dopo 250 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT annuncerà "**STOP**".

	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.
h) **SECONDA FASE** **14 x 1 colpi** **Tempo massimo: 50 secondi per ogni colpo**	Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà "**PER IL PROSSIMO COLPO DI GARA…CARICARE**". Dopo cinque (5) secondi annuncerà "**START**". I Finalisti hanno 50 secondi per tirare ogni colpo. Dopo 50 secondi, il DT annuncerà "**STOP**" e il presentatore farà commenti sui finalisti e i loro punteggi. Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà "**PER IL PROSSIMO COLPO DI GARA…CARICARE**". Dopo cinque (5) secondi annuncerà "**START**". Questa sequenza continuerà fino a quando non saranno tirati 24 colpi, compresi 14 colpi singoli. Alla fine del ventiquattresimo (24°) colpo, il DT annuncerà "**STOP…SCARICARE**". Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.
i) **ELIMINAZIONI**	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) Quando un finalista è eliminato, egli deve scaricare la carabina o la pistola, inserire la bandierina di sicurezza, posare l'arma e allontanarsi dalla linea di tiro. Un Ufficiale di gara deve verificare che l'arma sia in sicurezza.
j) **SPAREGGIO**	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.
k) **TERMINE** **DELLA FINALE**	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 **" STOP"… SCARICARE "**dichiara "**I RISULTATI SONO DEFINITIVI**" 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 UOMINI E DONNE A 50m

a) FORMATO DELLE FINALI	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 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 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) PUNTEGGIO	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.
c) TEMPO PER SISTEMARE L'EQUIPAGGIAMENTO 18:00 minuti prima	Gli atleti o gli allenatori devono poter sistemare le carabine e l'equipaggiamento sulla linea di tiro almeno 18 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.
d) PREPARAZIONE E PROVA POSIZIONE IN GINOCCHIO Inizia 13:00 minuti prima	Il DT chiamerà gli atleti sulla linea di tiro tredici (13) minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con il comando "**ATLETI IN LINEA**". 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. Dopo due (2) minuti il DT darà inizio al tempo di Preparazione e Prova con il comando "**CINQUE MINUTI DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA…START**". Dopo questo comando, i finalisti possono rimuovere la bandierina di sicurezza, fare scatti a secco e tirare un numero illimitato di colpi di prova. 30 secondi prima della fine del tempo di Preparazione e Prova, il DT annuncerà "**30 SECONDI**". Dopo cinque (5) minuti, il DT annuncerà "**STOP…SCARICARE**". Durante i colpi di prova non saranno annunciati i punteggi. Dopo il comando "**STOP…SCARICARE**", 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 Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.
e) PRESENTAZIONE DEI FINALISTI 5:30 minuti prima	Dopo la verifica delle carabine dei finalisti, il presentatore introduce gli atleti, il DT e il membro di Giuria incaricato come indicato all'art. 6.17.1.12. Nelle Finali di carabina 3 posizioni, gli atleti possono rimanere in posizione di tiro durante la presentazione ma ci si aspetta che ruotino la testa verso gli spettatori.

f) **COLPI DI GARA POSIZIONE IN GINOCCHIO** **3 serie x 5 colpi** **Tempo massimo: 200 secondi per ogni serie** **Inizio della Finale 0:00 minuti**	Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà **"AI VOSTRI POSTI"**. Dopo una pausa di 60 secondi il DT annuncerà "**PER LA PRIMA SERIE DI GARA…CARICARE**". Dopo cinque (5) secondi annuncerà "**START**". I finalisti hanno 200 secondi per tirare cinque (5) colpi. Dopo 200 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT annuncerà "**STOP**". Subito dopo il comando "**STOP**", 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 "**PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA…CARICARE**". Dopo cinque (5) secondi annuncerà "**START**". Dopo 200 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT annuncerà "**STOP**". Subito dopo il comando "**STOP**", il presentatore farà 15/20 secondi di ulteriori commenti sulla classifica. Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà "**PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA…CARICARE**". Dopo cinque (5) secondi annuncerà "**START**". Dopo 200 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT annuncerà "**STOP…SCARICARE**". Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.
g) **CAMBIO POSIZIONE E PROVA** **POSIZIONE A TERRA** **7:00 minuti**	Subito dopo il comando "**STOP…SCARICARE**", il DT deve dare inizio al tempo di Cambio posizione e Prova con il comando "**SETTE MINUTI PER CAMBIO POSIZIONE E COLPI DI PROVA…START**". Dopo questo comando, i finalisti possono maneggiare la loro carabina, prepararsi per la posizione a terra, assumere la posizione a terra, rimuovere la bandierina si sicurezza, fare scatti a secco e tirare un numero illimitato di colpi di prova. 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. 30 secondi prima della fine del tempo di Cambio posizione e Prova, il DT annuncerà "**30 SECONDI**". Dopo sette (7) minuti, il DT annuncerà "**STOP**". Dopo questo comando seguiranno 30 secondi di pausa per permettere all'Ufficiale tecnico di preparare i bersagli per i colpi di GARA.
h) **COLPI DI GARA POSIZIONE A TERRA** **3 serie x 5 colpi** **Tempo massimo: 150 secondi per ogni serie**	Dopo 30 secondi, il DT annuncerà "**PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA…CARICARE**". Dopo cinque (5) secondi annuncerà "**START**". I finalisti hanno 150 secondi per tirare ogni serie di GARA di cinque (5) colpi nella posizione a terra. 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. Dopo la terza serie, il DT annuncerà "**STOP…SCARICARE**". Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.

i) **CAMBIO POSIZIONE E PROVA** **POSIZIONE IN PIEDI** **9:00 minuti**	Subito dopo il comando "**STOP…SCARICARE**", il DT deve dare inizio al tempo di Cambio posizione e Prova con il comando "**NOVE MINUTI PER CAMBIO POSIZIONE E COLPI DI PROVA…START**". 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. 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. 30 secondi prima della fine del tempo di Cambio posizione e Prova, il DT annuncerà "**30 SECONDI**". Dopo nove (9) minuti, il DT annuncerà "**STOP**". Dopo questo comando seguiranno 30 secondi di pausa per permettere all'Ufficiale tecnico di preparare i bersagli per i colpi di GARA.
j) **COLPI DI GARA POSIZIONE IN PIEDI** **2 serie x 5 colpi** **5 x 1 colpi** **Tempo massimo: 250 secondi per ogni serie, 50 secondi per ogni singolo colpo**	Dopo 30 secondi, il DT annuncerà "**PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA…CARICARE**". Dopo cinque (5) secondi annuncerà "**START**". I finalisti hanno 250 secondi per tirare ogni serie di GARA di cinque (5) colpi nella posizione in piedi. 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. Dopo il comando "**STOP**" 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. Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà "**PER IL PROSSIMO COLPO DI GARA…CARICARE**". Dopo cinque (5) secondi annuncerà "**START**". 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. Dopo 50 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato un colpo, il DT annuncerà "**STOP**". Il presentatore annuncerà gli atleti eliminati e farà commenti sui risultati. 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.
k) **ELIMINAZIONI**	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: Dopo 41 colpi – 6° posto Dopo 42 colpi – 5° posto Dopo 43 colpi – 4° posto Dopo 44 colpi – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo) Dopo 45 colpi – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro)

	Quando un finalista è eliminato, egli deve inserire la bandierina di sicurezza nella carabina, posare l'arma sul banco e allontanarsi dalla linea di tiro. Un Ufficiale di gara deve verificare che l'arma sia scarica e con la bandierina di sicurezza inserita.
l) **SPAREGGIO**	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. 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.
m) **TERMINE DELLA FINALE**	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 **"STOP… SCARICARE" e** dichiara "**I RISULTATI SONO DEFINITIVI**" Il presentatore deve immediatamente annunciare i vincitori delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo (art.6.17.1.14).
n) **CAMBIO POSIZIONE**	Gli atleti non possono cominciare il cambio posizione per la posizione successiva fino a quando il DT non ha dato il comando "**START**" per il tempo di Cambio posizione e Prova. Alla prima violazione sarà data un'ammonizione. Alla seconda violazione 2 punti di penalità saranno applicati al primo colpo della serie successiva.
o) **ASSISTENZA AL TIRO**	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)

6.17.4 FINALE PISTOLA AUTOMATICA UOMINI A 25m

a) **FORMATO DELLA FINALE**	La Finale di Pistola Automatica Uomini a 25m consiste di otto (8) serie di cinque (5) colpi in quattro (4) secondi l'una con il sistema di punteggio colpito o non colpito 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.
b) **BERSAGLI**	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 piazzola di tiro di 1,50m x 1,50m. 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.
c) **PUNTEGGIO**	In Finale il punteggio sarà calcolato con il sistema colpito o non colpito; ogni colpito ha il valore di un (1) punto; ogni non colpito ha valore zero (0). Qualsiasi colpo con il punteggio di 9.7 o superiore nel bersaglio di Pistola Automatica sarà conteggiato come colpito. Il punteggio totale accumulato in Finale (numero totale dei colpito) determinerà la classifica finale, con le parità risolte con lo spareggio.
d) **AREA DI PREPARAZIONE** **30:00 e 15:00 minuti prima**	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, 15 minuti prima 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). Le custodie delle armi o i contenitori dell'equipaggiamento non possono essere lasciati all'interno del campo di gara.
e) **ACCESSO ALLE LINEE DI TIRO, TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA** **10:00 minuti prima**	Il DT chiamerà gli atleti sulla linea di tiro dieci (10) minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con il comando "**ATLETI IN LINEA**". Dopo un (1) minuto il DT darà inizio a due (2) minuti di tempo di Preparazione con il comando "**IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA**". Dopo due (2) minuti, il DT annuncerà "**FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE**". La serie di Prova consiste di cinque (5) colpi in quattro (4) secondi. Subito dopo la fine del tempo di Preparazione, il DT annuncerà "**PER LA SERIE DI PROVA…CARICARE**". 30 secondi dopo il comando "**CARICARE**", il DT chiamerà il primo (sinistra) atleta di ogni gruppo di bersagli "**(COGNOME ATLETA #1, COGNOME ATLETA #3, COGNOME ATLETA #5)**". Dopo l'annuncio dei loro cognomi, gli atleti possono inserire il caricatore nella loro pistola e prepararsi per tirare. 15 secondi dopo aver chiamato i cognomi dei finalisti 1, 3 e 5, il DT annuncerà "**ATTENZIONE**" e accenderà la luce rossa. Questi atleti devono assumere la posizione di PRONTO (art.8.7.2). 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). Durante questo periodo di 10/14 secondi, gli atleti possono guardare i loro monitor. Dopo che l'Ufficiale tecnico segnala che i bersagli sono pronti, il DT annuncerà "**(COGNOME ATLETA #2, COGNOME ATLETA #4, COGNOME ATLETA #6)**". Dopo l'annuncio dei loro cognomi, gli atleti possono inserire il caricatore nella loro pistola e prepararsi per tirare. 15 secondi più tardi sarà annunciato il comando "**ATTENZIONE**" e la successione dei tempi per quella seria proseguirà. 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. 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 Ufficiale di gara deve verificare che il carrello sia aperto e non ci siano cartucce nella camera o nel caricatore.
f) **PRESENTAZIONE DEI FINALISTI** **4:45 minuti prima**	Dopo la verifica delle armi dei finalisti, il presentatore introduce gli atleti, il DT e il membro di Giuria incaricato come indicato all'art.6.17.1.12.
	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. Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà "**AI VOSTRI POSTI**". 30 secondi dopo la presentazione, il DT annuncerà "**CARICARE**". Dopo il comando "**CARICARE**", gli atleti hanno un (1) minuto per caricare due (2) caricatori (art.8.7.6.2 d. non si applica in Finale). Un solo comando "**CARICARE**" sarà dato prima dell'inizio della prima serie di

g) **PROCEDURA DETTAGLITA DEI COMANDI** **Inizio della Finale** **0:00 minuti**	GARA. Durante tutta la Finale, gli atleti possono continuare a caricare i caricatori secondo esigenza. Dopo il comando "**CARICARE**", 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. 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. Un (1) minuto dopo il comando "**CARICARE**", il DT annuncerà il cognome del primo atleta "**(COGNOME ATLETA #1)**". Dopo l'annuncio del suo cognome, l'atleta può inserire il caricatore nella pistola e prepararsi per tirare. Quindici (15) secondi dopo l'annuncio del cognome del primo atleta, il DT annuncerà "**ATTENZIONE**" e accenderà la luce rossa. Il primo atleta deve assumere la posizione di PRONTO. 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). Durante questi 10/14 secondi, il DT annuncerà il risultato di quella serie (es. "**QUATTRO COLPITO**"). Subito dopo che il risultato del primo atleta è stato annunciato e l'Ufficiale tecnico segnala che i bersagli sono pronti, il DT annuncerà "**(COGNOME ATLETA #2)**". 15 secondi più tardi sarà annunciato il comando "**ATTENZIONE**" e la successione dei tempi per quella seria proseguirà. Dopo questa serie, il DT annuncerà il risultato. Gli altri atleti continueranno a tirare in sequenza fino a quando tutti gli atleti rimasti in gara avranno completato quella serie. 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… Per la seconda serie, il DT annuncerà "**(COGNOME ATLETA #1)**" e continuerà con questa procedura fino a quando tutti i finalisti avranno tirato quattro (4) serie.
h) **ELIMINAZIONI**	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: Dopo 5 serie – 5° posto Dopo 6 serie – 4° posto Dopo 7 serie – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo) Dopo 8 serie – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro) Quando un atleta è eliminato, egli deve scaricare la sua pistola (togliere il caricatore, aprire il carrello e inserire la bandierina di sicurezza) e posarla sul banco prima di allontanarsi dalla linea di tiro. Un Ufficiale di gara deve verificare che l'arma sia scarica, senza caricatore e con la bandierina di sicurezza inserita.

i) **SPAREGGIO**	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. Per la serie di spareggio, il DT annuncerà immediatamente il cognome del primo atleta in parità "**(COGNOME ATLETA #1)**" e applicherà la normale procedura di Finale. Il presentatore non farà nessun commento fino a quando lo spareggio non sarà terminato.
j) **TERMINE** **DELLA FINALE**	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 **"STOP…SCARICARE" e** dichiara "**I RISULTATI SONO DEFINITIVI**" 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). Prima che un finalista o il suo allenatore rimuova la pistola dalla linea di tiro, un Ufficiale di gara deve verificare che 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.
k) **COLPI IN** **RITARDO**	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) colpito, per ogni colpo tirato fuori tempo o non tirato, dal punteggio di quella serie. Il colpo(i) sarà registrato con "**FT**".
l) **POSIZIONE** **DI PRONTO** **(8.7.2, 8.7.3)**	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) 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 membri di 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.
m) **INCEPPAMENTI** **(8.9)**	Inceppamenti durante la serie di prova non possono essere dichiarati o ripetuti. Un solo inceppamento AMMESSO o NON AMMESSO è concesso durante la serie di Finale. In caso di inceppamento durante una serie di GARA, un Ufficiale di gara deve determinare se l'inceppamento è AMMESSO o NON AMMESSO. Se l'inceppamento è AMMESSO, 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. Per ogni ulteriore inceppamento non sono permesse ripetizioni e saranno considerati solo i colpito visualizzati. Se l'inceppamento è NON AMMESSO, l'atleta sarà penalizzato con la detrazione di due (2) colpito dal punteggio di quella serie.

6.17.5 FINALE PISTOLA SPORTIVA DONNE A 25m

a) **FORMATO** **DELLA** **FINALE**	La Finale di Pistola Sportiva Donne a 25m consiste di dieci (10) serie di cinque (5) colpi di tiro celere con il sistema di punteggio colpito o non colpito 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) **BERSAGLI**	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.
	LA Finale comincia da zero (0). Il punteggio sarà calcolato con il sistema colpito o non colpito; ogni colpo all'interno della zona del colpito sarà registrato come un colpito. La dimensione della zona del colpito è quella interna alla zona del

c) **PUNTEGGIO**	10.2 del bersaglio di tiro celere di Pistola Sportiva. Durante la Finale, il punteggio sarà cumulativo con la classifica di ogni atleta determinata dal numero totale di colpito. Se due o più atlete sono in parità, spareranno una serie addizionale fin quando la parità non sarà risolta.
d) **AREA DI PREPARAZIONE** **30:00 e 15:00 minuti prima**	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, no meno di 15 minuti prima 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).
e) **ACCESSO ALLE LINEE DI TIRO, TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA** **12:00 minuti prima**	Il DT chiamerà le atlete sulla linea di tiro dodici **(12)** minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con il comando "**ATLETE IN LINEA**". Dopo un (1) minuto il DT darà inizio a due (2) minuti di tempo di Preparazione con il comando "**IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA**". Dopo due (2) minuti, il DT annuncerà "**FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE**". La serie di Prova consiste di cinque (5) colpi nella normale sequenza di tiro celere (art.8.7.6.4). Subito dopo la fine del tempo di Preparazione, il DT annuncerà "**PER LA SERIE DI PROVA…CARICARE**". Dopo questo comando, le atlete possono riempire il caricatore, inserirlo nella pistola e prepararsi per tirare. 60 secondi dopo il comando "**CARICARE**", il DT annuncerà "**ATTENZIONE**" e accenderà la luce rossa. Le atlete devono assumere la posizione di PRONTO (art.8.7.2). Dopo sette (7) secondi inizia la serie con l'accensione, per tre (3) secondi, della prima luce verde. Al termine della serie, il DT annuncerà "**STOP…SCARICARE**". Nella serie di prova non saranno annunciati i risultati. Dopo il comando "**STOP…SCARICARE**", le finaliste devono scaricare le armi, 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.
f) **PRESENTAZIONE DELLE FINALISTE** **6:15 minuti prima**	Dopo la verifica delle armi delle finaliste, il presentatore introduce le atlete, il DT e il membro di Giuria incaricato come indicato all'art.6.17.1.12.
g) **COMANDI E PROCEDURE DELLA FINALE** **Inizio Gara** **0:00 minuti**	Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà "**AI VOSTRI POSTI**". 15 secondi più tardi, inizierà la prima serie di GARA e il DT annuncerà "**CARICARE**". Le finaliste hanno un (1) minuto per caricare due (2) caricatori (art.8.7.6.2 d. non si applica in Finale). Un solo comando "**CARICARE**" sarà dato prima dell'inizio della prima serie di GARA. Durante tutta la Finale, le atlete possono continuare a caricare i caricatori secondo esigenza. Un (1) minuto dopo il comando "**CARICARE**", il DT annuncerà "**PRIMA SERIE…PRONTE**". Le atlete possono inserire il caricatore nella pistola e prepararsi per tirare. Quindici (15) secondi dopo il comando "**PRONTE**", il DT annuncerà "**ATTENZIONE**" e accenderà la luce rossa. Le atlete devono assumere la posizione di PRONTO (art.8.7.2). 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 "**STOP**". Dopo il comando "**STOP**", il presentatore farà commenti sulla classifica delle finaliste e sui punteggi. 15 secondi dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà "**PROSSIMA SERIE…PRONTE**". Dopo quindici (15) secondi, il DT annuncerà "**ATTENZIONE**". 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 "**STOP".**
h) ELIMINAZIONI	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: Dopo 5 serie – 7° posto Dopo 6 serie – 6° posto Dopo 7 serie – 5° posto Dopo 8 serie – 4° posto Dopo 9 serie – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo) Dopo 10 serie – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro)
i) SPAREGGIO	Se due (2) o più atlete hanno lo stesso punteggio (numero totale di colpito) devono tirare una ulteriore serie di spareggio di 5 colpi in tiro celere fino a quando la parità non sarà risolta. 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.
j) TERMINE DELLA FINALE	Dopo dieci serie, se non ci sono parità tra il 1mo e il 2do posto, il DT darà l'ordine **"STOP SCARICARE"** e annuncerà "**I RISULTATI SONO DEFINITIVI**" 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.
k) POSIZIONE DI PRONTO (8.7.2)	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) 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 membri di 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.
l) INCEPPAMENTI (8.9.2)	Inceppamenti durante la serie di prova non possono essere dichiarati o ripetuti. In caso di inceppamento durante una serie di GARA, un Ufficiale di gara deve determinare se l'inceppamento è AMMESSO o NON AMMESSO. Se l'inceppamento è AMMESSO, l'atleta deve completare la serie immediatamente, mentre le altre atlete aspettano. L'atleta ha quindici (15) secondi per essere pronta a completare la serie. In ogni Fase della Finale è consentito un solo inceppamento AMMESSO. Per ogni successivo inceppamento non è permesso completare la serie e saranno considerati solo i colpito visualizzati.

6.17.6 Reclami durante la Finale

a) Ogni reclamo deve essere verbale ed immediato. Il reclamo deve essere fatto dall'atleta o dal suo allenatore alzando il braccio.
b) Nessuna tassa è dovuta per i reclami in Finale.

c) Ogni reclamo deve essere risolto immediatamente dalla Giuria di Finale (art. 3.12.3.7 art. 6.16.6 e art. 6.17.1.10.d.). Le decisioni della Giuria di Finale sono definitive e non sono ammessi appelli.
d) Se il reclamo in Finale non è accolto, si dovrà applicare una penalità di due punti o due colpito dall'ultima serie o colpito.

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 REGOLAMENTO PER LA GARA DI MIXED TEAM DI CARABINA E PISTOLA A M.10

INFORMAZIONI GENERALI	
1. Discipline	Pistola e Carabina
2. Tipo di gara	A squadre
3. Denominazione gara	Mixed Team Pistola m.10, Mixed Team Carabina m.10
4. Numero dei componenti la squadra	Due (2) atleti (1 di sesso maschile e 1 femminile)
5. Numero di fasi	2 fasi: • Qualificazione (divisa in 2 parti) • Finale (composta dal Medal Match per il Bronzo e Medal Match per l'Oro e l'Argento
6. Bersagli	Bersagli elettronici per la Qualificazione e la Finale
7. Stand di tiro	La Qualificazione avrà luogo nello stand delle qualifiche, ove possibile la Finale nella Final Hall.
8. Parità di punteggio in Qualificazione	In caso di parità di punteggio per accedere alla fase successiva si applica il regolamento Tecnico Generale art. 6.15
9. Punteggio in Qualificazione	• Pistola: punteggio intero con mouche • Carabina: punteggio in decimali
10. Inceppamenti in Qualificazione	Per gli inceppamenti si applica il regolamento Tecnico Generale art. 6.13
11. Qualificazione parte 1	Ai tiratori verranno assegnate le linee di tiro in base alle Start List. Ai tiratori della stessa squadra saranno assegnate linee adiacenti. Gli atleti verranno chiamati in linea di tiro quindici (15) minuti prima dell'orario indicato nel programma come inizio-gara. I punteggi di ogni componente la squadra verranno sommati tra loro, si formerà la classifica in base al punteggio della squadra. Le prime otto (8) squadre classificate accederanno alla Qualificazione parte 2.
12. Numero di colpi in qualificazione parte 1	Tempo di preparazione e prova: 10 minuti 30 colpi per ogni componente la squadra (totale 60 colpi) che devono essere sparati in un tempo massimo di 30 minuti. Ogni atleta tira indipendentemente dal proprio compagno di squadra.
13. Qualificazione parte 2	Le prime otto (8) squadre classificate nella Qualificazione parte 1 si sposteranno verso le linee di tiro nella parte del poligono prescelta, con i tiratori della stessa squadra in posizioni adiacenti, lasciando una linea libera tra una squadra e l'altra. *Nota: se c'è solo un turno di qualificazione parte 1 e nel programma di gara non c'è tempo a sufficienza per spostare gli atleti delle prime 8 squadre qualificate come previsto dal paragrafo precedente, possono rimanere nelle loro linee anche per la parte 2. Vi sarà una pausa di dieci (10) minuti tra la parte 1 e l'inizio del tempo di preparazione e prova della parte 2.* I tiratori non qualificati per la parte 2 dovranno ritirare la loro attrezzatura dalle linee appena possibile. Il Direttore di Tiro darà il comando agli atleti: "**Ai vostri posti**", cinque (5) minuti prima dell'orario indicato nel programma come inizio-parte 2. I punteggi ottenuti nella Qualificazione parte 1 non

	verranno *RIPORTATI* nella parte 2. Tutte le squadre inizieranno da zero. I punteggi di ogni componente la squadra verranno sommati tra loro e si formerà la classifica in base al punteggio della squadra. Le prime quattro (4) squadre classificate accederanno alle Finali. Le prime due squadre classificate gareggeranno alla finale del Medal Match per l'Oro e l'Argento La 3^ e la 4^ squadra gareggeranno alla finale del Medal Match per il Bronzo.
14. Numero di colpi in Qualificazione parte 2	Tempo di preparazione e prova: 3 (tre) minuti 20 colpi per ogni componente la squadra (totale 40 colpi) che devono essere sparati in un tempo massimo di 20 minuti Ogni atleta tira indipendentemente dal proprio compagno di squadra.
15. Finale	Il Medal Match per il Bronzo avrà luogo per primo, seguito dal Medal Match per l'Oro e l'Argento. Durante la finale non verranno indossati i pettorali. L'orario di presentazione degli otto atleti alla finale è 30 minuti prima dell'orario pubblicato nel programma come inizio del Medal Match per il bronzo. I ritardi saranno sanzionati secondo il regolamento tecnico generale. Gli atleti partecipanti al Medal Match per il Bronzo o i loro allenatori devono poter sistemare il loro equipaggiamento comprese le armi nella loro linea di gara, almeno 15 minuti prima dell'orario fissato per l'inizio della gara. Dopo aver sistemato il loro materiale devono lasciare le linee di tiro e aspettare la loro chiamata in linea. Nessuna borsa o custodia di arma deve essere lasciata nella zona di svolgimento della finale.
16. Modalità della finale	Per il Medal Match per la medaglia di bronzo, la squadra qualificata in terza (3) posizione dopo le Qualificazioni sarà posizionata sulle linee C e D e la squadra classificata quarta (4) sulle linee F e G. Il Direttore di Tiro condurrà il Medal Match con i seguenti comandi: • 10 minuti prima dell'orario previsto per il Medal match per il Bronzo, "**Atleti in linea**" • Darà un (1) minuto agli atleti per assumere la loro posizione, poi annuncia: "**3 minuti di preparazione e colpi di prova, start**". • Dopo 2 minuti e 30 secondi: "**30 secondi**". • Dopo 3 minuti: "**Stop**". La presentazione degli atleti avverrà con le stesse regole delle finali individuali Al termine della presentazione: • "**Ai vostri posti**". Dopo un (1) minuto: • "**Per il primo/prossimo colpo di gara caricare -5 secondi- Start**". Ogni componente della squadra sparerà un colpo singolo in un tempo massimo di 50 secondi. Fra i due componenti la squadra, chiunque può sparare per primo. Il Direttore di Tiro darà il comando "**Stop**" dopo che tutti gli atleti avranno sparato o allo scadere dei 50 secondi. • Dopo ogni colpo sarà annunciata la squadra con il più alto punteggio, dato dalla somma dei punti

	di entrambi i componenti con il numero di punti conquistati. • La sequenza di tiro sarà ripetuta finché non ci sarà un vincitore del Medal Match • L'allenatore o un atleta può richiedere un "**Time-out**" (*interruzione*), alzando una mano. La richiesta va fatta tra la fine di una sessione di colpi e prima dell'inizio dei comandi per la sessione successiva. La richiesta può essere fatta una sola volta per ogni squadra, quindi massimo 2 time out in un Medal Match e ne può usufruire anche la squadra che non lo ha richiesto. Durante il time-out, l'allenatore si può avvicinare alla linea di tiro e parlare con gli atleti per un massimo di trenta (30) secondi. La giuria controllerà che venga rispettato il tempo. • La prima squadra che raggiungerà i 16 punti o più sarà la vincitrice del Medal Match. Il Direttore di Tiro dichiarerà "**I risultati sono definitivi**" e annuncerà il vincitore del Medal Match.
17. Punteggio in finale	Sia di C10 che di P10 il punteggio sarà calcolato a valori decimali. Ad ogni colpo, la squadra con la somma più alta dei punti dei suoi componenti, ottiene due (2) punti. In caso di parità, ogni squadra otterrà un (1) punto. La squadra che per prima raggiunge o supera i 16 punti vince il Medal Match.
18. Parità di punteggio nei Medal Match	Nel caso in cui entrambe le squadre raggiungano contemporaneamente i 16 punti, la gara continua con uno o più colpi supplementari finché la parità non sarà risolta.
19. Cambio fra i Medal Match	Alla fine del Medal Match per il Bronzo, saranno dati almeno 5 minuti agli atleti per liberare le linee e ai giudici dell'ufficio classifica per controllare i bersagli. Dopodiché il Direttore di Tiro dichiarerà "**Poligono libero**" e gli atleti che parteciperanno al Medal Match per l'Oro e l'Argento o i loro allenatori devono poter accedere alle linee di tiro per sistemare la loro attrezzatura. Al termine dovranno lasciare le linee e aspettare la successiva chiamata.
20. Medal Match per l'Oro e l'Argento	La squadra qualificata in prima (1) posizione dopo le Qualificazioni sarà posizionata sulle linee C e D, la squadra classificata seconda (2) sulle linee F e G. Le modalità svolgimento e i comandi da parte del Direttore di Tiro per il Medal Match per l'Oro e l'Argento, sono gli stessi del Medal Match per il Bronzo. La squadra vincitrice si aggiudicherà la medaglia d'oro, la sconfitta quella d'argento.
21. Presentazione dei medagliati	Al termine del Medal Match per l'Oro e l'Argento, la squadra terza classificata raggiungerà sulle linee di tiro le prime due squadre classificate, analogamente a quanto avviene nelle finali individuali per gli annunci dei vincitori e le foto ufficiali
22. Inceppamenti nei Medal Match	Gli inceppamenti durante i Medal Match saranno gestiti secondo il Regolamento Tecnico Generale 6.17.1.6: soltanto un (1) inceppamento per ogni squadra sarà ammesso durante il Medal Match- Gli atleti avranno un (1) minuto per riparare o sostituire

	l'arma in modo che il Medal Match possa continuare senza ulteriori ritardi
23. Penalità	In Qualificazione, qualsiasi colpo sparato prima del comando "preparazione e colpi di prova, start" o dopo il comando "Stop" sarà annullato e saranno comminati due (2) punti di penalità al valore primo colpo di gara. Nei Medal Match, qualsiasi colpo sparato prima del comando "Start" o dopo il comando "Stop" sarà conteggiato come zero (0). Qualsiasi altra penalità sarà applicata secondo il Regolamento Tecnico.
24. Identificazione delle squadre	Non applicato
25. Musica e supporto agli atleti	Durante le Qualificazioni e i Medal Match, è richiesta la musica. Tifo e supporto alle squadre è incoraggiato. Durante i Medal Match è raccomandato.
26. Irregolarità	Il Regolamento Tecnico Generale 6.17 sarà applicato ai casi non menzionati nei paragrafi precedenti. Qualsiasi altro caso sarà deciso dalla Giuria di Gara valutando i casi specifici secondo il regolamento tecnico.

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)
- Registro incidenti impianto di tiro (mod. RI)
- Notifica risultati per Ufficio Classifica (mod. UC)
- Inceppamenti pistola Automatica (mod. PA)
- Inceppamenti pistola Sportiva o Grosso Calibro (mod. PSp)
- Inceppamenti pistola Standard (mod. PS)
- Ammonizione sul codice abbigliamento/sponsorizzazione (mod. AS)
- Avviso di Violazione del Codice di Abbigliamento (mod. VCA)

Modulo per reclami – pagina 1

	MODULO PER RECLAMI	R

Informazioni (da compilarsi a cura dell'atleta o del dirigente)
Gara:
Reclamo alla Giuria
Data ora dell'intervento o della decisione oggetto del reclamo
Intervento o decisione oggetto del reclamo (descrizione):
Esporre i propri motivi del reclamo (indicando regole o articoli di riferimento)
Reclamo presentato da: *nome e cognome/ Sezione/Gruppo Sportivo/firma*
RICEVUTA (compilata dalla Direzione di Gara Reclamo ricevuto da:_____ Il (data) _____ alle (ora) _____ Ammontare della tassa corrisposta _____

Nome incaricato Direzione di Gara (stampatello)	Firma incaricato Direzione di Gara

Modulo per reclami – pagina 2

DECISIONE DELLA GIURIA (DA COMPILARE A CURA DEL PRESIDENTE DI GIURIA)
La giuria si è riunita il giorno _____ alle ore _____ per discutere il reclamo
Il reclamo è stato ACCOLTO ○ / RESPINTO ○
Motivazioni della decisione della Giuria
Il Presidente di Giuria: *Nome, cognome e firma*
Notificazione all'opponente sig.
Data:
Ora:
Tassa trattenuta/ resa:

Modulo per appelli – pagina 1

	RICORSO IN APPELLO AD UNA DECISIONE DELLA GIURIA	AP

Informazioni (da compilarsi a cura del dirigente o accompagnatore della squadra)

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

Motivazioni del ricorso in Appello:

Appello presentato da:

Nome e cognome, sezione/gruppo sportivo/firma

RICEVUTA (compilata dalla Direzione di Gara)

Reclamo ricevuto da_____

Il (data) _____ alle (ora) _____

Ammontare della tassa corrisposta _____

Nome incaricato Direzione di Gara (stampatello)	Firma incaricato Direzione di Gara

Modulo per appelli – pagina 2

DECISIONE DELLA GIURIA DI APPELLO (DA COMPILARE A CURA DEL PRESIDENTE DI GIURIA)
La giuria di appello si è riunita il giorno _____ alle ore _____ per discutere il reclamo
Il reclamo è stato ACCOLTO ○ / RESPINTO ○
Motivazioni della decisione della Giuria di Appello
Il Presidente di Giuria di Appello: *Nome, cognome e firma*
Notificazione all'opponente sig:
Data:
Ora:
Tassa trattenuta/ resa:
Firma per ricevuta
LA DECISIONE DELLA GIURIA DI APPELLO È FINALE.

	Rapporto di incidente o guasto tecnico	RI

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		
Breve esposizione dell'accaduto						
Regole UITS 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		UC
Gara:		Data:	
Turno:		Eliminatorie/ Qualificazioni:	
Risultato Provvisorio pubblicato da:		Ore:	
Termine ultimo per il reclamo		Ore:	
NON ci sono stati reclami (nome)		Risultati confermati	
OPPURE			
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^		2^	Ora inceppamento:	
		Tempo	8s	6s	4s		

Postazione di tiro		Nome atleta:	

Pettorale:		Sezione:		Data:	

Per un inceppamento **AMMESSO** scrivere **"IA"** - per un inceppamento **NON AMMESSO** scrivere **"INA 0"** - per colpi **NON SPARATI** 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 **valore più basso** di ogni colonna. Se l'atleta **non conclude la serie ripetuta**, gli saranno accreditati: il **maggiore numero** di colpi che egli ha sparato nella serie originale o in quella ripetuta. **il valore più basso** 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

	Pistola Sportiva/Grosso Calibro Ripresa di Precisione/Celere Inceppamento – computo punteggio	PSp

Gara:						Data:				
Turno:		Serie	1^	2^	3^	4^	5^	6^	Ora inceppamento:	
Postazione di tiro		Nome atleta:								
Pettorale:		Sezione:				Data:				

Per un inceppamento **AMMESSO** scrivere **"IA"** - per un inceppamento **NON AMMESSO** scrivere **"INA 0"** - per colpi **NON SPARATI** scrivere **"0"**

Colpo / Serie	1	2	3	4	5	Totale
GARA						
COMPLETAMENTO						
PUNTEGGIO DEFINITIVO						

Il punteggio finale è pari al totale dei 5 colpi effettuati

N.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	
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

	Pistola Standard Inceppamento – computo punteggio	PS

Gara:					Data:			
Turno:		Serie	1^	2^	3^	4^	Ora inceppamento:	
		Tempi	150 sec.	20 sec.	10 sec.			
Postazione di tiro		Nome atleta:						
Pettorale:		Sezione/Gruppo:			Data:			

Per un inceppamento **AMMESSO** scrivere **"IA"** - per un inceppamento **NON AMMESSO** scrivere **"INA 0"** - per colpi **NON SPARATI** scrivere **"0"**

Colpo / Serie	1	2	3	4	5	Totale
GARA						
RIPETIZIONE						
PUNTEGGIO DEFINITIVO						

All'atleta verranno accreditati i cinque colpi di **valore più basso** presenti sul bersaglio. Se l'atleta **non conclude la serie ripetuta**, gli saranno accreditati: il **maggiore numero** di colpi che egli ha sparato nella serie originale o in quella ripetuta. **il valore più basso** dei colpi che ha sparato nella serie originale e in quella ripetuta.

N.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 assicuragli 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 ad un'immagine positiva dell'atleta come atleta di uno Sport Olimpico.

6.20.2.2 Quando appaiono nelle competizioni gli atleti di Bersaglio Mobile, Carabina e Pistola devono indossare un abbigliamento di tipo sportivo; si invitano i gruppi sportivi e le sezioni a fornire capi di vestiario che riportino i simboli, il nome ed i colori del gruppo sportivo o sezione di appartenenza. Nell'abbigliamento appropriato sono incluse le tute sportive di vario genere e materiale.

6.20.2.3 I componenti di una squadra che partecipano ad una gara dove siano previste le squadre devono, in linea di massima, indossare la stessa uniforme, che rappresenti il gruppo sportivo o la sezione di appartenenza.

6.20.2.4 Durante le Cerimonie di Premiazione o altre cerimonie quando previste, agli atleti è richiesto, quando ne siano forniti, di indossare la loro uniforme.

6.20.2.5 Gli atleti di Carabina devono indossare abbigliamento che rispetti l'art. 7.5 del 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 o magliette. Agli uomini è richiesto di indossare pantaloni lunghi o corti e camicie, maglie o magliette con le maniche lunghe o corte. A tutti è richiesto che i capi superiori (camicie, maglie, magliette, bluse ecc.) coprano il busto, la schiena ed entrambe le spalle A nessun atleta è consentito indossare abbigliamento che incrementi le sue prestazioni che non sia previsto dal regolamento UITS.

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 le gare e le Cerimonie di Premiazione includono Blue Jeans, jeans o pantaloni similari che non siano di colori sportivi, abbigliamento mimetico, camicie, maglie e magliette senza maniche, pantaloni corti che siano troppo corti (rif. Art. 6.20.2.8), pantaloni corti con orli strappati o sfilacciati, pantaloni con pezze o buchi così come camicie, maglie, magliette o pantaloni con messaggi non sportivi o inappropriati (art. 6.12.1 non è ammessa la propaganda). Colori sportivi sono quelli delle divise ufficiali delle squadre, gruppi sportivi o sezioni di appartenenza. Se non vengono portati tali colori sono ritenuti colori o disegni non sportivi che devono essere evitati: il kaki, il verde oliva o verde militare, il marrone, il disegno mimetico, il disegno a quadri o scozzese.

6.20.3.2 Gli atleti non possono indossare sandali o ciabatte di qualsiasi tipo o rimuovere le loro scarpe (con o senza calze). Le calzature devono avere il tallone e la punta coperti.

6.20.3.3 Il cambio di abiti deve essere fatto nelle aree designate e non sul campo di gara. Quando 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 UFFICIALI DI GARA

6.20.4.1 Il presente codice di abbigliamento si applica ai membri di giuria, ai direttori e ai commissari di tiro nominati dalla UITS o che operano in gare organizzate dalla UITS, così come si applicano ai tecnici, agli allenatori ed agli accompagnatori che siano presenti in veste ufficiale durante dette gare o finali.

6.20.4.2 Se non viene fornita una specifica divisa dall'organizzazione di gara i membri di giuria e i direttori di tiro, incluso il controllo equipaggiamento e la classifica, 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 scure, normali o sportive.

6.20.4.3 Quando sono in servizio i membri di giuria ed il Delegato Tecnico devono indossare il giubbotto o giacca fornita dalla UITS.

6.20.4.4 Non si applica

6.20.4.5 Tutti gli ufficiali di gara, i tecnici, 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 Il Delegato Tecnico e, dove previste, le giurie di controllo equipaggiamenti, di Carabina e di Pistola sono responsabili dell'applicazione delle norme sull'abbigliamento e del Codice di Abbigliamento UITS. Tutti gli ufficiali di gara sono tenuti a collaborare a tal fine.

6.20.6.2 Durante la Finali dei Campionati Nazionali organizzate dalla UITS le giurie 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 la violazione o sostituire l'indumento o gli indumenti segnalati saranno squalificati. Gli avvisi scritti verranno di norma notificati durante il controllo equipaggiamenti ovvero quando l'atleta ha terminato la gara se l'irregolarità non viene ravvisata prima dell'accesso alle linee.

6.20.6.3 Tutti gli avvisi di correzione delle violazioni sulle regole di abbigliamento e sul Codice di Abbigliamento devono essere fatti durante la competizione utilizzando il modulo UITS VCA (Violazione Codice di Abbigliamento) da consegnare alla persona interessata. La consegna dell'avviso dovrà essere registrata dal Delegato Tecnico nelle note dei moduli di gara o su un apposito registro istituito allo scopo, da allegare alla relazione sulla gara.

	Avviso di Violazione del Codice di Abbigliamento	VCA

Rapporto n°: (deve essere annotato sul Registro di Gara)			
Data della violazione:		Ora della violazione:	
Nominativo dell'atleta:		Specialità:	
Nr dorsale:		Sezione/Gruppo	

Descrizione della violazione e del/dei capo/i d'abbigliamento interessati
Azioni correttive indicate:

Firma del Membro di Giuria/Delegato Tecnico		Nominativo (*stampatello*)		Ore	

NOTA BENE: Un atleta che riceve un Avviso di Violazione del Codice di Abbigliamento può essere squalificato dalla gara se non corregge la violazione

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 line 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 UITS	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 25ml	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 – Eguali 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 Tecnico	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 Tecnico	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 sparare 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
Controbersagli – 25m Elettronici	6.3.5.3
Controbersagli – 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 Tecnico	6.3.2.8
Controllo degli equipaggiamenti, delle armi e delle posizioni durante la gara	6.8.5
Controllo Equipaggiamenti – Controlli prima delle gare	6.7.6.1
Controllo Equipaggiamenti – Informare capisquadra e atleti	6.7.6.2 a
Controllo Equipaggiamenti – Marcatura dell'equipaggiamento e delle armi	6.7.6.2 e
Controllo Equipaggiamenti – nell'interesse della sicurezza	6.2.1.4
Controllo Equipaggiamenti – Procedure	6.7.6.2
Controllo Equipaggiamenti – Registro degli equipaggiamenti	6.7.6.2 f
Controllo Equipaggiamenti – Strumenti – misurazione flessibilità suola delle scarpe	6.5.3
Controllo Equipaggiamenti – Strumenti – misurazione della rigidità	6.5.2
Controllo Equipaggiamenti – Strumenti – misurazione dello spessore	6.5.1
Controllo Equipaggiamenti – Supervisione della Giuria	6.8.c
Controllo Equipaggiamenti – Tassa di riverifica	6.7.6.2 i
Controllo Equipaggiamenti – vantaggi sleali sugli altri atleti	6.7.1
Controllo Equipaggiamenti – 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 Tecnico: Controllo dei Bersagli Elettronici	6.3.2.8
Delegato Tecnico: Modulo per un Record Italiano	6.14.9.5
Delegato Tecnico: 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) sparato(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	6.11.3.2
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 Due punti di penalizzazione	6.17.1.3
Finali – Bandierina di Sicurezza	6.17.1.13 m/6.2.2.2 a

Finali – Colpi in più sparati	6.17.1.13 k
Finali – Colpi sparati 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 equipaggiamenti 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 / 6.8.6
Giuria – Estensione di tempo concessa dalla Giuria	6.11.3.2 b
Giuria Membri - 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	6.14.4.4.2
Libro dei Risultati Ufficiali - Contenuto	6.14.4.1
Libro dei Risultati Ufficiali – Prodotto dall'Ufficio Sportivo UITS	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 UITS	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 UITS	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 membro di 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
Sparare dopo il comando SCARICARE/STOP	6.2.3.5
Sparare prima del comando CARICARE/START	6.2.3.5

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	P118 /119
Spirito e intento delle Regole UITS	6.8.13
Spostamento delle bandierine segnavento 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
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 Doveri	6.9.2
Ufficiali di Gara – Conoscenza e Applicazione delle norme UITS	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
Variazione Orizzontali del Centro dei Bersagli – 25m, BM10 e BM50	6.4.6.3
Variazione 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 Tecnico	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

6.22 ALLEGATO REGOLAMENTO BERSAGLI CARTACEI

INTRODUZIONE

Fin dall'inizio della revisione dei regolamenti ISSF per le Olimpiadi 2017-2020, le regole ISSF per i bersagli cartacei sono state rimosse dal RTG e raggruppate in questa Appendice A. Le gare di tiro dei Giochi Olimpici e tutti i Campionati Mondiali, le Coppe del Mondo e le Coppe del Mondo Junior devono ora essere condotte utilizzando i bersagli elettronici, ma l'ISSF riconosce che alcuni Campionati Continentali e molte competizioni nazionali, regionali e sezionali continuano a utilizzare bersagli cartacei. Queste regole per i bersagli cartacei sono valide solo per lo svolgimento di gare che utilizzano bersagli cartacei. Le altre regole ISSF dovranno essere utilizzate in modo appropriato per gestire tutte le altre gare.

1 BERSAGLI E CALIBRI PER BERSAGLI CARTACEI

1.1 BERSAGLI UFFICIALI UITS

1.1.1 Le dimensioni e le specifiche per tutti i bersagli approvati dalla UITS 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 Federali si possono usare soltanto bersagli con unica visuale nera, salvo nel caso delle discipline del 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 Federali UITS)

1.2.1 Campioni di tutti i bersagli (5 di ciascun tipo) che saranno usati nelle Gare Federali devono essere inviati all'UITS, 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 dal Delegato Tecnico 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 UITS.

1.3.2 Bersagli di carabina e pistola possono essere valutati a punteggio intero oppure a numeri decimali con sistemi elettronici approvati dalla UITS. 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; deve, inoltre, registrare i fori delle pallottole senza una eccessiva slabbratura o deformazione. La carta del bersaglio e le righe dei punteggi devono mantenere le corrette dimensioni con ogni tipo di tempo o clima.

1.4 Utilizzazione dei calibri

Quando si utilizzano bersagli cartacei, per valutare i colpi dubbi devono essere usati calibri o apparecchiature approvate dalla UITS con le specifiche sottoelencate.

1.4.1 Pistola Grosso Calibro

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 300 m

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 300 m.

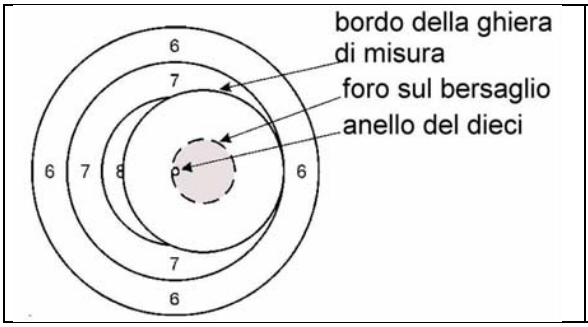
1.4.3 Carabina e Pistola 5,6 mm (.22")

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.

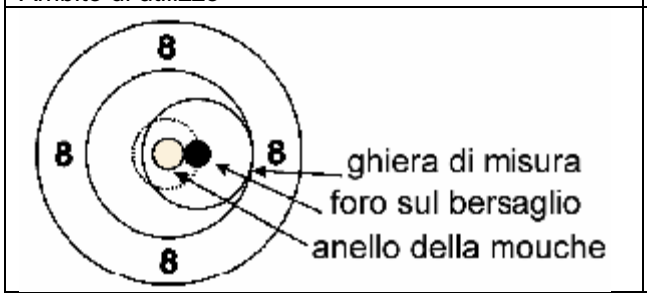
1.4.4 Calibro a misurazione interna 4,5 mm

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 a 10 m Per la misura della mouche nella Carabina a 10 m.

	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.

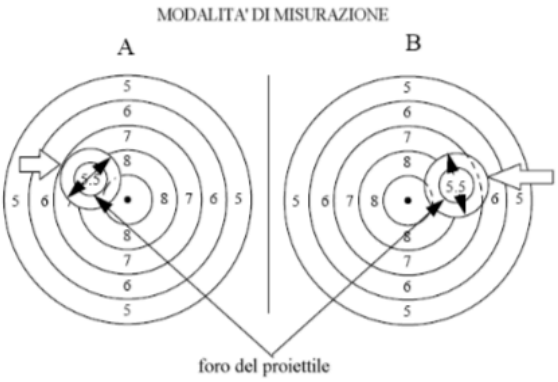
1.4.6 Misura delle mouches per Pistola a 10 m. con il calibro a misurazione esterna per Mouches Pistola a 10 m.

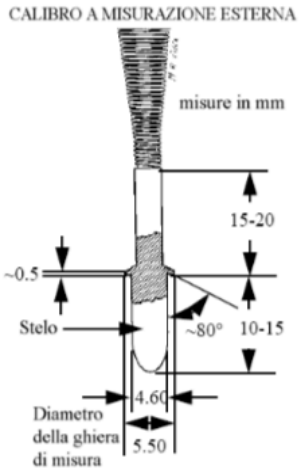
Diametro della ghiera di misura	18.0 mm (+0.00/- 0.05 mm)
Spessore della ghiera di misura	0.50 mm circa
Diametro dello stelo	4.60 mm (+0.05 mm)
Lunghezza dello stelo	Da 10 mm a 15 mm
Ambito di utilizzo	Misurazione della mouche in P 10
	Se il bordo della ghiera di misura del calibro a misurazione esterna 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 a 10 m e BM 10

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 a m 10 e BM a 10 m, anelli dal 3 al 10. Anche per la mouche di BM.

1.4.8 Uso del calibro a misurazione esterna Carabina aria compressa





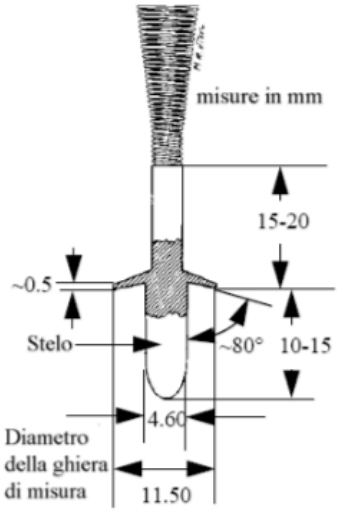
L'illustrazione A raffigura un colpo dubbio. Il calibro esterno mostra che il bordo della ghiera di misura rimane entro (è tangente) il bordo esterno della riga di demarcazione del 7, perciò il colpo è valutato 9.

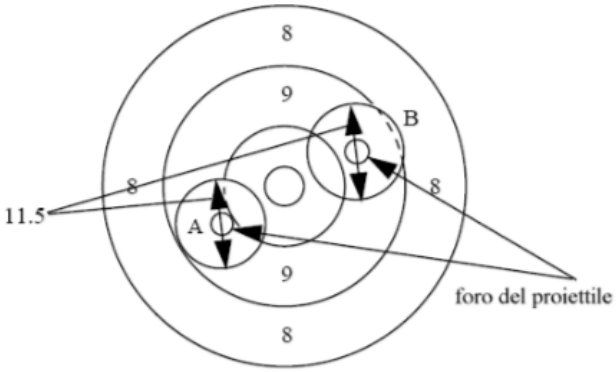
L'illustrazione B raffigura un altro colpo dubbio. Il calibro mostra che il bordo della ghiera di misura oltrepassa il bordo esterno della riga di demarcazione del 7 ed invade la zona del 6, pertanto il colpo è valutato 8.

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

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 (é 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.

a) Per la Pistola di grosso calibro a 25 m (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.
b) 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 Stand di Tiro e Istallazioni

2.1 Controbersagli

Ai 50m e 300m devono essere usati controbersagli in conformità alla regola 6.3.5.2. L'area dietro ai punti di mira devono essere coperte dai fogli di controllo. Devono essere cambiati dopo ogni serie e dopo ogni ripresa ad ogni atleta.

2.2 Controbersagli per gli stand a m 25

a) Nei campionati UITS devono essere usati controbersagli per tutte le gare di Pistola a 25 m per aiutare nell'identificazione di colpi che hanno mancato i bersagli.
b) Devono perlomeno coprire l'intera larghezza ed altezza dei bersagli a 25 m, 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.
c) 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, o tappati o cambiati dopo ogni serie di 5 colpi.

2.3 Sistemi cambia bersagli

2.3.1 Gli stand a 10 m devono essere equipaggiati con portabersagli elettromeccanici o Bersagli Elettronici.

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 50x50 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 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).

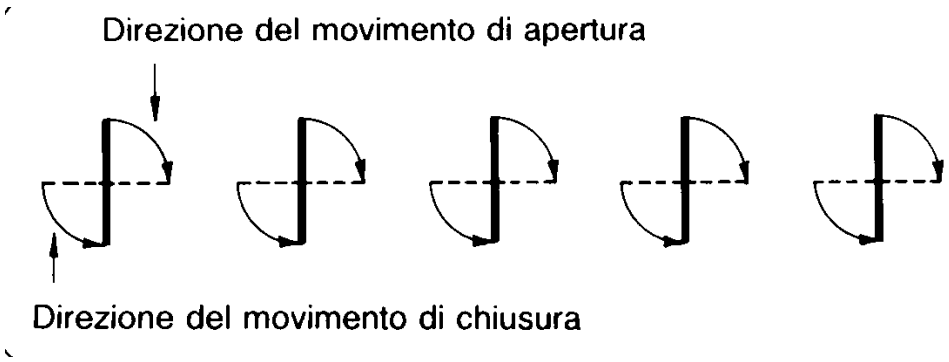
2.5.1 Gli stand devono essere equipaggiati con bersagli ruotanti o meccanismi di rotazione che permettano la rotazione di 90 gradi (± 10°) dei bersagli sul loro asse verticale. Nella serie di precisione delle gare di pistola a 25 m, possono essere usati dei porta-bersagli fissi.

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, l'Ufficiale di gara, attivandosi in modo proprio o su istruzioni di un membro 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: 8,6,e 4 secondi;

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

c) Pistola di Grosso Calibro e Pistola Sportiva, riprese di tiro celere: esposizione della sagoma per tre (3) secondi per ciascun colpo, alternata con una chiusura di sette (7) secondi (± 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 Membri di Giuria in carica ai – 25 m
3.2

a) A 25 m. quando vengono usati bersagli di cartacei, un membro di Giuria RTS e/o un membro di Giuria di Pistola deve essere nominato per ogni stand di tiro o per ogni cinque (5) o dieci (10) bersagli. Egli deve accompagnare il Commissario al bersaglio sulla linea dei bersagli.

b) Il Membro di 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 membri della giuria e dal commissario addetto ai bersagli. Uno dei membri della giuria agirà come presidente e procederà all'inserimento del calibro, se necessario.

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

e) Il membro 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 – Bersagli di carta

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 dorsale, numeri delle linee di tiro, ecc.);

b) avere un cannocchiale in caso di cambio di bersagli lontani; in tal caso, 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, raccoglierli 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 agli ufficiali addetti alla classifica;

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

a) Il numero dei Commissari ai bersagli deve corrispondere al numero dei Commissari di linea. 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.

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 Classifica.

e) Inoltre essi sono responsabili della segnalazione sui bersagli le irregolarità che possono essersi verificate.

3.4 Commissari alla linea dei bersagli cartacei - 25m

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.

a) essere responsabile del gruppo di bersagli a lui assegnati;

b) segnalare al membro della Giuria tutti i colpi dubbi, e, una volta che la decisione è stata presa, egli deve segnalare la posizione e l'entità 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 - in cooperazione con il Direttore di tiro e la Giuria - situazioni dubbie nel rispetto del regolamento.

3.5 Secondo Commissario marcatore – Bersagli di carta - 25m

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

Nelle gare a 25 m - finché la valutazione dei punti non è terminata, il Commissario addetto ai bollini non deve rimuovere il bersaglio o il foglio di controllo e non deve tappare i buchi: - sul bersaglio, - sul foglio di controllo, - sul contro-bersaglio.

4 PROCEDURE E NORME DI GARA

4.1 Carabina e Pistola a 10m Bersagli cartacei

a) Negli stand a 10 m, 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 li possa riporre in un contenitore di sicurezza che sarà ritirato da personale autorizzato per la consegna all'Ufficio Classifica.

4.2 Carabina e Pistola a 50m Bersagli cartacei

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 Direttore di Tiro; se il Direttore di Tiro o il componente la 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 spara 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 sparare 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 dalle annotazioni riportate sul registro di gara, 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.** In gara sono autorizzati colpi di prova se un atleta viene interrotto o spostato su un'altra linea di tiro, Se il sistema automatico di cambio bersagli non può fornire un nuovo bersaglio di prova, i colpi di prova saranno sparati sul successivo bersaglio di gara non ancora usato. Di conseguenza, sul successivo bersaglio di gara - d'intesa con le istruzioni ricevute dalla Direzione di Tiro o dalla Giuria - saranno sparati due (2) colpi di gara (a meno che ci sia un solo colpo rimanente.

5 PROCEDURE DI CLASSIFICA

Nelle Gare Federali, nei Campionati e in tutte le gare ufficiali i bersagli cartacei delle seguenti gare debbono essere controllati nell' Ufficio Classifica:

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

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

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

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 di Classifica** deve supervisionare la valutazione e tutto il lavoro svolto nell'Ufficio Classifica e sulla linea dei bersagli a 25 m. 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 Classifica devono essere trasportati in un contenitore chiuso, dalla linea dei bersagli all'Ufficio Classifica, con una adeguata sicurezza.

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

5.1.4 Nell'Ufficio Classifica le seguenti procedure devono essere controllate da un secondo Membro:

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 membro deve autenticare il suo operato siglando il bersaglio, la scheda di tiro r l'elenco dei risultati.

5.2 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 che sia stato approvato dalla UITS 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 membri (Ufficiali di Gara) dell'Ufficio Classifica non concordano sul valore del colpo, deve essere immediatamente richiesta la decisione della Giuria.

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

5.3 PROCEDURA DI CONTEGGIO PUNTI A 25 M (BERSAGLI CARTACEI).

La scheda di tiro (tenuta dal secondo Commissario marcatore) deve essere firmata dal Commissario ai bersagli e da un membro della Giuria. La scheda originale va mandata all'ufficio classifiche tramite mezzi sicuri, per verificare trascrizioni parziali e finali.

5.3.1 Strappi

a) I colpi sparati 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 gare di PSp, PS e PA o di 11 mm nelle gare 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 almeno un membro 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.

a) Utilizzando dischetti colorati nelle gare di pistola automatica. Questi dischetti devono avere un diametro che varia da 3 cm a 5 cm, 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, Pistola Standard e Pistola Grosso Calibro, i colpi e loro posizioni vengono indicati tramite una bacchetta con un manico lungo circa 30 cm e con un dischetto sulla parte terminale di diametro da 3 cm a 5 cm, 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) (PA e riprese di celere) i bersagli devono essere tappati e preparati per la serie successiva; oppure

b I bersagli devono essere sostituiti ed i contro-bersagli tappati o sostituiti per la serie successiva,

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 **Bersagli cartacei (Reclami)**

5.5.1 Quando in una gara sono utilizzati i bersagli cartacei, un atleta o un accompagnatore 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 di (25,00 €) deve essere corrisposta non appena è presentato il reclamo.

5.5.4 Nel caso di utilizzo dei bersagli cartacei, 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 LA SEGNALAZIONE DEI COLPI a 300 m**

6.1 Appena il segnalatore 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 in Fossato 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 sottile 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 ÷ 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

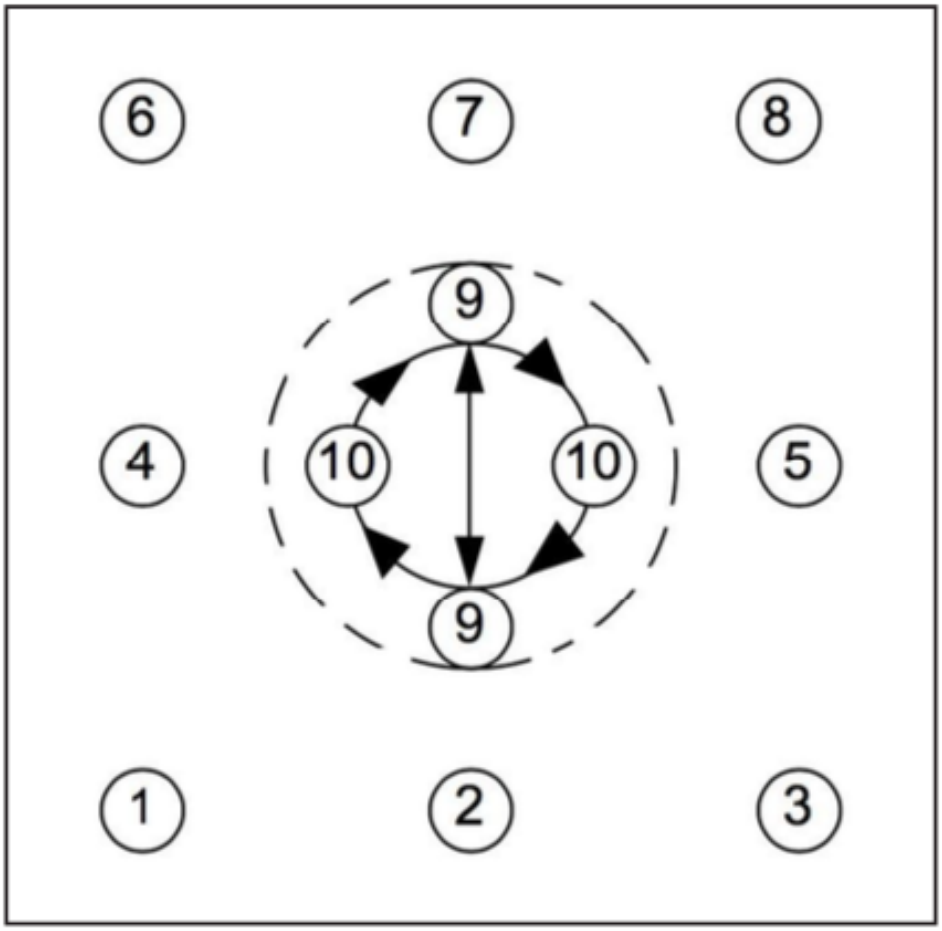
linea di fuoco, deve essere mosso verticalmente 2 volte, sulla visuale scura del bersaglio;

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 sullo specchio del 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

REGOLAMENTO TECNICO DI CARABINA

PER
Carabina aria compressa 10m

Carabina 50m

Carabina 300m

Fucile Standard 300m

SOMMARIO

7.1	PARTE GENERALE	132
7.2	SICUREZZA	132
7.3	NORME SUGLI IMPIANTI E SUI BERSAGLI	132
7.4	CARABINA E MUNIZIONI	132
7.5	DISPOSIZIONI SULL'ABBIGLIAMENTO	138
7.6	PROCEDURE E NORME DI GARA	146
7.7	GARE DI CARABINA	148
7.8	INDICE DEL REGOLAMENTO DI CARABINA	151

NOTE:

Ove le figure e tabelle contengono specifiche informazioni, esse hanno valore di norma.

7.1 PARTE GENERALE

7.1.1 Questo regolamento si fa parte integrante del Regolamento tecnico UITS 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 UITS 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

Consulta le NORME TECNICHE GENERALI – Sezione 6.

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 a 300 m. 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 Armi 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.

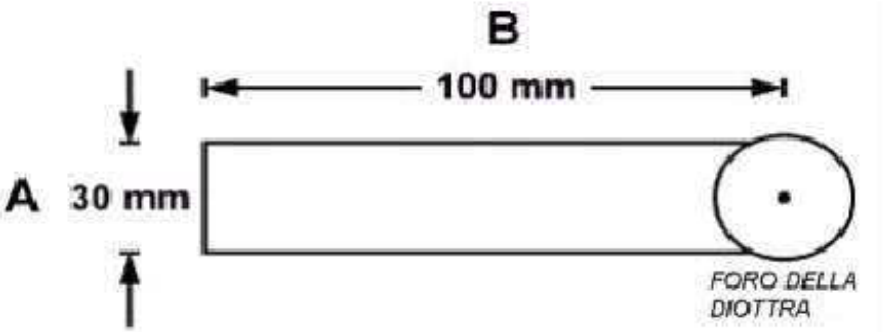
7.4.1.3 **Sistemi di riduzione del movimento o delle oscillazioni.** È proibito ogni sistema, meccanismo o dispositivo che in maniera attiva riduca, rallenti o minimizzi i movimenti o le oscillazioni della carabina prima della partenza del colpo.

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.

7.4.1.6 **Mire**

a) Sia i tunnel che le diottre possono essere dotati di lenti chiare o colorate o di un filtro polarizzatore, ma è vietato qualsiasi sistema di lenti sulle mire;
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 sparo 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 spara 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 spara dalla spalla destra e si mira con l'occhio destro.



7.4.1.7 **Gli scatti elettronici** sono consentiti purché:

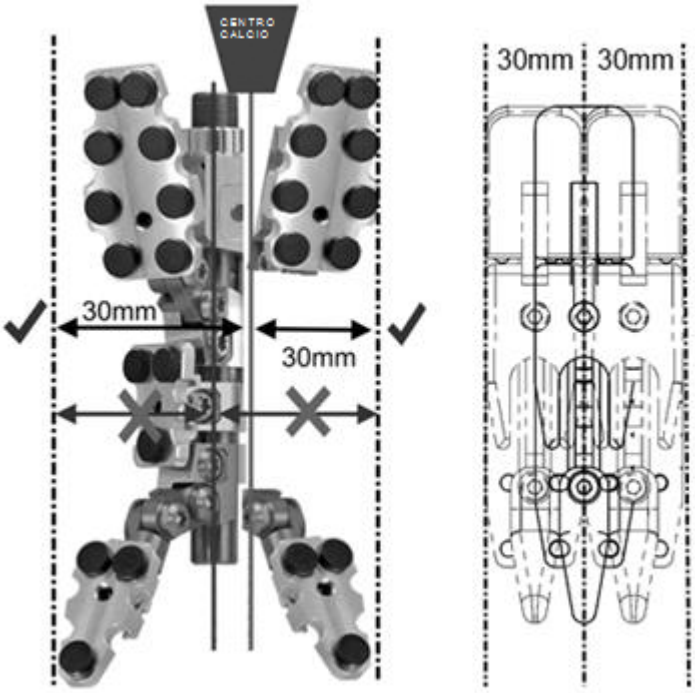
a) tutti i loro componenti siano saldamente assemblati e contenuti nell'interno del meccanismo o della calciatura della carabina in modo che le batterie ed i fili non siano visibili esternamente;
b) Il grilletto si azionato con la mano destra dell'atleta destrimane o con la mano sinistra dell'atleta 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 quell'evento.

7.4.2 Caratteristiche per Carabina Fucile a 300 m. e Carabina 10 m.

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 Il calciolo può essere regolabile verso l'alto e il basso. Il calciolo può essere disassato a destra o a sinistra del centro del calcio OPPURE può essere ruotato sul suo asse verticale. Se un calciolo è composto di più parti TUTTE le parti devono essere disassate o ruotate nella stessa direzione rispetto al centro del calcio. Nessuna parte del calciolo (bordi esterni) può sporgere oltre 30 mm dall'asse centrale del calcio. L'asse centrale del calcio è una linea verticale

perpendicolare all'asse della canna.



7.4.2.2 Il foro per il pollice, l'appoggio per il pollice, l'appoggio per il palmo o per il polso e la livella a bolla sono proibiti. L'appoggio per il polso è qualsiasi prolungamento o estensione del fronte o del lato dell'impugnatura a pistola destinato a prevenire lo scivolamento della mano. L'impugnatura a pistola, il poggia-guancia e la parte bassa del calcio non possono essere conformati anatomicamente.

7.4.2.3 L'impugnatura a pistola non si può estendere lateralmente (dalle parti) più di 60 mm dal piano verticale perpendicolare all'asse della canna.

7.4.2.4 Il punto più basso del calcio, fra l'impugnatura a pistola e il calciolo, non può estendersi sotto l'asse della canna per più di 140 mm. Questo limite non si applica alle calciature in legno.

7.4.2.5 Il punto più basso della cassa non può estendersi sotto l'asse della canna per più di 120 mm

7.4.2.6 Non è consentito aggiungere materiale che incrementi la presa dell'impugnatura a pistola, della cassa e della parte bassa del calcio.

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 verso il basso o lateralmente verso l'esterno del calcio è proibito;

c) Ogni sistema o peso che si proietti avanti o lateralmente dalla parte bassa del calciolo è proibito.

d) I pesi possono essere sistemati o attaccati a qualsiasi parte della carabina ma devono rientrare nella sagoma di massima della calciatura (i pesi non possono sporgere dalla calciatura e non possono sporgere all'indietro oltre la perpendicolare del punto di massima profondità del calciolo);

e) Nessun tipo di nastro può essere utilizzato per attaccare pesi alla carabina.

7.4.3 Caratteristiche solo per Fucile Standard a 300 m

Tutte i Fucili Standard 300 m. devono aderire alle specifiche mostrate nella **Tavola di Misurazione delle Carabine** con le seguenti restrizioni:

a) 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.
b) 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.
c) 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.

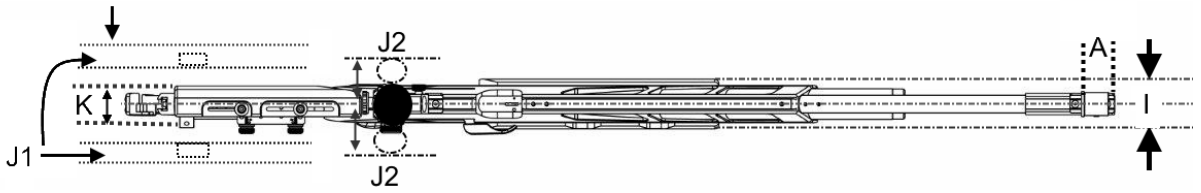
7.4.4 Caratteristiche per la sola Carabina a 10 m.

Tutti i tipi di carabina ad aria o gas compresso conformi alle specifiche della **Tavola di Misurazione delle Carabine** oltre alle seguenti restrizioni aggiuntive:

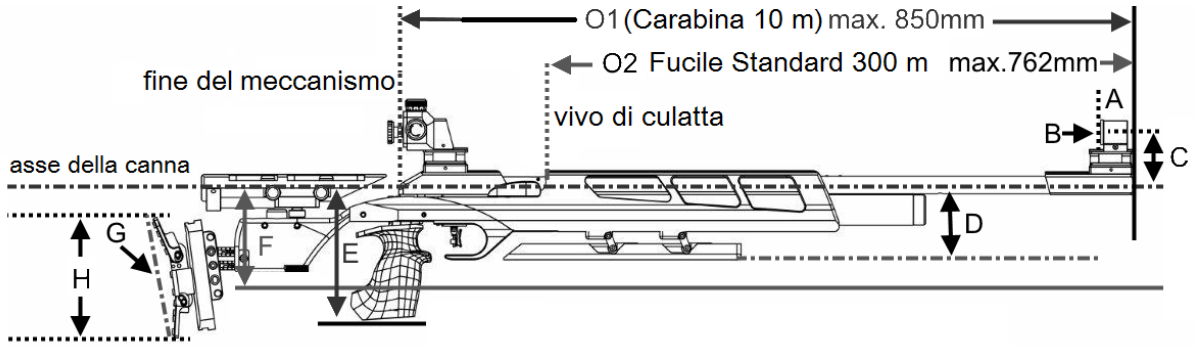
a) La lunghezza totale sistema ad aria compressa misurata dall'estremità posteriore del meccanismo all'apparente volata della canna non deve eccedere gli 850 mm;

b) Il tunnel di mira non può estendersi oltre l'apparente volata della canna.

7.4.4.1 Diagramma di Misurazione del Fucile Standard e carabina a 10 metri



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	60 mm	60 mm
D	Altezza della cassa	120 mm	120 mm
E	Punto più basso dell'impugnatura a pistola	160 mm	160 mm
F	Punto più basso del calcio fra l'impugnatura a pistola ed il calciolo. (Non si applica alle calciature in legno).	140 mm	140 mm
G	Profondità dell'incavo del calciolo	20 mm	20 mm
H	Altezza totale del calciolo	153 mm	153 mm
I	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 parallelo alla linea centrale della normale parte finale del calcio verso destra o verso sinistra (L'asse del calciolo deve essere verticale, 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 300 m Lunghezza totale della canna dal vivo di culatta all'apparente vivo di volata	762 mm	---

7.4.5 Caratteristiche per Carabine a 50 m.

Tutte le carabine camerate per la cartuccia anulare da 5,6 mm (calibro .22") Long Rifle sono consentite:

a) 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;

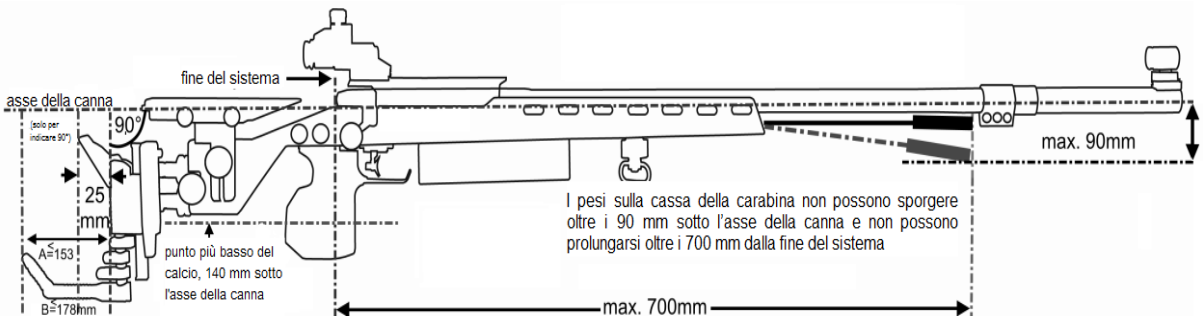
b) I pesi sulla e nella parte inferiore della calciatura o del calcio non possono sporgere orizzontalmente (lateralmente) dall'asse della canna oltre la massima estensione del poggia guancia rispetto all'asse della canna;

c) I pesi non possono sporgere all'indietro oltre la perpendicolare che passa per il punto più profondo del calciolo;

d) I pesi posti sul calcio devono essere attaccati stabilmente e non possono essere nastrati al calcio;

e) 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;

f) Il punto più basso del calcio 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**

a) Si può utilizzare lo sperone sul calciolo purché rientri nei seguenti limiti;

b) 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;

c) Lo sperone deve avere una lunghezza totale esterna intorno alla curva o piegatura, non superiore a 178 mm (B);

d) La parte superiore del calciolo può proiettarsi all'indietro per non più di 25 mm dalla linea perpendicolare di cui al punto b);

e) 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.

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 a 300 m.**

Le caratteristiche per l'Arma Libera a 300 m sono le stesse della Carabina a 50 m 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
50 m	5,6 mm (.22" L.R.)	È consentito utilizzare solo munizioni a percussione anulare, con ogiva in piombo o materiale di analoga durezza.
10 m	4,5 mm (.177")	Sono permessi pallini aventi qualsiasi forma realizzati in piombo o materiale di analoga durezza
300 m	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. 6.7/6.20).

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. Tutte le giacche ed i pantaloni da tiro devono avere un sigillo con un numero di serie univoco rilasciato da personale autorizzato UITS e registrato nell'apposito archivio. Gli atleti che non hanno la giacca o i pantaloni con il sigillo UITS devono portarli al controllo equipaggiamenti autorizzato UITS per essere controllati, avere apposto il sigillo UITS ed essere registrati nell'apposito archivio. 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 UITS 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 UITS per effettuare il controllo, ricevere il sigillo e cancellare il numero di sigillo precedente dall'archivio. (6.7.6.2 e ISSF). 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 rispetti 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 (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)

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 gare a 10 m e nelle gare a 50m 3 posizioni. Le scarpe da tiro non possono essere utilizzate nelle gare 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.

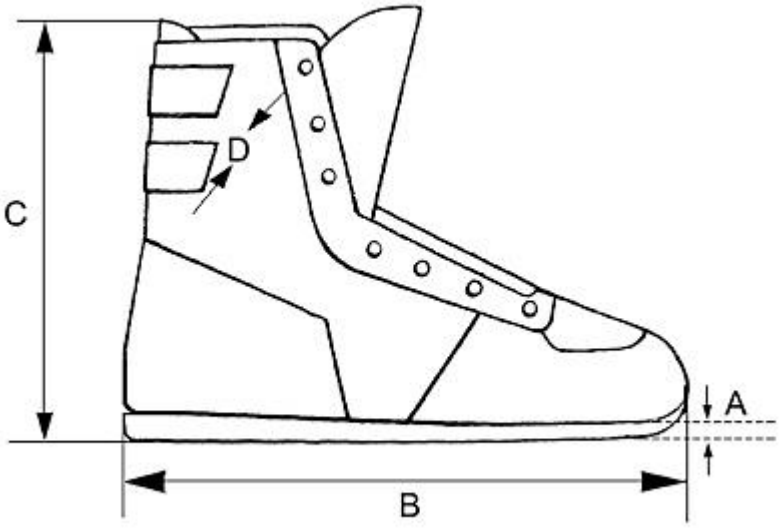
7.5.3.3 A dimostrazione della flessibilità della suola l'atleta deve sempre camminare

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 di B
D.	Il materiale costituente la pare 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 millimetri con singolo spessore o 20 millimetri 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 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.

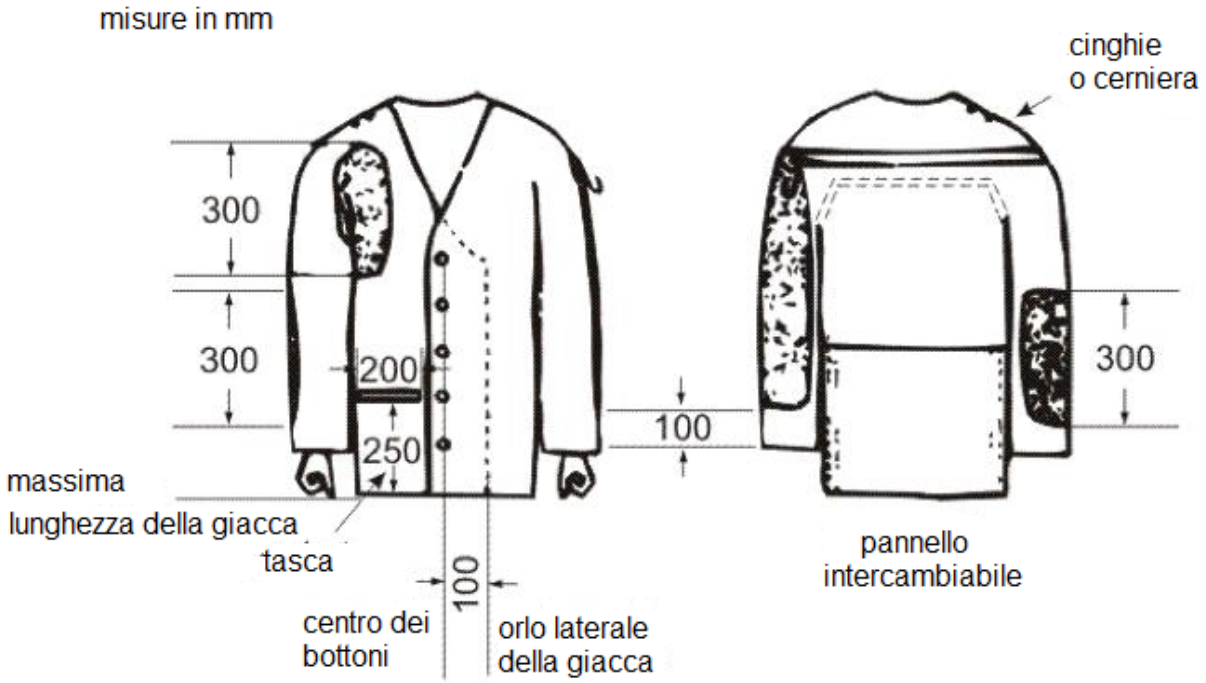
d) il rinforzo sulla spalla dove poggia il calciolo non deve essere più lungo di 300 mm in senso verticale (consultare la tavola col disegno della giacca 7.5.4.9).

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. La parte superiore dei pantaloni non può essere adattata od indossata oltre i 50 mm al di sopra della cresta iliaca. Sono proibiti: legacci, chiusure lampo o fermi per stringere i pantaloni intorno alle gambe o ai fianchi. Il pantalone può essere sostenuto solo da una normale cintura (non più larga di 40mm 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. Se i pantaloni hanno una fascia della vita, essa non può essere più alta di 70 millimetri. Se lo spessore della banda della vita eccede 2.5 mm, non può essere utilizzata la cintura. Se non si utilizza la cintura, lo spessore della banda in vita può estendersi fino a 3.5 mm. 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. 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. E' consentito un solo tipo di chiusura. È proibita la chiusura a velcro combinata con qualsiasi altra abbottonatura. Il pantalone deve scendere liberamente intorno alle gambe. 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:

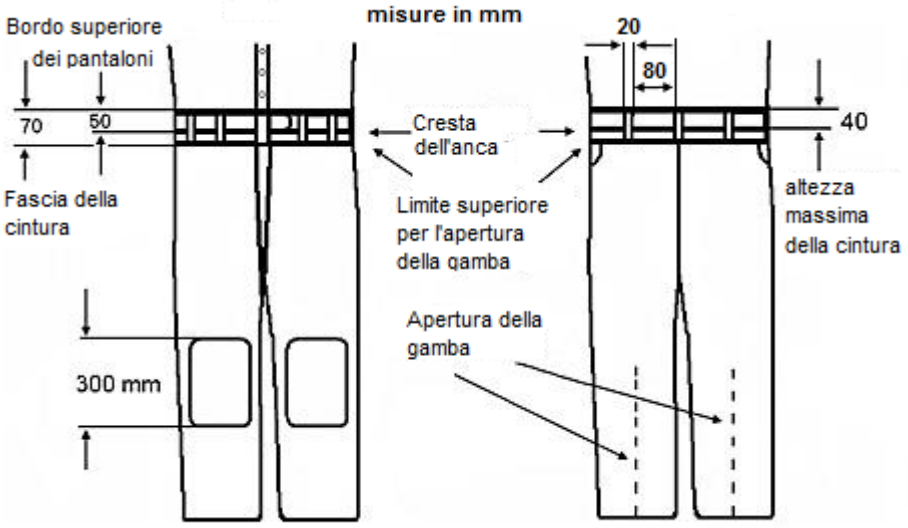
a) Un tipo di chiusura nella parte anteriore per aprire e chiudere la pattina. La pattina non deve essere più bassa del livello del cavallo.
b) Sono consentite aperture che non possano essere chiuse.
c) È ammessa una sola chiusura su ognuna delle gambe dei pantaloni. L'apertura non deve iniziare a meno di 70 millimetri dal bordo 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 solo 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 gare a terra ma possono essere indossati nella posizione a terra delle gare di tre posizioni.

7.5.5.5 Misure dei Pantaloni da Tiro

I pantaloni da Tiro devono rispettare le specifiche mostrate nel disegno:

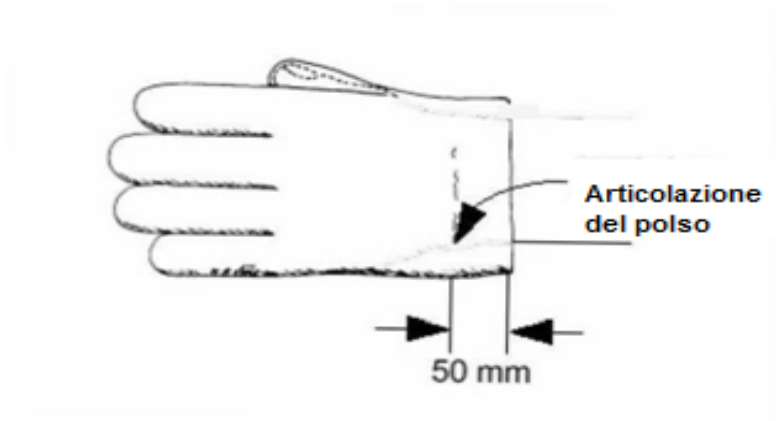


ALTRE CARATTERISTICHE TECNICHE:
- spessore max. della cintura ……. 3,0 mm
- spessore della banda della cintura …… 2,5 mm (è ammesso portare la cintura)
- spessore della banda della cintura …… 3.5 mm (NON è ammesso portare la cintura)

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.

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 e 300 metri 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 dispositivo 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 sostegno, 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 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 10 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 ma non può appoggiare o toccare sulla parte posteriore del sistema di mira (deve essere visibilmente staccato) quando l'atleta sta tirando. La visiera o cappello si può estendere dalla fronte dell'atleta non oltre 80 mm e non può essere indossato in maniera da costituire uno schermo laterale.

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 (7.5.8.7). 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, 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 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.

g) Può essere utilizzato il pomo ma non nelle specialità Fucile Standard 300 m e Carabina 10 m.

h) In questa posizione, sia per il Fucile Standard 300 m che per la Carabina 10 m, non è consentito l'uso del fermo per la mano.

i) In questa posizione è proibito l'uso della cinghia.

j) 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 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	Donne Uomini	N° di colpi	Numero di Colpi Per Bersaglio di GARA (carta)	Numero di Bersagli di Prova (carta)	Tempi: Porta bersagli a filo o con operatori nel fossato	Tempi: Bersagli Elettronici
Carabina 10m	Donne Uomini	60	1	4	1 ora, 30 minuti	1 ora,15 minuti
Squadre Miste 10m	Donne Uomini	Vedi regolamento	1	4	Vedi regolamento	Vedi regolamento
50m Carabina a terra	Donne Uomini	60	1	4	1 ora	50 minuti
50m Carabina 3 Posizioni	Donne Uomini	120 3x20	1	4 in ogni posizione	2 ore	1 ora e 45 minuti
50m Carabina 3 Posizioni	Donne Uomini	120 3x40	1	4 in ogni posizione	3 ore, 15 minuti	2 ore, 45 minuti
300 metri Arma libera a Terra	Donne Uomini	60	10	1	1 ora,15 minuti	1 ora
300m Arma Libera 3 Posizioni	Donne Uomini	120 3x40	10	1 in ogni posizione	3 ore, 30 minuti	3 ore
300m Arma Libera 3 Posizioni	Donne Uomini	120 3x20	10	1 in ogni posizione	2 ore, e 15minuti	2 ore
300m Fucile Standard 3 Posizioni	Uomini	60	10	1 in ogni posizione	2 ore, 15 minuti	2 ore
Note: Il Tempo di Preparazione e Prova di 15 minuti inizia prima dell'orario pubblicato di inizio gara						

7.7.5 Carabine – Specifiche Tecniche

Specialità	Peso massimo	Grilletto	Lunghezza massima della canna o del sistema	Munizioni	Foro per pollice, alloggiamento per pollice, Pomo, Appoggio per la mano
Carabina 10m	5.5 kg (Uomini/Donne)	No stecker	850 mm (sistema)	4,5 mm (.177”)	No
Carabina 50m Libera (a terra e 3 posizioni)	8.0 kg (Uomini/Donne)	Nessuna restrizione	Nessuna restrizione	5.6 mm (.22”) Long Rifle	Sì Appoggio per la mano solo in piedi
Arma Libera 300m (a terra e 3 posizioni)	8.0 kg (Uomini/Donne)	Nessuna restrizione	Nessuna restrizione	Max 8 mm	Sì Appoggio per la mano solo in piedi
Fucile Standard 300m (3 posizioni)	5.5 kg (Uomini)	No stecker resistenza allo scatto: 1500g	762 mm (canna)	Max 8 mm	No
Note: La carabina deve essere pesata con tutti gli accessori (compresi il pomo ed il dispositivo di arresto per la mano quando usati)					

7.8 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 e i pantaloni	7.5.7
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
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 suole	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

10m Pistola Aria Compressa

25m Pistola Sportiva

25m Pistola Automatica

25m Pistola Grosso Calibro

25m Pistola Standard

50m Pistola Libera

SOMMARIO

8.1	PARTE GENERALE	157
8.2	SICUREZZA	157
8.3	CARATTERISTICHE DEI POLIGONI E DEI BERSAGLI	157
8.4	EQUIPAGGIAMENTO E MUNIZIONI	157
8.5	SCARPE DEGLI ATLETI	162
8.6	ACCESSORI	163
8.7	PROCEDURE E REGOLE DI GARA	164
8.8	INTERRUZIONI ED IRREGOLARITÀ	171
8.9	INCEPPAMENTI NELLE SPECIALITÀ 25m	174
8.10	GUASTO BERSAGLI ELETTRONICI O GIRABERSAGLI CARTACEI	178
8.11	TABELLA GARE QUALIFICAZIONE PISTOLA	180
8.12	TABELLA SPECIFICHE TECNICHE	181
8.13	DISEGNI SPECIFICHE TECNICHE (PISTOLE 10m E 25m)	182
8.14	INDICE	183

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 UITS e si applica a tutti gli eventi di tiro con la pistola.

8.1.2 Tutti gli atleti, gli accompagnatori di squadra e gli ufficiali di gara devono conoscere il Regolamento UITS 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 È DI PRIMARIA IMPORTANZA

Le regole sulla sicurezza si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITS, regola 6.2

8.3 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI E DEI BERSAGLI

Le caratteristiche dei bersagli si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITS, regola 6.3. Le caratteristiche dei poligoni si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITS, 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** (8.12) e **DISEGNI SPECIFICHE TECNICHE** (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 similari 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** (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 sparo 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,** 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;

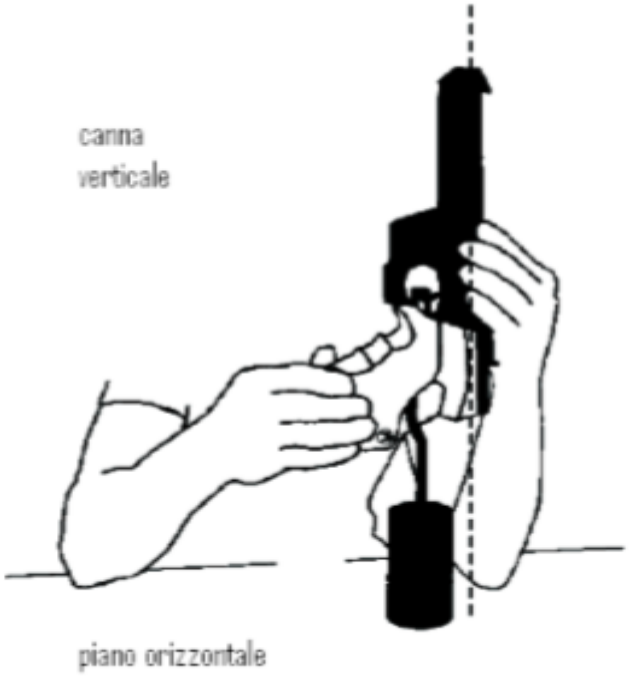
c) Tutte le componenti siano inserite nel momento in cui la pistola è sottoposta all'ispezione dell'ufficio Controllo Equipaggiamento;

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).

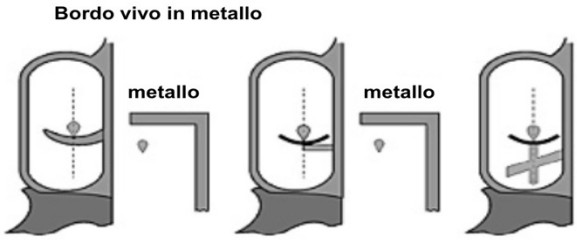
8.4.1.6 **Sistemi per la riduzione del movimento o delle oscillazioni.** Qualsiasi dispositivo, meccanismo o sistema che riduce attivamente, rallenta o minimizza le oscillazioni o i movimenti della pistola prima che il colpo sia rilasciato è vietato.

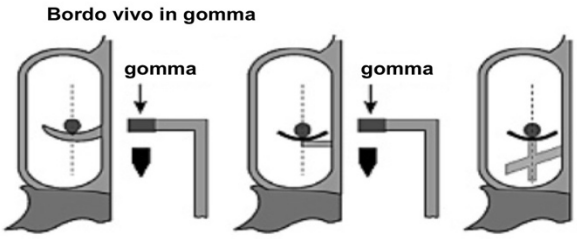
8.4.2 Misurazione del peso dello scatto del grilletto



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 10m e di ogni ripresa delle gare a 25m. I controlli casuali nella Pistola Standard 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 Tecnico. Il personale dell'ufficio Controllo Equipaggiamento devono 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 25m Pistola Automatica, Standard, Sportiva e Grosso Calibro

a) L'atleta deve usare la stessa pistola in tutte le riprese e serie di una gara a meno che la pistola non smetta di funzionare:

b) 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 SPECIFICHE TECNICHE**);

c) La lunghezza della canna si misura come sotto indicato (vedere **TABELLA SPECIFICHE TECNICHE**).

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 25m Pistola Automatica, Standard e Sportiva

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**.

8.4.3.3 25m Pistola Grosso Calibro

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**.

8.4.3.4 50m Pistola Libera

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 nelle pistole a 50m, purché non coprano il polso.

8.4.3.5 10m Pistola Aria Compressa

Può essere utilizzata qualsiasi pistola calibro 4,5 mm (.177”) ad aria compressa, CO2 o aria pneumatica conforme alla **TABELLA SPECIFICHE TECNICHE** e **DISEGNI SPECIFICHE TECNICHE.**

8.4.4 Munizionamento

Tutti i proiettili usati devono essere di piombo o di materiali morbidi similari. Non sono consentiti proiettili camiciati. La Giuria può controllare a campione le munizioni degli atleti.

Specialità	Calibro	Altre specifiche
10m Pistola Aria Compressa	4,5 mm (.177”)	
25m Pistola Grosso Calibro	7,62 mm – 9,65 mm (.30” – 38”)	Munizionamento Magnum o di alta potenza non è consentito
50m Pistola Libera	5,6 mm (.22”)	Cartucce a percussione anulare L.R.
25m Pistola Automatica, Standard e Sportiva	5,6 mm (2)	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 fatto con un cronografo (misuratore di velocità). Il Delegato Tecnico deve confermare l’accuratezza del cronografo secondo le precedure di collaudo sviluppate dalla UITS. 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. La Giuria supervisionerà la selezione degli atleti da testare e 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 membro 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 sparerà 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/sec, il test deve essere ripetuto. Se la velocità media dei sei (6) colpi è inferiore a 250,0 m/sec, 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 anterione del piede.

8.5.2 Gli atleti possono usare suole 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 suole delle scarpe sarà utilizzato uno strumento approvato dalla UITS.

8.5.4 Per dimostrare che le suole delle scarpe sono flessibili, gli atleti devono camminare normalmente 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 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 suole 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 consentita solo nelle gare a 25 e 50 metri.

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 1,00 m (vedere la regola 6.4.11.10, altezza massima del banco pari a 1.00 m). Durante le competizioni di Eliminazione o Qualificazione, può essere utilizzata una custodia per il trasporto della pistola (regola 8.6.2) come supporto per pistole, a condizione che l'altezza totale del banco o del tavolo più la custodia non superi 1,00 m. Durante le finali, una custodia per il trasporto della pistola non può essere utilizzata come supporto per pistola.

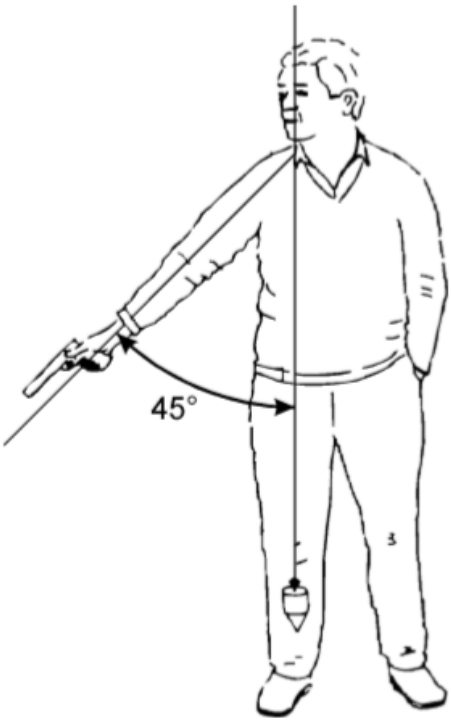
8.7 PROCEDURE E REGOLE DI GARA

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 linea 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, nella ripresa di tiro celere di Pistola Sportiva e Pistola Grosso Calibro e nelle serie in 20" e 10" di Pistola Standard 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. Il braccio deve rimanere fermo in questa posizione sino a che non compaia il bersaglio o la 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, o nella ripresa di tiro celere di Pistola Sportiva o di Pistola Grosso Calibro, o nelle serie in 20 secondi o 10 secondi di Pistola Standard:

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 membro della Giuria e la serie deve essere registrata e ripetuta;

b) Nella serie ripetuta nelle gare di Pistola Automatica, 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, o nella ripresa di tiro celere di Pistola Sportiva o Grosso Calibro, o nell'insieme delle serie in 20 secondi e 10 secondi di Pistola Standard, 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 GARE DI PISTOLA

8.7.6 Regole di gara

8.7.6.1 Tempo di Preparazione nelle gare a 25m

a) Gli atleti devono presentarsi al loro stand di tiro, ma attendere di essere chiamati sulle linee di tiro;

b) 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;

c) I controlli pre gara da parte della Giuria e dei Commissari di tiro devono essere completati 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 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:

25m Pistola Standard	5 minuti
25m Ripresa di precisione	5 minuti
25m Pistola Automatica e Ripresa di tiro celere	3 minuti

8.7.6.2 Regole specifiche per le gare a 25m

a) In tutte le gare 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 25m, al comando **"CARICARE"**, si può caricare solo un (1) caricatore o pistola con non più di cinque 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 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 spara un colpo o più colpi prima del comando **"CARICARE"** deve essere squalificato;

f) "**SCARICARE**". In tutte le gare, 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 ordine, l'atleta deve scaricare l'arma.

8.7.6.3 Regole specifiche per le gare di Qualificazione di Pistola Automatica

a) La competizione 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) in otto (8) secondi, due (2) in sei (6) secondi e due (2) in quattro (4) secondi. In ogni serie si spara 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 sparare 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 sparano 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 sparano 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 l'ordine:

"ATTENZIONE"	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. 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 berasgli 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 e Pistola Grosso Calibro

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

a) Prima dell'inizio di ogni ripresa l'atleta può tirare una (1) serie di cinque (5) colpi di prova;

b) 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;

c) 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;

d) 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;

e) Tutti gli atleti devono completare la ripresa di precisione prima che possa iniziare la ripresa di celere;

f) 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 è di sette (7) secondi (+0.1"/-0.1"); 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 6.4.13;

g) Tutti gli atleti tireranno la serie di prova e le serie di gara allo stesso tempo e con lo stesso comando:

"PER LA SERIE DI PROVA – CARICARE"	Tutti gli atleti caricano entro un (1) minuto
"PER LA PRIMA/PROSSIMA SERIE DI GARA – CARICARE"	Tutti gli atleti caricano entro un (1) minuto
"ATTENZIONE"	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.

h) Prima di ogni serie, l'atleta deve abbassare il braccio e assumere la posizione di **PRONTO**;

i) La pistola non può poggiare sul banco o tavolo durante la serie;

j) 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 di esso sarà considerato valido.

8.7.6.5 Regole specifiche per Pistola Standard

La competizione 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 dell'ordine **"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 l'ordine **"CARICARE"**, gli atleti devono prepararsi per la serie entro un (1) minuto;

d) Trascorso un (1) minuto, il Commissario di tiro darà l'ordine:

"ATTENZIONE"	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 di esso 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

i) 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 e Pistola Standard, 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 e Pistola Grosso Calibro, 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

Se un atleta **tira più colpi di gara** su un bersaglio di quanto indicato nella **TABELLA GARE 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 devono essere sottratti dal punteggio relativo a quel bersaglio;

a) Inoltre, per ogni colpo tirato in più, devono essere dedotti 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 comminati ogniqualvolta vengano tirati due colpi durante una singola esposizione del bersaglio nelle riprese di celere di Pistola Grosso Calibro e Pistola Sportiva.

8.8.2.2 Colpi di prova tirati in più

Se un atleta **tira più colpi di prova** di quanto indicato nella **TABELLA GARE DI PISTOLA** (regola 8.11), o permessi dal Commissario di tiro o dalla Giuria, gli vengono tolti due 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

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 sparato 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 ed 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 spara 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 Ordini errati in gara (25m)

a) Se a causa di un ordine e/o un’azione errata del Commissario di tiro l’atleta non è pronto a sparare 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 membro 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 sparato un colpo dopo l’ordine 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 membro della Giuria alzando il braccio libero. Non deve arrecare disturbo agli altri atleti.

8.8.4.1 SE IL DISTURBO VIENE ACCOLTO

a) La serie (Pistola Automatica e Pistola Standard) deve essere annullata e l'atleta può ripeterla;

b) Il colpo (Pistola Sportiva e Pistola Grosso Calibro) deve essere annullato e l'atleta può ripeterlo e completare la serie.

8.8.4.2 SE IL DISTURBO 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) nelle gare di **Pistola Automatica** la serie va ripetuta e il punteggio corrisponde alla somma dei colpi di valore più basso su ogni bersaglio;

d) nelle gare di **Pistola Standard** la serie va ripetuta e il punteggio corrisponde alla somma dei cinque (5) colpi di valore più basso sul bersaglio;

e) nelle gare di **Pistola Sportiva e Pistola Grosso Calibro** 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 sparati al bersaglio. Ogni colpo non sparato o non a bersaglio deve essere considerato colpo mancato.

8.8.5 Tempi

8.8.5.1 Se un atleta reputa eccessivo o troppo lento, e quindi non conforme al regolamento, il tempo intercorso tra l'ordine 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 membro 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 sparato il primo colpo nella serie, reclami di tale genere non sono ammessi.

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 membro della Giuria deve procedere alla verifica del sistema;

b) in caso di conferma dell'errore la serie deve essere va 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 SPECIALITA' 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 sparare 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 25m come di seguito specificato:

a) Uno per ogni ripresa di 30 colpi nelle specialità di Pistola Automatica, Pistola Sportiva e Pistola Grosso Calibro;

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;

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 Finale 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 sparare 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 sparato un colpo e l'atleta vuole dichiararlo, deve abbassare l'arma mantenendola impugnata e informare subito un Commissario di tiro alzando la mano libera. Non deve disturbare gli altri atleti.

b) Un atleta può tentare di aggiustare 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 raccoglibossoli;

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 sparare e non deve continuare a usare una pistola del genere senza il permesso di un Commissario di tiro o di un membro della Giuria. Quando si usano bersagli elettronici il primo colpo sarà conteggiato dal sistema e accreditato all'atleta. Quando si usano bersagli di carta e i colpi sparati 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 raccoglibossoli.

8.9.4.2 INCEPPAMENTI NON AMMESSI (INA) sono:

a) L'atleta ha toccato la culatta, il meccanismo di sparo 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 del 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 sparato viene considerato mancante (zero). Non sono concessi ripetizioni o completamenti. Solo il valore dei colpi sparati saranno assegnati all'atleta. L'atleta può continuare i restanti tiri di gara**.**

8.9.4.5 PROCEDURE PER INCEPPAMENTO AMMESSO – Pistola Automatica e Pistola Standard

a) In caso di INCEPPAMENTO AMMESSO durante le serie di Pistola Automatica o Pistola Standard i colpi sparati devono essere registrati nella prima riga del modulo INCEPPAMENTI;

b) L'atleta deve sparare tutti e cinque (5) i colpi sui bersagli in ogni serie ripetuta, Al termine della serie ripetuta bisogna registrare tutti icolpi sparati nella seconda riga del modulo INCEPPAMENTI; ogni colpo non sparato 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 sparati 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 e Pistola Grosso Calibro

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 sparati 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;

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 DI CARTA

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 tiri di gara completati da ogni atleta devono essere contati e registrati. Eventuale mancanza di corrente in poligono può comportare di dover attenderne il ritorno per poter stabilire il numero di colpi registrati dal bersaglio, non necessariamente sul monitor della linea di tiro;

c) Dopo che il bersaglio è stato riparato e tutto il poligono, o un 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 e Pistola Grosso Calibro**. Gli atleti COMPLETERANNO la serie di cinque colpi come per un INCEPPAMENTO AMMESSO. L'atleta deve sparare il numero di colpi non registrati dal bersaglio al momento del guasto;

e) **Pistola Standard e Pistola Automatica.** 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 quell'atleta.

8.10.2 Guasto di un singolo bersaglio

Se c'è un guasto ad un singolo bersaglio o a un gruppo di cinque bersagli (gare di Pistola Automatica) che non può essere riparato immediatamente, l'atleta sarà spostato ad un'altra linea di tiro nello stesso turno, o se necessario 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 e di Pistola Grosso Calibro, e nelle serie in 150 secondi di Pistola Standard, l'atleta deve subito (prima del successivo colpo) informare del guasto il più vicino Ufficiale di gara;

b) Nella ripresa di Celere di Pistola Sportiva e Pistola Grosso Calibro e nelle serie in 20 secondi e 10 secondi di Pistola Standard, deve continuare la serie di cinque (5) colpi e deve informare del guasto il più vicino Ufficiale di gara immediatamente dopo la fine della serie;

c) All'atleta verrà comandato di completare la serie nel momento indicato dalla Giuria;

d) La serie non sarà ripetuta. Il punteggio sarà determinato dall'Ufficio classifica. Al termine della serie si applicherà la procedura d'esame dei bersagli elettronici (6.10.8).

8.11 TABELLA GARE QUALIFICAZIONE PISTOLA

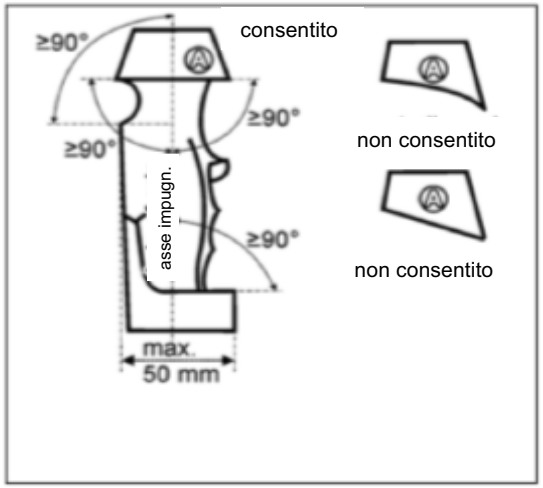
Specialità	Uomini Donne	Colpi di gara	Colpi di gara per bersaglio (cartaceo)	Bersagli di prova (cartacei)	Colpi di prova	Conteggio e otturazione bersagli	Tempi	Tempo Preparazione e Prova
P 10	Uomini & Donne	60	1	4	Illimitati durante il Tempo di Preparazione e Prova	Nell'Ufficio RTP	75 minuti (60) 90 minuti bersagli cartacei (60)	15 minuti
P 10 Squadra mista	Uomini & Donne	Vedi regolamento	1	4	Illimitati durante il Tempo di Preparazione e Prova	Nell'Ufficio RTP	Vedi regolamento	Vedi regolamento
PL	Uomini	60	5	2	Illimitati durante il Tempo di Preparazione e Prova	Nell'Ufficio RTP	1 ora e 30 minuti 1 ora e 45 minuti bersagli cartacei	15 minuti
PA	Uomini	60	7 colpi per bersagli per ripresa (1colpo di prova più 6 serie di gara) Nuovi bersagli dopo ogni ripresa		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	5	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 celere	Ripresa di precisione: 5 minuti di preparazione. Ripresa di celere: 3 minuti di preparazione.
PGC	Uomini	60	5					
PS	Uomini	60	5		1 serie di 5 colpi solo nella ripresa 150 sec.		4 serie di 5 colpi in 150, 20, 10 secondi	

8.12 TABELLA SPECIFICHE TECNICHE

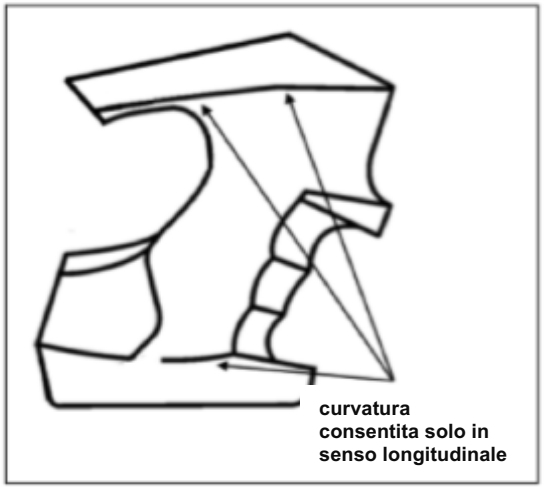
Tipo di pistola	1) Peso Pistola 2) Peso Scatto	Scatola delle misurazioni (mm)	Lunghezza canna Linea di mira	Impugnatura	Altre specifiche
Pistola 10m	1) 1500 g max. 2) 500 g min.	420 x 200 x 50	Come da scatola delle misurazioni	Come sotto riportato	Può essere caricata con un (1) solo pallino; Sono permesse 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 (percussore anulare)	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.
Pistola 25m (percussore centrale)	1) 1400 g 2) 1000 g				
a) Impugnature pistola a 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					
b) Impugnature pistola a 25m: Come nota a). 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. La distanza va presa da una linea ad angolo retto con l'asse della canna					
c) Il peso delle pistole è misurato con tutti gli accessori, incluso contrappesi e caricatore vuoto					
d)Scatola delle misurazioni: la pistola è misurata con tutti gli accessori inseriti. È permessa una tolleranza, nella lavorazione della scatola, compresa tra 0.0 mm e +1.0 mm in ogni direzione					

8.13 DISEGNI SPECIFICHE TECNICHE PISTOLE 10M e 25M

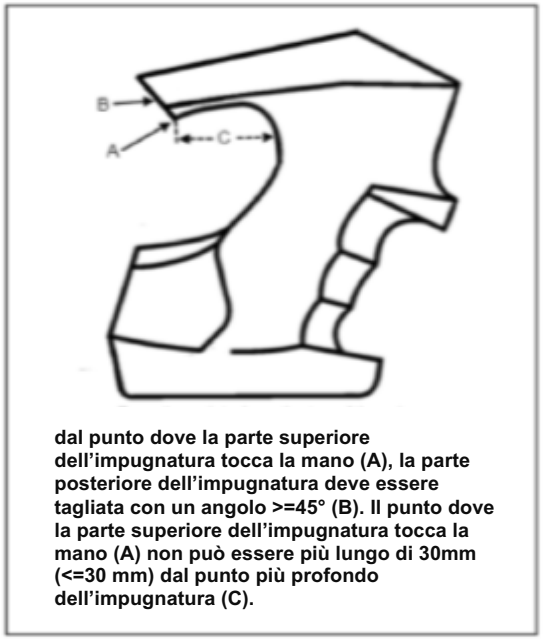
Per Pistola 10m e 25m



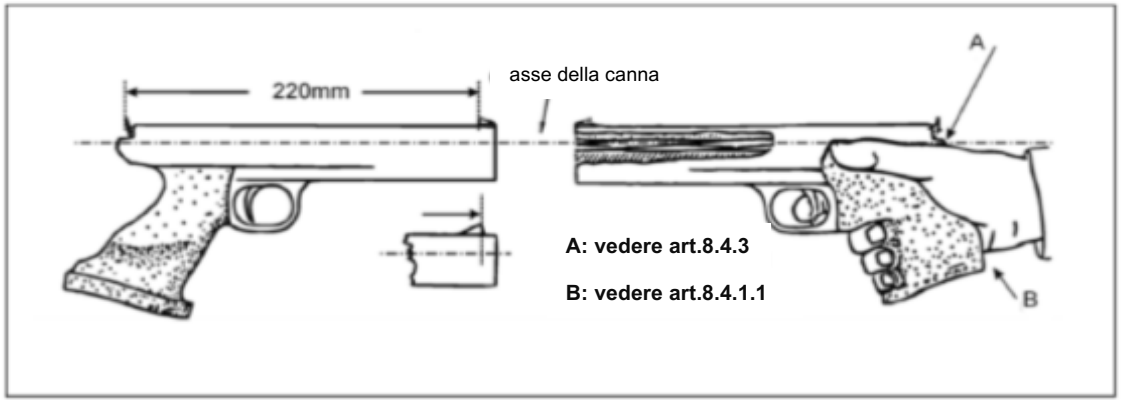
Per Pistola 10m e 25m



Solo per Pistola a 25m



Solo per Pistola 10m e 25m



8.14 INDICE

25m Aggiustare un inceppamento	8.9.3 b
25m – Caricare più di 5 cartucce	8.7.6.2 c
25m – Colpi di gara tirati in più	8.8.2.1
25m – Colpi di prova tirati in più	8.8.2.2
25m – Colpi incrociati sui bersagli di prova	8.8.2.4
25m – Colpi in ritardo o in anticipo	8.8.2.3
25m – Colpi in ritardo o in anticipo – Deduzione di punti	8.8.2.3
25m – Colpi irregolari	8.8.2
25m – Comando non corretto	8.7.6.2
25m – Comando non corretto – Deduzione di punti	8.8.3
25m – Comando “SCARICARE”	8.8.3 c
25m – Controllo dei tempi	8.7.6.2 f
25m – Determinare le cause di un inceppamento	8.7.6.2 a
25m – Determinare Inceppamento Ammesso o Non Ammesso	8.9.4.3
25m – Guasto dei sistemi dei bersagli elettronici o di carta	8.10
25m – Guasto di un singolo bersaglio	8.10.2
25m – Inceppamento	8.9.3
25m – Inceppamento Ammesso (IA)	8.9.4.1
25m – Inceppamento durante la serie di prova	8.9.3 c
25m – Inceppamento Non Ammesso	8.9.4.2
25m – Inceppamento – Numero di ripetizioni	8.9.1 c
25m – Inizio e Fine del tempo	8.7.6.2 a
25m – Interruzione per oltre 15 minuti	8.8.1 a
25m – Mancata registrazione o visualizzazione di un colpo	8.10.3
25m – Reclamo per tempi irregolari	8.8.5
25m – Reclamare un inceppamento	8.9.3
25m – Riparare Inceppamento – Completare la gara – Stabilita da Giuria	8.9.2 c
25m – Tipo di Inceppamento	8.9.4
25m – Tirare dopo un comando non corretto	8.8.3 d
25m – Tirare prima del comando “CARICARE”	8.7.6.2 e
25m – PA – PS, PSp, PGC	8.4.3.1
25m – PA – Comandi nelle gare di qualificazione	8.7.6.3
25m – PA – Controllo della velocità	8.4.4.1
25m – PA – Inizio della serie – ATTENZIONE	8.7.6.3 f
25m – PA – Interruzione del tiro	8.8.1 b
25m – PA – Pausa di 1 minuto prima del successivo comando “CARICARE”	8.7.6.3 l
25m – PA – Procedure controllo della velocità	8.4.4.2
25m – PA – Procedure per inceppamento ammesso	8.9.4.5
25m – PA – Annuncio della serie	8.7.6.3 e
25m – PA – Apparizione dei bersagli dopo 7 secondi +-1 sec.	8.7.6.3 f / 8.7.6.3 h
25m – PA – Posizione di PRONTO	8.7.6.3 g / 8.7.2
25m – PA – Punteggio dopo inceppamento ammesso	8.9.4.5
25m – PA – Raccolta delle munizioni da testare	8.4.4.2
25m - PA Regole specifiche	8.7.6.3
25m - PA Serie di prova	8.7.6.3 b
25m - PA Serie ripetuta con lo stesso tempo	8.7.6.3 d
25m - PA Serie tirata su comando	8.7.6.3 c
25m - PSp / PGC Colpi in ritardo ripresa di precisione	8.8.2.3 b
25m - PSp / PGC Comandi	8.7.6.4
25m - PSp / PGC Gara suddivisa in due riprese	8.7.6.4
25m - PSp / PGC Inizio della serie	8.7.6.4 j
25m - PSp / PGC Interruzione del tiro	8.8.1 c / 8.8.1 d
25m - PSp / PGC Più di un colpo ad ogni apertura di sagoma	8.8.2.1 c
25m - PSp / PGC Procedure per inceppamento ammesso	8.9.4.6
25m - PSp / PGC Punteggio dopo inceppamento ammesso	8.9.4.6

25m - PSp / PGC Regole specifiche	8.7.6.4
25m - PSp / PGC Ripresa di precisione, Completamento serie dopo inceppamento ammesso	8.9.4.6
25m - PSp / PGC Ripresa di precisione	8.7.6.4
25m - PSp / PGC Ripresa di tiro celere	8.7.6.4
25m - PSp / PGC Serie di prova	8.7.6.4 a
25m - PSp / PGC Tabella gare	8.11
25m - PS Annuncio della serie	8.7.6.5 b
25m - PS Comandi	8.7.6.5 d
25m - PS Gara suddivisa in tre riprese	8.7.6.5
25m - PS Inizio della serie – ATTENZIONE	8.7.6.5 d
25m - PS Interruzione del tiro	8.8.1 b
25m - PS Regole specifiche	8.7.6.5
25m - PS Posizione di PRONTO	8.7.6.5 e / 8.7.2
25m - PS Procedure per inceppamento ammesso	8.9.4.5
25m - PS Punteggio dopo inceppamento ammesso	8.9.4.5
25m - PS Serie di prova	8.7.6.5 a
50m - PL Calibro consentito	8.4.3.4 a
50m - Impugnatura che avvolge la mano	8.4.3.4 b
Accessori	8.6
Applicazione delle regole per tutte le specialità di pistola	8.1.1
Asse della canna – Specialità 25m	8.4.3.1 b
Atleta mancino / Atleta destro	8.1.3
Canne – vedere Tabella Specifiche Tecniche (8.12)	8.4.1.2
Cannocchiali	8.3
Colpi di prova tirati in più – Specialità 25m	8.8.2.2
Colpi in anticipo o in ritardo – Specialità 25m	8.8.2.3
Colpi incrociati sui bersagli di prova – 25m	8.8.2.4
Colpi irregolari – Gare 25m	8.8.2
Colpi tirati in più – Specialità 25m	8.8.2.1
Comandi errati in gara – Specialità 25m	8.8.3
Compensatore non consentito	8.12
Completare la gara – Stabilita da Giuria – Inceppamento 25m	8.9.2 c
Congegni di puntamento – Vedere Tabella Specifiche Tecniche (8.12)	8.4.1.3
Conoscere il Regolamento	8.7.6.2 d
Controlli casuali del peso dello scatto	8.4.2.3
Custodia per il trasporto della pistola	8.6.2
Deduzione di punti – Colpi in anticipo o in ritardo – Gare 25m	8.8.2.3
Deduzione di punti – Comandi errati in gara – Gare 25m	8.8.3 c
Deduzione di punti – Disturbi – Reclamo non accolto	8.8.4.2
Deduzione di punti – Gare 25m – Colpi di gara tirati in più	8.8.2.1
Deduzione di punti – Posizione di PRONTO braccio non abbassato sufficientemente	8.7.4 c
Deduzione di punti – Tempi – Gare 25m – Reclamo non accolto	8.8.2.3
Disturbi – Reclamo non accolto – Deduzione di punti	8.8.3 c
Disturbi – Specialità 25m	8.8.4.2
Disturbi – Specialità 25m reclamo accolto	8.8.2.1
Disturbi – Specialità 25m reclamo non accolto	8.7.4 c
Due colpi tirati durante una singola esposizione – 25m PSp / PGC	8.8.2.1 c
Equipaggiamenti e munizioni	8.4
Freni di bocca – Non consentiti 25m	8.12
Gare maschili / Gare femminili	8.1.4
Guasto dei sistemi dei bersagli elettronici o di carta	8.10
Guasto di tutti i bersagli di uno stand di tiro	8.10.1
Guasto di un singolo bersaglio o gruppo di 5 bersagli – Specialità 25m	8.10.2
Impugnature – Vedere Tabella Specifiche Tecniche e Disegni Specifiche Tecniche	8.4.1.1
Inceppamenti specialità 25m	8.9
Misura delle canne – Specialità 25m Tabella Specifiche Tecniche	8.12

Inceppamento ammesso – Specialità 25m	8.9.4.1
Inceppamento della pistola – Informare la Giuria della riparazione	8.9.2
Inceppamento della pistola – Permesso di riparare la pistola	8.9.2
Inceppamento – Determinare le cause	8.9.4.3
Inceppamento non ammesso – Specialità 25m	8.9.4.2
Inceppamento – Serie di prova specialità 25m	8.9.1
Inceppamento – Tempo extra concesso dalla Giuria per riparare la pistola 25m	8.9.2 b
Inceppamento – Tempo massimo per sostituire o riparare la pistola 25m	8.9.2 a
Interruzioni – Gare e riprese a 25m	8.8.1
Lenti correttive o occhiali	8.4.1.3 f
Lenti e/o filtri correttivi	8.4.1.3 e
Mancata registrazione o visualizzazione di un colpo – Specialità 25m	8.10.3
Misura delle canne – Specialità 25m	8.4.1.2
Moduli per inceppamenti – Vedere Regolamento Tecnico Generale	6.18 e / 6.18 f
Munizionamento	8.4.4
Munizioni Magnum – Non consentite	8.4.4
Numero di inceppamenti ammesso specialità 25m	8.9.1
PGC – Munizioni consentite	8.4.4
Parte generale	8.1
Peso dello scatto – Misurazione	8.4.2
Peso dello scatto – Misurazione – Controlli casuale	8.4.2.3
Peso dello scatto – Misurazione – Massimo 3 tentativi	8.4.2 / 8.4.2.3
Peso dello scatto – Peso disponibile nello stand di tiro disponibile per gli atleti	8.4.2.2
Pistola tenuta con una mano	8.7.1
Polso visibilmente libero da supporti	8.7.1
Posizione di PRONTO	8.7.2
Posizione di PRONTO – Braccio non abbassato sufficientemente	8.7.3 b
Posizione di PRONTO – Braccio alzato troppo presto	8.7.3 a
Posizione di PRONTO – Specialità 25m	8.7.2
Posizione di PRONTO – Specialità 25m - Disegno	8.7.2
Posizione di tiro	8.7.1
Presentazione degli atleti – Tempo di preparazione	8.7.6.1 a
Procedure e regole di gara	8.7
Raccogli-bossoli	8.4.1.5
Regole generali per pistole 25m	8.4.3
Regole generali per tutte le pistole	8.4.1
Scatola delle misurazioni	8.12 d
Scarpe	8.5
Scatti elettronici	8.4.1.4
Serie di prova specialità 25m – Inceppamento	8.9.3 c
Serie interrotta – Inceppamento specialità 25m	8.9.1 c
Serie interrotta – PA / PS	8.8.1 b
Serie interrotta – PSp / PGC	8.8.1 c
Sicurezza	8.2
Sistemi per la riduzione del movimento o delle oscillazioni	8.4.1.6
Sostituzione o riparazione di un'arma rotta	8.9.2
Sostituzione pistola 25m dopo inceppamento	8.9.2
Specialità di pistola – Vedere Tabella Gare Qualificazione Pistola	8.11
Squalifica – Tirare prima del comando CARICARE	8.7.6.2 e
Squalifica – Posizione di PRONTO alzare il braccio troppo presto	8.7.4 d
Suola delle scarpe - Strumento per la misurazione della flessibilità	8.5.5
Suola delle scarpe - Regole generali sulla flessibilità	8.5.6
Supporto per la pistola	8.6.3
Tabella – Disegni della configurazione della pistola	8.13
Tabella – Tabella gare Qualificazione Pistola	8.11
Tabella – Tabella Specifiche Tecniche	8.12
Tempo di preparazione – Controlli pre gara	8.7.6.1 c

Tempo di preparazione e colpi di prova specialità 10m e 50m	8.11
Tempo di preparazione – Maneggiare le pistole, bersagli di prova visibili	8.7.6.1 d
Tempo di preparazione specialità 25m	8.7.6.1
Tempo di preparazione – Tempo in minuti specialità 10m e 50m	8.11
Tempo extra concesso dalla Giuria per riparare la pistola 25m –	8.9.2 b
Tempo massimo per sostituire o riparare la pistola 25m	8.9.2 a
Tempo irregolare – Specialità 25m	8.8.5.1
Tempo irregolare – Specialità 25m – Reclamo accolto	8.8.5.1 a
Tempo irregolare – Specialità 25m – Reclamo non accolto	8.8.5.1 b
Test di velocità – 25m PA	8.4.4.1
Test di velocità – 25m PA – Procedure di controllo per ogni turno di tiro	8.4.4.2
Tipi di inceppamento	8.9.4
Tipi di inceppamento – Specialità 25m	8.9.4
Tirare – Dopo un comando errato – Specialità 25m	8.8.3 d

U.I.T.S.
UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO

10. REGOLAMENTO TECNICO DI BERSAGLIO MOBILE

PER

10m Bersaglio Mobile

10m Bersaglio Mobile Corse Miste

50m Bersaglio Mobile

50m Bersaglio Mobile Corse Miste

SOMMARIO

10.1	PARTE GENERALE	189
10.2	SICUREZZA	189
10.3	CARATTERISTICHE DEI POLIGONI E DEI BERSAGLI	189
10.4	CARATTERISTICHE GENERALI PER CARABINE 50m E 10m	189
10.5	REGOLE SULL'ABBIGLIAMENTO	191
10.6	UFFICIALI DI GARA	192
10.7	PROCEDURE E REGOLE DI GARA	195
10.8	PROCEDURE "MEDAL MATCH"	200
10.9	INFRAZIONI E REGOLE DISCIPLINARI	202
10.10	INCEPPAMENTI	202
10.11	GUASTO BERSAGLIO ELETTRONICO 10m	204
10.12	PARITA'	204
10.13	TABELLA SPECIFICHE TECNICHE	206
10.14	DISEGNI	207
10.15	INDICE	207

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 UITS 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 UITS 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 UITS, regola 6.2

10.3 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI E DEI BERSAGLI

Le caratteristiche dei bersagli si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITS, regola 6.3. Le caratteristiche dei poligoni si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITS, 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 perso 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 qualsiasi tipo di organi di mira

10.4.3.2 **Carabine 10m.** Sono consentiti qualsiasi tipo di organi di mira ad eccezione del sistema ottico (cannnocchiale) che deve avere un potere di ingrandimento massimo, non variabile, di 4x (con una tolleranza di +0,4x). L'esame del potere di ingrandimento sarà effettuato con uno strumento meccanico o ottico.

10.4.3.3 Il cannocchiale non può essere sostituito tra le corse lente e veloci tranne nel caso in cui si sia danneggiato per guasto meccanico o ottico. La taratura del cannocchiale è consentita purché non ritardi il tiro

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 consentiti pallini di ogni tipo, in piombo o altro materiale dolce, 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. Gli atleti sono incoraggiati, 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.

10.5 REGOLE SULL’ABBIGLIAMENTO

10.5.1 Nastro indicatore

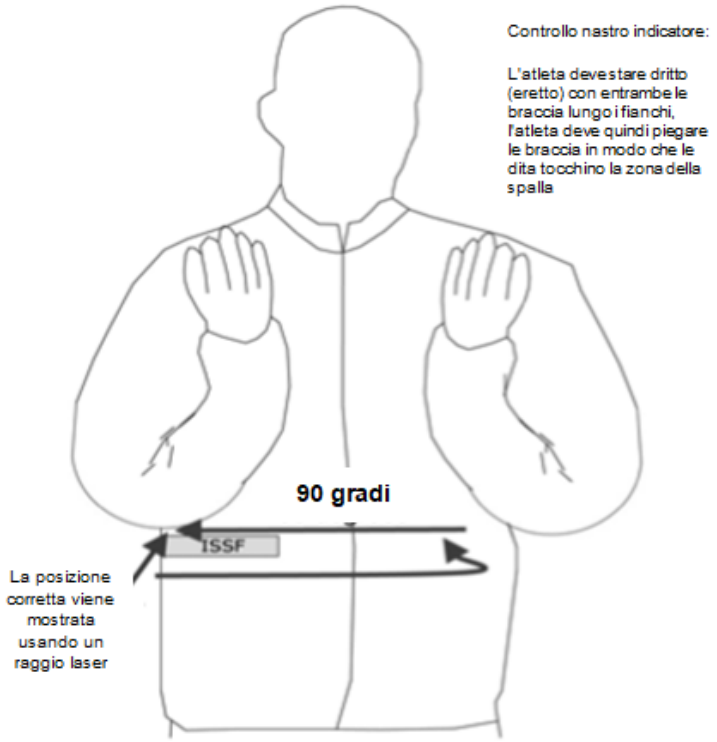
10.5.1.1 Il nastro indicatore ufficiale della UITS deve essere utilizzato per permettere all’Ufficiale di Gara o al Membro della Giuria di verificare la posizione del calciolo della carabina.

a) Il nastro indicatore deve essere quello previsto dalla UITS;

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:**



a) Qualsiasi tasca dell'indumento esterno deve essere vuota;

b) Il braccio che tira il grilletto, toccando il corpo, deve essere completamente piegato verso l'alto senza sollevare la spalla;

c) Il nastro indicatore deve essere applicato in modo permanente, in posizione orizzontale, al di sotto della punta del gomito (vedere disegno);

d) 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:

a) Responsabile di tutti gli Ufficiali di Gara 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;

b) Responsabile della collaborazione di tutto il personale dello stand con la Giuria;

c) Responsabile di risolvere tutte le difficoltà non risolvibili dagli Ufficiali di Gara;

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 dell'Ufficiale di Gara

Gli Ufficiali di Gara sono responsabili verso il Direttore di Tiro della condotta della gara negli stand loro assegnati. Lavorano a stretto contatto con la Giuria. L'Ufficiale di Gara:

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 i passaggi 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 mezzi bersagli o le visuali ridotte dei 50 m, 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 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 membri 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 membro della Giuria o dal Ufficiale di gara 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 10 m 30 + 30 colpi (Uomini e Junior Uomini):

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 10 m 30 + 30 colpi (Donne e Junior 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)

10.7.2.3 50m e 10m 40 colpi Corse Miste (Uomini e Juniores Uomini)

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 (combinate destra e sinistra) con la stessa velocità.

10.7.2.4 10 m 40 colpi Corse Miste (Donne e Junior Donne).

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 aprigara (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) L'Ufficiale di gara 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, l'Ufficiale di gara 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 l'Ufficiale di gara 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 avrà una AMMONIZIONE (cartellino giallo) per ritardo della competizione. La seconda volta avrà 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) L'Ufficiale di gara e i membri 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 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, l'Ufficiale di gara 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 l'Ufficiale di gara 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 ripete il tiro.

10.7.4.4 Nel caso che l'Ufficiale di gara 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. L'Ufficiale di gara deve interrompere immediatamente il tiro. Se L'Ufficiale di gara 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 l'Ufficiale di gara 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 10m Bersaglio Mobile Medal Match potrebbe essere effettuato come

seconda fase delle specialità 10m Bersaglio Mobile Uomini, Donne, Juniores Uomini e Juniores Donne.

10.8.2 La gara 10m Bersaglio Mobile 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'orao 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, l'Ufficiale di gara deve chiamarlo ad alta voce per tre (3) volte in un (1) minuto. Se non si presenta, gli deve essere assegnaqto 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 rigurdante 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 l'Ufficiale di gara per mostrargli l'inceppamento. L'Ufficiale di gara 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 l'Ufficiale di gara, dopo aver esaminato la carabina e le munizioni, stabilisce che l'inceppamento non è stato causato dall'atleta, la corsa sarà ripetuta.

10.10.3 **L'inceppamento viene considerato AMMESSO all'atleta 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 all'atleta 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 l'Ufficiale di gara 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, l'Ufficiale di gara 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. L'Ufficiale di gara, 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 L'Ufficiale di gara dovrebbe continuare la serie come se l'atleta non si fosse fermato, ciò 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 Giura 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 l'Ufficiale di gara 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 attenderne 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 la 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 sanno 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 Ufficiale di gara. Egli deve prendere nota per iscritto dell'ora del reclamo. Uno o più membri 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 secodo la regola 6.15 (cioè, il più alto numero di mouche, il punteggio più alto dell'ultima serie, ecc…);

b) **Per 50m Bersaglio Mobile 30 + 30**. Ogni parità rimasta per il quarto (4°) posto e successivi sono risolte secodo 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 50m Bersaglio Mobile corse Miste.** Ogni parità rimasta per il quarto (4°) posto e successivi sono risolte secodo 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 membri della squadra e applicando questa regola.

a) Il più alto numero totale di mouche;

b) Il più alto punteggio totale dell'ultima serie, quindi della penultima, ecc..;

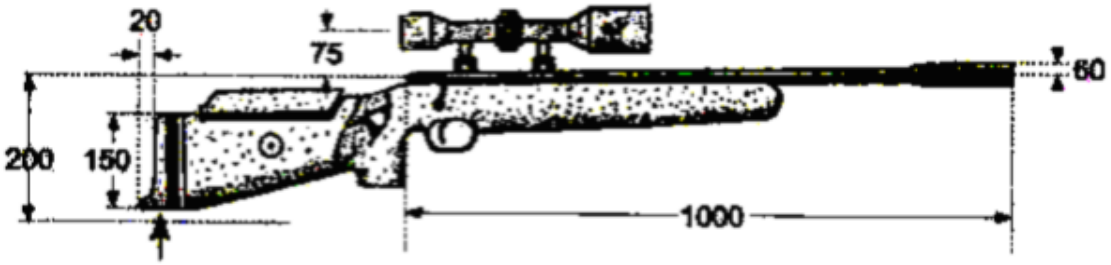
c) In caso di utleriore parità, il punteggio totale sarà comparato colpo per colpo, usando le mouche, cominciando dall'ultimo colpo, quindi il penultimo, ecc…

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 Lunghezza: massimo 150mm Profondità / altezza della curvatura 20mm	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 30 corse veloci
10m Bersaglio Mobile corse Miste							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 30 corse veloci
50m Bersaglio Mobile corse Miste							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



Regolabile

Misure in 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 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 colpo – Monitor ecc..	10.7.3.6
Informare l'Ufficiale di gara 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 dell'Ufficiale di gara – Annullamento della corsa su richiesta	10.7.4.1
Interruzione della serie per più di 5 minuti – Colpi di prova addizionali	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 dell’Ufficiale di gara e dei membri di 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 di gara – Compiti e responsabilità	10.6.3
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