



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

**REGOLAMENTO TECNICO
DI BERSAGLIO MOBILE
(Traduzione Integrale Inglese-Italiano)**



CAPITOLI

10.1	GENERALE	179
10.2	SICUREZZA	179
10.3	POLIGONI E BERSAGLI STANDARDS	179
10.4	CARATTERISTICHE GENERALI PER CARABINE A 50 M E 10 M	179
10.5	UFFICIALI DI GARA	181
10.6	PROCEDURE GARE DI TIRO E REGOLE DI COMPETIZIONE	184
10.7	INCEPPAMENTI	190
10.8	GUASTI AI BERSAGLI ELETTRONICI 10 M	191
10.9	SPAREGGI	192
10.10	TAVOLA GARE BERSAGLIO MOBILE	195
10.11	TAVOLA ILLUSTRATIVA	196
10.12	REGOLE PROVVISORIE PER LA GARA PER LE MEDAGLIE	197
10.13	INDICE REGOLE BERSAGLIO MOBILE	198

N.B. Quando le figure o le tavole contengono specifiche informazioni, queste hanno la stessa validità delle regole numerate



10.1 NORME GENERALI

- 10.1.1** Queste Regole fanno parte del Regolamento Tecnico dell'UITS e si devono applicare in tutte le gare di Bersaglio Mobile a 50 e 10 metri.
- 10.1.2** Ogni tiratore, accompagnatore e ufficiale di gara deve conoscere bene il regolamento UITS e deve assicurarsi che sia osservato. E' responsabilità di ogni tiratore osservare i regolamenti.
- 10.1.3** Quando una regola si riferisce a tiratori destri, per i tiratori mancini vale il contrario.
- 10.1.4** A meno che le regole non siano applicate specificamente per gare di uomini e donne, esse devono essere applicate, in maniera uniforme, per entrambi, in ogni gara per uomini e donne.

10.2 SICUREZZA

LA SICUREZZA E' DI FONDAMENTALE IMPORTANZA

Vedi Regole Tecniche – Sezione 6

10.3 CARATTERISTICHE GENERALI STANDARD POLIGONI E BERSAGLI

Le caratteristiche standard degli stand e dei bersagli possono essere trovate nelle Regole Tecniche – Sezione 6.

10.4 CARATTERISTICHE GENERALI STANDARD PER CARABINE A 50 m E 10m

Vedi: TABELLA SPECIFICA PER CARABINA BERSAGLIO MOBILE

- 10.4.1** E' permessa ogni carabina che abbia i seguenti requisiti:
- 10.4.1.1** Il peso complessivo di carabina e cannocchiale non deve superare Kg. 5,5.
- 10.4.1.2** E' permesso un calciolo regolabile. La curvatura del calciolo (concava o convessa) non deve superare una profondità di mm 20. L'altezza del calciolo non deve superare mm 150. La misurazione della profondità del calciolo verrà effettuata parallelamente all'asse della canna, mentre la misurazione della sua altezza 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).



10.4.1.3 Organi di mira.

L'asse del cannocchiale non deve essere a più di 75 mm al di sopra dell'asse della canna

10.4.1.3.1 Carabine a 50 metri

Sono consentiti tutti gli organi di mira.

10.4.1.3.2 Carabine a 10 metri

Sono consentiti tutti gli organi di mira ad eccezione del sistema ottico (cannocchiale) 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 approvato dalla UITIS:

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

10.4.1.5 Sono consentiti solo contrappesi con un raggio massimo di 60 mm posti intorno all'asse della canna. Non possono essere aggiunti o tolti dopo il controllo dell'arma e dell'equipaggiamento. Devono essere contrassegnati dal controllo equipaggiamenti.

10.4.1.6 La stessa arma, compresi mirini, cannocchiale, pesi aggiunti e sistema di scatto, deve essere usata sia per le corse lente che veloci.

10.4.2 Specifiche Standard per Carabine a 50m

10.4.2.1 La resistenza del grilletto allo scatto deve essere almeno di 500 g; la resistenza del grilletto deve essere verificata con la canna in posizione verticale.

10.4.2.2 La lunghezza 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.

10.4.2.3 Munizioni

Sono permesse solo munizioni calibro 5,6 (.22") Long Rifle.

10.4.3 Specifiche Standard Carabine a 10m

10.4.3.1 Il peso dello scatto è libero. Non si può usare lo steker.



10.4.3.2 La lunghezza dell'apparato, misurato dalla parte posteriore della meccanica alla fine della canna, compresa ogni prolunga (facente parte o no della canna) non deve superare 1000 mm.

10.4.3.3 Munizioni

Sono permessi pallini di ogni tipo, in piombo o altro materiale dolce, con un calibro di 4,5 mm (.177")

10.4.4 Regole concernenti l'abbigliamento

10.4.4.1 Nastro indicatore

10.4.4.1.1 Il nastro indicatore ufficiale della UITSS deve essere utilizzato per permettere all'Ufficiale di Gara o al Membro della Giuria di verificare la posizione del calciolo della carabina. Il nastro indicatore deve essere quello previsto dalla UITSS:

10.4.4.1.2 lungo 250 mm, largo 30 mm, di colore giallo, bordato di nero.

10.4.4.1.3 applicato in modo permanente sul lato destro (sinistro per i tiratori mancini) dell'indumento esterno.

10.4.4.1.4 La corretta posizione del nastro indicatore deve essere controllata come segue:

10.4.4.1.5 qualsiasi tasca dell'indumento esterno deve essere vuota;

10.4.4.1.6 il braccio destro (sinistro per i mancini) posto in posizione verticale ed aderente al corpo, deve costituire con l'avambraccio, piegato in posizione ascendente, un angolo completamente chiuso. La spalla non deve essere sollevata;

10.4.4.1.7 il nastro indicatore deve essere collocato in modo permanente, in posizione orizzontale, al di sotto della punta del gomito. (vedi disegno)

10.4.4.1.8 Prima della gara, il nastro indicatore deve essere verificato dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti che vi applica il bollino di controllo e lo registra sulla scheda di controllo equipaggiamenti.

10.5 UFFICIALI DI GARA

10.5.1 Compiti e responsabilità del Direttore di Tiro

10.5.1.1 Per ogni settore specifico e per ogni gara deve essere nominato un Direttore di Tiro. Il Direttore di tiro è:

10.5.1.2 responsabile di tutti gli Ufficiali di Gara e del personale operante negli 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;

- 10.5.1.3** responsabile della cooperazione di tutto il personale dello stand nei confronti della Giuria;
- 10.5.1.4** responsabile della rapida risoluzione di qualsiasi guasto tecnico e per rendere disponibile il personale e il materiale necessario per eventuali riparazioni. Deve, inoltre, risolvere personalmente tutte le difficoltà non risolvibili dagli Ufficiali di Gara del suo stand. Un esperto delle riparazioni deve essere in permanenza a disposizione del D.T. Per i casi che eccedono la capacità del servizio tecnico, devono essere presi ulteriori provvedimenti.
- 10.5.1.5** responsabile, in collaborazione con il Direttore dell'Ufficio Classifica, dell'efficace e rapido conteggio dei punti di tutti i bersagli;
- 10.5.1.6** partecipa, se necessario, al sorteggio per l'assegnazione delle linee di tiro.
- 10.5.1.7** **Compiti e responsabilità del Vice direttore di tiro**

Se la gara si svolge in più settori si deve nominare un vice direttore di tiro. Sostituirà il Direttore di Tiro in sua assenza.

10.5.2 Compiti e responsabilità dell'Ufficiale di Gara

- 10.5.2.1** E' responsabile verso il Direttore di Tiro della condotta della gara nello stand a lui affidato. Questo in permanente cooperazione con la Giuria. L'Ufficiale di Gara:
- 10.5.2.2** chiama i tiratori e annuncia i risultati provvisori delle serie;
- 10.5.2.3** controlla il nome ed il numero di gara dei tiratori 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.
- 10.5.2.4** si assicura che la carabina, e il cannocchiale siano stati esaminati ed approvati dall'Ufficio Controllo Armi e Equipaggiamenti e che nulla è stato modificato nella carabina, ottica e pesi dopo il controllo;
- 10.5.2.5** dà i necessari comandi di gara;
- 10.5.2.6** sorveglia continuamente la posizione di Pronto e la Posizione di tiro;
- 10.5.2.7** è responsabile del coordinamento tra i marcatori, quando si usano i bersagli di carta, e gli altri Ufficiali di gara;
- 10.5.2.8** controlla che tutte le operazioni relative ai bersagli siano corrette;



- 10.5.2.9** riceve e trasmette alla Giuria i reclami;
- 10.5.2.10** registra tutti i disturbi, azioni disciplinari, malfunzionamenti, tempi supplementari di gara, ripetizioni etc., sul registro di gara.
- 10.5.3 **Compiti e funzioni del Commissario marcatore – Bersagli di carta.****
- 10.5.3.1** Controlla l'iscrizione sulla lista dei turni di tiro e la scheda di tiro per assicurarsi che il nome del tiratore, il numero di gara e quello dello stand di tiro concordino.
- 10.5.3.2** Trascrive il risultato e lo confronta con il monitor TV, se utilizzato. La trascrizione dei punti sulla scheda di tiro deve essere fatta in modo che l'Ufficio controllo e classifica possa identificare i passaggi a destra e a sinistra.
- 10.5.4 **Compiti e funzioni del Commissario di linea****
- 10.5.4.1** Il commissario di linea deve posizionarsi in modo da poter vedere se il tiratore è pronto e sentire il suo annuncio di PRONTO. Egli 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.
- 10.5.4.2** Il commissario di linea manovra il tasto di partenza, il tasto di arresto e quello per cambiare la velocità della corsa da lenta a veloce. Qualora non vi sia un programma elettronico per le corse miste la manovra manuale dovrà essere eseguita dopo un piano di corse approvato dalla Giuria.
- 10.5.5 **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. Il Commissario ai bersagli, è responsabile per:
- 10.5.5.1** assicurarsi che i bersagli giusti siano montati sul portabersagli nell'ordine specifico;
- 10.5.5.2** 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.,
- 10.5.5.3** esaminare il bersaglio dopo ogni corsa e assicurarsi che ogni colpo venga segnalato correttamente sia per il valore che per la posizione;
- 10.5.5.4** assicurarsi che il bersaglio sia rivolto nella corretta direzione prima di ogni corsa;



- 10.5.5.5** dare, quando indica il punteggio, il valore più basso al foro che è vicino all'anello del punteggio;
- 10.5.5.6** alla conclusione di ogni serie si devono togliere i bersagli dal portabersagli, riporli in un contenitore sicuro in attesa di essere portati all'Ufficio Classifica. L'addetto al trasporto dei bersagli deve trasmetterli, insieme al foglio di osservazioni, al più tardi dopo che il secondo tiratore ha finito di tirare.
- 10.5.5.7** I fori dei colpi di prova su bersagli a 50 m devono essere chiusi con un bollino nero.
- 10.5.5.8** Ogni serie inizia con 4 colpi di prova, se il tiratore non li tira dovrà essere posto un bollino nero sul bersaglio corrispondente al di fuori degli anelli di punteggio.
- 10.5.5.9** I colpi di gara sui bersagli a 50 m devono essere chiusi con un bollino trasparente. I bollini dovrebbero essere applicati in modo da non coprire le righe questo per consentire all'Ufficio Classifica la valutazione del colpo. L'ultimo colpo sul bersaglio non sarà chiuso.

10.5.6 Regole specifiche per le competizioni a 10 m.

- 10.5.6.1** A seconda del sistema usato, il cambio dei bersagli può essere effettuato da un Commissario ai bersagli o da un assistente purché essi abbiano una adeguata protezione di sicurezza. Il Commissario e il suo assistente sono responsabili del cambio dei bersagli nei tempi e nei ritmi previsti.

10.5.7 Ufficiale tecnico – Bersagli elettronici.

E' incaricato del funzionamento dei bersagli elettronici. Può consigliare l'Ufficiale di gara e il membro della Giuria, ma non può prendere nessuna decisione.

10.6 SPECIALITA' DI TIRO - PROCEDURE e REGOLE di GARA.

10.6.1 Posizione

- 10.6.1.1** Fino al momento che una qualsiasi parte del bersaglio comincia a essere visibile nell'apertura, il tiratore deve assumere la 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 di tiro. Il nastro indicatore, deve essere visibile dal membro della Giuria o dal Commissario di tiro (Ufficiale di gara) quando il tiratore è nella posizione di pronto.
- 10.6.1.2** La **Posizione di Tiro** è in piedi senza supporti. Il calcio della carabina dovrà essere tenuto contro la spalla (parte superiore del torace). La carabina sarà sostenuta solo con entrambe le mani. Il braccio sinistro



(destro per i mancini) non deve appoggiarsi al fianco o sul torace. Il tiratore 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.

10.6.1.3 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 l'ultima parte del bersaglio raggiunge il muro opposto.

10.6.2 Gare a 50 m e 10 m - Programma

10.6.2.1 50 m e 10 m, **30 + 30 colpi** (uomini e juniores uomini)

10.6.2.1.1 4 colpi di prova e 30 colpi di corsa lenta, ognuna in 5.00 secondi (+0.20 secondi)

10.6.2.1.2 4 colpi di prova e 30 colpi di corsa veloce, ognuna in 2.50 secondi (+0.10 secondi)

10.6.2.2 10 m, **20 + 20 colpi** (donne e juniores donne)

10.6.2.2.1 4 colpi di prova e 20 colpi di corsa lenta, ognuna in 5.0 secondi (+0.2 secondi)

10.6.2.2.2 4 colpi di prova e 20 colpi di corsa veloce, ognuna in 2.5 secondi (+0.1 secondi)

10.6.2.3 50 m e 10 m, 40 colpi **Corse Miste** (uomini e juniores uomini)

10.6.2.3.1 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.

10.6.2.3.2 Ciascuna corsa mista deve avere 10 corse lente e 10 corse veloci per ciascun lato, disposte in modo che il tiratore 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 il tiratore possa prevedere se la corsa successiva sarà lenta o veloce. Non ci devono essere più di 5 corse di seguito (combinata destra o sinistra) con la stessa velocità.

10.6.2.3.3 10 m, 40 colpi **Corse Miste** (donne e juniores donne)

10.6.2.4 Tutte le gare possono essere effettuate in uno o due giorni, a seconda del numero degli iscritti. Se la gara è programmata in 2 giorni, dovrà essere effettuata una serie completa ogni giorno.

10.6.3 Regole di competizione



- 10.6.3.1** Prima dell'inizio della gara il primo tiratore deve avere l'opportunità di eseguire una intera serie con **tiro a secco** prima della serie di gara. Se il tiratore non vuole tirare la serie completa è tuttavia necessario completare tutte le corse.
- 10.6.3.2** Durante un campionato il comitato organizzatore deve cominciare le prove della giornata facendo tirare a un aprigara (qualcuno non in gara) una intera serie prima dell'inizio del tempo ufficiale in modo che il primo concorrente possa eseguire la ripresa di tiro a secco nelle condizioni di gara.
- 10.6.3.3** Solo il successivo tiratore può sparare a secco nel posto prestabilito nella linea di tiro.
- (Vedi Regole Tecniche – Sezione 6)
- 10.6.3.4** Le serie di gara iniziano sempre con una corsa da destra a sinistra.
- 10.6.3.4.1** Si può sparare solo un colpo per ciascuna corsa.
- 10.6.3.5 Segnalazione dei colpi.**
- 10.6.3.5.1** Si possono usare diversi metodi per segnalare il punteggio e la posizione dei colpi. Il metodo usato deve permettere al tiratore di essere certo del valore e della posizione del colpo.
- 10.6.3.5.2** 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).
- 10.6.3.5.3** Il tiratore non è tenuto a usare il TV monitor. Se egli non lo usa deve accettare il metodo alternativo per l'indicazione del valore del punto e della sua posizione.
- 10.6.3.5.4** Se un tiratore vede una discrepanza nella segnalazione del valore del colpo e della sua posizione, tra il monitor e il metodo alternativo, può richiedere la ripetizione del segnale, ma non ha diritto ad un altro tiro anche se il primo segnale era errato. Se viene richiesta la ripetizione del segnale, questa deve avvenire prima di continuare a sparare.
- 10.6.3.6** Dopo che il tiratore è stato chiamato sulla linea di tiro gli dovranno essere accordati 2 minuti di preparazione prima che sia dato il primo **"PRONTO"**.
- 10.6.3.6.1** Quando il tiratore 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. Il Direttore di tiro deve far partire il bersaglio immediatamente, se il bersaglio non appare entro 4 secondi, dopo che sia stato dato l'ordine di partenza o dopo il completamento



delle indicazioni del punteggio, il Direttore di tiro deve interrompere il tiro e assicurarsi che l'apparecchiatura e il tiratore siano pronti, dopo ciò farà ripartire il bersaglio. Se il bersaglio è partito prima che il tiratore abbia chiamato "**PRONTO**" egli può astenersi dallo sparare. Tuttavia se spara il punteggio gli verrà attribuito.

10.6.3.6.2 Se il Direttore di tiro si accorge che il tiratore si attarda senza motivo prima di chiamare "**PRONTO**" o a prendere la posizione di pronto verranno presi i seguenti provvedimenti:

- la prima volta avrà una **AMMONIZIONE** per ritardo della gara;
- la seconda volta avrà una **DETRAZIONE** di 2 (due) punti;
- ogni successiva violazione potrebbe comportare la **SQUALIFICA** da parte della Giuria.

10.6.3.7 Dopo aver completato le corse di prova il tiratore può avere una pausa di non più di 60 secondi per regolare il suo cannocchiale/linee di mira. Le serie di gara avranno inizio.

10.6.3.8 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 al tiratore per la continuazione della serie.

10.6.3.9 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.

10.6.3.9.1 Nelle **gare a 50 m**, 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 il tiratore deve essere pronto in non più di 18 secondi per la partenza della successiva corsa.

10.6.3.9.2 Nelle **gare a 10 m**, 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 il tiratore deve essere pronto in non più di 20 secondi per la partenza della corsa successiva.

10.6.3.9.3 Il Direttore di tiro e il membro della Giuria devono controllare attentamente i tempi di 18 e 20 secondi rispettivamente e penalizzare il tiratore che non rispetta immediatamente le regole di cui sopra.

10.6.3.9.4 Quando il tiratore spara 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.

- 10.6.3.9.5** Il tempo limite di 18 secondi (50 m), 20 secondi (10 m) comincia quando il bersaglio sparisce alla fine di ogni corsa. Il tempo finisce quando il bersaglio comincia la corsa di ritorno.
- 10.6.3.9.6** La Giuria deve verificare l'esattezza dei tempi dei bersagli durante la competizione.
- 10.6.3.9.7** Se il bersaglio è partito dal lato sbagliato o con la coda in avanti (al contrario), la corsa dovrà essere cancellata e ripetuta anche se il tiratore ha sparato.
- 10.6.3.10** Nel caso che si verificasse qualsiasi fatto che potrebbe essere pericoloso, arrecare disturbo al tiratore o interferire con la gara, il Direttore di Tiro deve interrompere il tiro. Se il tiratore dovesse sparare al momento del comando, egli può richiedere la cancellazione della corsa.
- 10.6.3.11** Se una serie è interrotta per più di 5 minuti o il tiratore deve spostarsi in un'altra linea di tiro, egli può chiedere 2 tiri di prova in più (4 nelle corse miste). In questo caso il Direttore di Tiro annuncia "**TIRI DI PROVA**" e il segnalatore deve essere avvisato. I tiri liberi devono cominciare dallo stesso lato in cui la serie sarebbe continuata dopo l'interruzione. Se non viene richiesto nessun tiro di prova la serie riprenderà da dove era stata interrotta.
- 10.6.3.12** Se il tiratore non riesce a sparare durante una corsa, verrà segnalato un colpo mancato, a meno che venga applicata una regola che autorizzi il tiratore a ripetere il tiro .
- 10.6.3.13** Nel caso che il Direttore di Tiro dimentichi di fermare il tiro quando le rispettive regole lo prevedono, il tiratore può alzare il braccio e dire "**STOP**", purché non sia stato egli stesso la causa di quelle situazioni. Il Direttore di Tiro deve interrompere immediatamente il tiro. Se il Direttore di Tiro ritiene che l'azione del tiratore è giustificata il tiro può riprendere dopo un controllo della situazione effettuato secondo le rispettive regole. Se il tiratore non è giustificato il Direttore di Tiro deve dare l'ordine di ripetere la corsa e il tiratore sarà penalizzato di due (2) punti sul punteggio di quel colpo.
- 10.6.3.14 Colpi mancanti.**
- 10.6.3.14.1** Tutti i colpi tirati prima della apparizione del bersaglio saranno registrati come mancanti. 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.



10.6.3.14.2 I colpi al di fuori degli anelli dei punti saranno registrati come zeri e indicati con una "X".

10.6.14.3 Se il tiratore **non spara**, la corsa verrà registrata come zero e indicata con un "—".

10.6.3.14.4 I colpi che non raggiungono il bersaglio saranno registrati come zero e indicati con una "Z".

10.6.3.14.5 I colpi ovalizzati o di rimbalzo devono essere registrati come zero.

10.6.3.15 Colpi mancanti e penalità nelle gare a 10m

10.6.3.15.1 Il tiratore non può scaricare gas propellente dalla sua carabina. Per la prima infrazione verranno detratti due (2) punti dal punteggio del successivo colpo. Per la seconda infrazione il tiratore sarà squalificato dalla competizione.

10.6.3.15.2 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.

10.6.3.15.3 E' responsabilità del tiratore 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 minuti per ricaricare la bomboletta. Egli potrà quindi continuare la serie, ma senza ulteriori colpi di prova.

10.6.4 Infrazioni e regole di disciplina

10.6.4.1 Se un tiratore inizia la gara con una carabina o equipaggiamento non approvati dall'Ufficio Controllo Armi ed Equipaggiamenti, deve essere penalizzato con la deduzione di due (2) punti dal risultato della prima serie di gara (a 50 m dal punteggio totale). Egli non deve avere il permesso di continuare finché la carabina o l'equipaggiamento non siano stati approvati dall'Ufficio Controllo Armi ed Equipaggiamenti. Potrà riprendere a sparare nell'ora determinata dalla Giuria.

10.6.4.2 Il tiratore non deve eccedere il tempo di preparazione di due (2) minuti senza giustificato motivo o aspettare più di 60 secondi, dopo la conclusione dei tiri di prova, per iniziare i colpi di gara. Dopo ulteriori 30 secondi deve essere fatto partire il bersaglio e il risultato conteggiato, sia che il tiratore sia in posizione di tiro o no.

10.6.4.3 Se il tiratore non si presenta al momento stabilito con l'equipaggiamento approvato, il Direttore di Tiro deve chiamarlo ad alta voce per tre (3) volte in un (1) minuto. Se non si presenta, deve avere un nuovo turno di tiro e gli devono essere dedotti due (2) punti dal



punteggio totale. Tuttavia se la Giuria si convince che la ragione del ritardo non dipende dal tiratore, non verrà applicata nessuna penalità.

10.6.4.4 Il tiratore che viola le regole concernenti il **PRONTO** o la posizione di tiro dovrà avere una **AMMONIZIONE** dopo la prima infrazione. Il colpo sparato sarà annullato e ripetuto. Se si ripete l'infrazione di queste regole la Giuria deve penalizzare il tiratore ritenendo il colpo o i colpi come mancanti.

10.7 INCEPPAMENTI

10.7.1 Se il tiratore ha problemi tecnici con la carabina o le munizioni, tali da rendere impossibile sparare, la carabina deve essere posta sul banco o tavolo senza essere più toccata. Deve essere chiamato il Direttore di Tiro che dovrà verificare l'inceppamento o il difetto della carabina. Il Direttore di Tiro deve interrompere la serie delle corse e cronometrare la durata della interruzione.

10.7.2 Se il Direttore di Tiro, dopo aver esaminato l'arma e le munizioni, stabilisce che l'inceppamento non è stato causato dal tiratore, la corsa sarà ripetuta.

10.7.3 L'inceppamento viene considerato AMMESSO al tiratore se:

10.7.3.1 la carabina viene trovata disarmata (percussore sganciato), la camera di scoppio contiene una cartuccia dello stesso tipo usato normalmente dal tiratore, la cartuccia mostra chiaramente il segno della percussione e la pallottola non ha lasciato la canna; oppure,

10.7.3.2 la ragione per la quale non ha sparato è dovuta ad un cattivo funzionamento non causato, verosimilmente, dal tiratore o non ragionevolmente previsto da Lui.

10.7.4 Se il Direttore di Tiro determina che l'inceppamento è stato causato dal tiratore, verrà assegnato un colpo mancato (zero).

10.7.5 L'inceppamento viene considerato NON AMMESSO al tiratore se:

10.7.5.1 egli non ha posato la carabina sul banco o sul tavolo;

10.7.5.2 ha cambiato qualcosa sulla carabina prima di posarla sul tavolo;

10.7.5.3 la sicura non è stata tolta;

10.7.5.4 l'otturatore non è stato completamente chiuso;

10.7.5.5 la carabina non è stata caricata;

10.7.5.6 la carabina è stata caricata con un tipo di cartuccia sbagliata.



- 10.7.6** Dopo l'interruzione dovuta a inceppamento della carabina o munizione difettosa, il Direttore di Tiro può ordinare di riparare la carabina o sostituire le munizioni, se l'inceppamento (malfunzionamento) può essere eliminato entro cinque (5) minuti, si potrà proseguire nel tiro. Se la riparazione prende più di cinque (5) minuti, il tiratore ha diritto a riprendere a sparare immediatamente con un'altra carabina che sia stata approvata dall'Ufficio controllo armi ed equipaggiamenti o fermarsi per riparare la carabina. Il Direttore di Tiro, in accordo con la giuria, dovrà decidere quando il tiratore 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.
- 10.7.6.1** Il Direttore di Tiro continuerà la serie come se il tiratore non si fosse fermato, ciò per consentire al successivo tiratore di completare il suo tiro a secco.
- 10.7.7 Difetti agli organi di mira (cannocchiale)**
- 10.7.7.1** Se durante i tiri di prova il tiratore 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 approvato dall'Ufficio Controllo Armi ed Equipaggiamenti. Dopo il cambio il tiratore ha diritto ai colpi di prova.
- 10.7.7.2** Il tiratore non può avere ripetizioni o ulteriori colpi di prova se il Direttore di Tiro constata che la montatura del cannocchiale non era stata ben fissata.
- 10.7.7.3** Se il cannocchiale si allenta durante una serie di gara perché non era stato ben fissato, tutti i colpi devono essere registrati come validi.
- 10.8 Guasti agli Impianti Elettronici a 10m**
- 10.8.1 Se il guasto riguarda tutti gli impianti del settore** – applicabile anche per gli stand convenzionali
- 10.8.1.1** il tempo effettivo di gara deve essere registrato dal Direttore di Tiro e dalla Giuria.
- 10.8.1.2** Tutti i colpi di gara completati da ciascun tiratore devono essere computati 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.
- 10.8.1.3** Dopo che il guasto è stato riparato e tutto lo stand è operativo, ai tiratori sarà concesso un (1) minuto di preparazione per consentirgli di riprendere la sua posizione. Il momento della ripresa deve essere annunciato, tramite altoparlante, 5 minuti prima. Al termine del tempo di



preparazione ai tiratori saranno concessi quattro colpi di prova (2 corse a sinistra; 2 corse a destra). I tiri 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.

10.8.2 Nel caso di guasto ad un solo bersaglio

10.8.2.1 Se un solo bersaglio cessa di funzionare si deve applicare la stessa procedura usata per i bersagli convenzionali.

10.8.3 Reclami concernenti la errata registrazione o visualizzazione del colpo sul monitor di un sistema di Bersaglio Elettronico.

10.8.3.1 Il tiratore deve immediatamente informarne il più vicino Commissario di tiro. Egli deve prendere nota per iscritto dell'ora del reclamo. Uno o più membri della Giuria devono andare sulla linea di tiro.

10.8.3.2 Al tiratore sarà comandato di tirare un colpo sul suo bersaglio. Il tiratore deve chiamare "**PRONTO**". Verranno applicate le procedure concernenti un reclamo per la errata registrazione o visualizzazione di un colpo indicate nelle Regole Tecniche.

10.9 PARITA' NELLE CLASSIFICHE

10.9.1 Parità individuali nelle gare a 50 m e 10 m.

La parità tra tiratori che hanno conseguito il punteggio massimo ottenibile non sarà eliminata.

10.9.1.1 Parità dal 1° al 3° posto

Se due o più tiratori hanno lo stesso punteggio, la parità per i primi tre posti deve essere decisa 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.

10.9.1.1.1 Nel caso di ulteriore parità lo spareggio continuerà fino a che la parità non sarà risolta. Una volta che la parità per il terzo posto è risolta, applicando la regola del conteggio a ritroso.

10.9.1.1.2 Regole per lo spareggio

10.9.1.1.2.1 Regole per lo spareggio

10.9.1.1.2.2 I tiratori aventi lo stesso punteggio devono essere posizionati su linee di tiro adiacenti attribuite per sorteggio sotto la supervisione della Giuria. Se più tiratori hanno uguale punteggio la sequenza di tiro sarà



determinata da sorteggio. Quando molti tiratori devono effettuare lo spareggio per un posto, gli spareggi avranno inizio dalla posizione in classifica più bassa, seguite dalle altre finché tutti gli spareggi saranno risolti.

10.9.1.1.2.3 Se un tiratore non si presenta per effettuare uno spareggio sarà classificato ultimo in quello spareggio. Se due o più tiratori non si presentano allo spareggio essi saranno classificati secondo le regole previste per gli spareggi individuali dal 4° posto.

10.9.1.1.2.4 Durante lo spareggio, inceppamenti e altre irregolarità devono essere trattate secondo quanto previsto dal Regolamento, ma è consentito un solo inceppamento durante lo svolgimento dello spareggio, ogni ripetizione o completamento deve essere eseguita immediatamente.

10.9.1.2 Parità dal 4° posto, se non risolti da alcuno spareggio devono essere decisi da:

10.9.1.2.1 Gare a 10 m

Vedi le Regole del conteggio a ritroso indicate nelle Regole Tecniche.

10.9.1.2.2 Gara a 50 m

10.9.1.2.2.1 Bersaglio mobile (30 + 30) 50 m

10.9.1.2.2.1.1 Miglior totale della corsa rapida.

10.9.1.2.2.1.2 Confrontando, per gli spareggi individuali, i colpi di valore più basso nel totale della gara. Il tiratore con il colpo o i colpi di valore più basso verrà dichiarato perdente.

10.9.1.2.2.1.3 Se la parità permane i tiratori saranno classificati allo stesso posto.

10.9.1.2.2.2 Bersaglio Mobile Corse Miste 50 m

10.9.1.2.2.2.1 Miglior totale della 2^a prova.

10.9.1.2.2.2.2 Confrontando, per gli spareggi individuali, i colpi di valore più basso nel totale della gara. Il tiratore con il colpo o i colpi di valore più basso verrà dichiarato perdente.

10.9.1.2.2.2.3 Se la parità permane i tiratori saranno classificati allo stesso posto.

10.9.2 Parità di squadre

10.9.2.1 Parità di squadra nelle Gare a 10 m e 50 m



Nelle gare a squadra la parità deve essere decisa dalla somma dei risultati di tutti i membri della squadra e seguendo le procedure per la risoluzione delle parità individuali nei 10m e 50m.

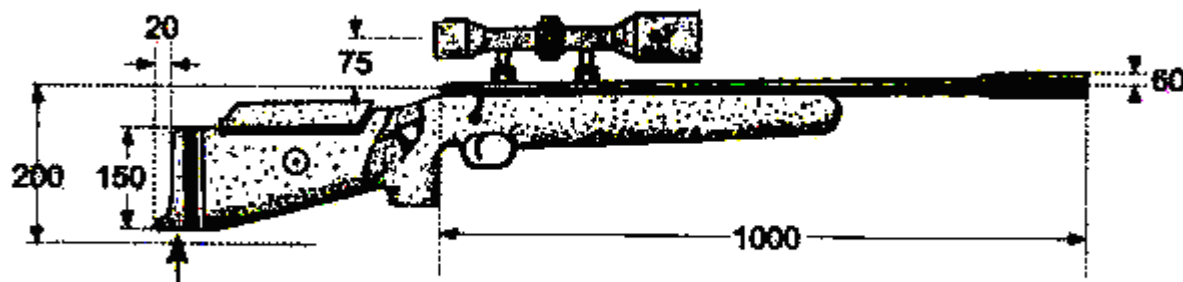


10.10 TAVOLA GARA BERSAGLIO MOBILE								
Gara	Peso massimo	Peso scatto	Calciolo	Cannocchiale	Contrappesi	Munizioni	Colpi di gara	Corsa mista
Bersaglio mobile 10 metri	5,5 Kg incluso cannocchiale	Libero, senza doppio grilletto	Altezza dall'asse della canna: dal punto più basso 200 mm Lunghezza: massima 150 mm Altezza/ Lunghezza della curvature Massimo 20mm	Qualunque cannocchiale massimo 4 ingrandimenti non variabile (tolleranza + 0.4 x)	Fino a un raggio di 60 mm	4,5 mm (.177")	Uomini: 30 corsa lenta 30 corsa veloce Donne: 20 corsa lenta 20 corsa veloce	Non è permesso nessun cambio di fucile tra la corsa lenta e veloce Devono essere apposti dei bollini in modo che possa essere visto un cambio di ottica o una aggiunta di peso
Bersaglio mobile 10 metri corsa mista							40 corsa mista	
Bersaglio mobile 50 metri	5,5 Kg incluso cannocchiale	500 grammi, senza doppio grilletto		Qualunque cannocchiale Lunghezza: nessuna restrizione	Fino a un raggio di 60 mm	5,6 mm (.22" lr)	30 corsa lenta 30 corsa veloce	
Bersaglio mobile 50 metri corsa mista							40 colpi corsa mista	



10.11	Bersaglio mobile: Tabella illustrativa
Carabina a 10 metri	Lunghezza massima canna compreso ogni accessorio 1000 mm.
Carabina a 50 metri	Lunghezza massima misurata dal retro dell'otturatore in posizione scaricata all'esterno del sistema, inclusa ogni estensione non oltre 1000 mm.

Punta del gomito
=
la parte superiore
del nastro di
indicazione
ufficiale ISSF
(lunghezza 250 mm
altezza 30 mm)



Regolabile

Misure in mm



- 10.12** **REGOLE PROVVISORIE DELLA GARA PER LE MEDAGLIE**
- 10.12.1** Bersaglio Mobile a 10m Uomini e Donne
- 10.12.2** La gara, nel suo complesso deve essere effettuata come una ripresa di qualificazione per la gara per le medaglie.
- 10.12.3** Il punteggio di qualificazione non si somma al punteggio della gara per le medaglie.
- 10.12.4** Numero dei tiratori: quattro (4)
- 10.12.5** La classifica dei primi quattro posti nella gara di qualificazione sarà fatta secondo le regole correnti.
- 10.12.6** Quando vi sono più di quattro (4) tiratori ammissibili alla gara per le medaglie a causa di parità, la stessa verrà risolta secondo le regole dello shoot-off.
- 10.12.7** I partecipanti devono presentarsi sulla linea di tiro, pronti a sparare, 10 minuti prima dell'inizio della gara.
- 10.12.8** Deve essere fatta la presentazione dei tiratori.
- 10.12.9** La gara sarà effettuata, indifferentemente, su due o quattro postazioni di tiro.
- 10.12.10** Se ci sono solo due postazioni, la prima ripresa sarà effettuata dai tiratori che si sono classificati al 1° e al 4° posto.
- 10.12.11** Se ci sono quattro postazioni, 1 e 4 saranno in postazioni adiacenti; 2 e 3 nelle altre postazioni.
- 10.12.12** Il tempo di preparazione è di 1 minuto, seguito da due colpi di prova, uno a sinistra e uno a destra (corse veloci).
- 10.12.13** Il tiro è su comando, nelle corse veloci (2;5 secondi).
- 10.12.14** Il punteggio sarà fatto con i decimali. Il tiratore della coppia (1 e 4 – 2 e 3) che avrà realizzato, colpo per colpo, il punteggio più alto, riceverà un punto. Se esiste parità tra i tiratori, nessuno riceverà il punto. Il tiratore che riceverà sei punti sarà il vincitore della coppia.
- 10.12.15** I due perdenti delle coppie gareggeranno per la medaglia di bronzo con le stesse modalità di cui sopra.
- 10.12.16** I due vincitori delle coppie gareggeranno per le medaglie d'oro e d'argento con le stesse modalità di cui sopra.

**10.13****INDICE REGOLE BERSAGLIO MOBILE**

10 m - Cambio dei bersagli	10.5.6.1
10 m - Carabina - Munizioni	10.4.3.3.
10 m - Carabina - lunghezza della canna più accessori	10.4.3.2
10 m - Carabina - Resistenza del grilletto (scatto)	10.4.3.1
10 m - Carabina - Generale	10.4.3
50 m e 10 m - Gare - Programmi	10.6.2
50 m - Carabina - Munizioni	10.4.2.3
50 m - Carabina - Lunghezza della canna più accessori	10.4.2.2
50 m - Carabina Resistenza del grilletto (scatto)	10.4.2.1
50 m - Carabina - Generale	10.4.2
Aggiustamento delle ottiche - massimo 60 secondi	10.6.3.7
Allentamento ottica	10.7.7.3
Apparizione del bersaglio - entro 4 secondi	10.6.3.6.1
Applicazione regole Bersaglio Mobile 10 m e 50 m	10.1.1
Aprigara	10.6.3.2
Asserire di non essere pronto dopo aver sparato	10.6.3.9.4
Assistente del direttore di Tiro (Vice Direttore)	10.5.1.7
Bersaglio non colpito - registrazione / indicazione	10.6.3.14.4
Calciolo	10.4.1.2
Cambio della carabina, ottica, pesi, grilletto	10.4.1.6
Cambio delle munizioni	10.7.6
Cambio dell'ottica durante la serie di prova	10.7.7.1
Cancellazione e ripetizione di una corsa	10.6.3.9.7
Carabina e/o equipaggiamento non approvati	10.6.4.1
Ciclicità dei tempi - ritmo costante	10.6.3.9
Colpa del tiratore	10.7.5
Colpi di prova a 50 m - Chiusura	10.5.5.7
Colpi fuori dagli anelli dei punti - registrazione/indicazione	10.6.3.14.2
Colpi mancanti	10.6.3.14
Colpi mancanti e penalità nelle gare a 10 m	10.6.3.15
Colpi non sparati - Incapacità a sparare	10.6.3.12
Colpi non sparati - registrazione / indicazione	10.6.3.14.3
Colpi ovalizzati - registrazione / indicazione	10.6.3.14.5
Colpi prima dell'apparizione del bersaglio - registrazione /indicazione	10.6.3.14.1
Colpo in più - ordine di sparare	10.8.3.2
Commissario ai bersagli	10.5.5
Commissario di linea	10.5.4
Commissario marcatore	10.5.3
Completamento di una corsa - 10 m: 18 sec/20 sec	10.6.3.9.2
Completamento di una corsa - 50 m: 12 sec/18 sec	10.6.3.9.1
Completamento tiri a secco per il successivo tiratore	10.7.6.1
Conoscenza delle Regole	10.1.2
Continuazione di una gara	10.7.6
Contrappesi	10.4.1.5
Corsa - definizione	10.6.1.3
Corse lente / Corse veloci - 20/20	10.6.2.2
Corse lente / Corse veloci - 30/30	10.6.2.1
Corse miste - 20/20	10.6.2.3



Cambio dell'ottica	10.4.1.4
Deduzione di punti - Carabina e/o equipaggiamento non approvati	10.6.4.1
Deduzione di punti - Presentazione in ritardo	10.6.4.3
Deduzione di punti - Richiesta non giustificata	10.6.3.13
Deduzione di punti / Squalifica - Emissione aria/gas	10.6.3.15.1
Direttore di Tiro	10.5.1
Eccedimento del tempo di preparazione	10.6.4.2
Fori dei colpi a 50 m - chiusura dei colpi di gara	10.5.5.9
Gare di Tiro - Regole e Procedure di competizione	10.6
Gare effettuate in un (1) / due (2) giorni	10.6.2.4
Gare: Donne	10.1.4
Gare: Uomini	10.1.4
Guasti agli Impianti Elettronici a 10 m	10.8
Guasto di tutti i bersagli dello stand	10.8.1
Guasto di un singolo bersaglio	10.8.2
Inceppamenti	10.7
Inceppamento - causato dal tiratore	10.7.4
Inceppamento - non causato dal tiratore	10.7.2
Inceppamento - ragioni non imputabili al tiratore	10.7.3
Indicazione dei colpi - monitors/ etc	10.6.3.5
Informazione all'Ufficiale di Gara della mancata registrazione o visualizzazione di un colpo	10.8.3.1
Infrazioni e regole di disciplina	10.6.4
Inizio e fine del tempo limite - 50 m : 18 secondi / 10 m: 20 secondi	10.6.3.9.5
Insufficiente quantità di aria o gas nella carabina	10.6.3.15.3
Interruzione di una serie per più di 5 minuti - colpi di prova in più	10.6.3.11
Mancata apparizione del bersaglio - apparizione prima del PRONTO	10.6.3.6.1
Mancata presentazione all'ora stabilita - tiratore in ritardo	10.6.4.2
Nastro indicatore	10.4.4.1
Numero dei colpi per corsa	10.6.3.4.1
Ottiche	10.4.1.3
Ottiche - Difetti agli organi di mira	10.7.7
Ottiche carabina a 10 m	10.4.1.3.2
Ottiche carabina a 50 m	10.4.1.3.1
Ottiche difettose	10.7.7
Ottiche non serrate bene	10.7.7.2
Parità di squadra	10.9.2
Parità per il 4° posto	10.9.1.2
Parità per il 4° posto - corse miste a 50 m	10.9.1.2.2.2
Parità per il 4° posto - gare a 10 m	10.9.1.2.1
Parità per il 4° posto - gare a 50 m 30/30	10.9.1.2.2.1
Partenza del bersaglio dal lato sbagliato o capovolto	10.6.3.9.7
Partenza della serie - direzione della corsa - da destra a sinistra	10.6.3.4
Peso	10.4.1.1
Posizione di pronto	10.6.1.1
Posizione di pronto - posizione scorretta	10.6.4.4
Posizione di tiro	10.6.1.2
Posizione di tiro - Posizione scorretta	10.6.4.4
Problemi tecnici con la carabina / munizioni	10.7.1
PRONTO prima dei colpi di prova	10.6.3.6.1



PRONTO prima del primo colpo di gara	10.6.3.6.1
Reclamo concernente la mancata registrazione o visualizzazione di un colpo (BE)	10.8.3
Regole Bersaglio Mobile (Generale)	10.1
Regole di gara	10.6.3
Regole per gli spareggi	10.9.1.1.2
Regole sul vestiario	10.4.4
Rilascio della carica propellente durante la gara a 10 m	10.6.3.15.2
Riparazione della carabina	10.7.6
Ritardo del tiro	10.6.3.6.2
Scarico di gas/aria durante le gare a 10 m	10.6.3.15.1
Sicurezza	10.2
Sospensione del tiro - su richiesta del tiratore - giustificato	10.6.3.13
Sospensione del tiro - su richiesta del tiratore - non giustificato	10.6.3.13
Sospensione del tiro da parte del Direttore di tiro - cancellazione della corsa su richiesta	10.6.3.10
Spareggi	10.9
Spareggi individuali - Punteggio massimo ottenibile	10.9.1
Spareggi individuali per le prime 3 posizioni	10.9.1.1
Specifiche standard per carabine a 50 m e 10 m	10.4
Specifiche standard per carabine a 50 m e 10 m	10.10
Stand e bersagli standard	10.3
Tabella illustrativa - carabine 10 m e 50 m	10.11
Tempo di preparazione - 2 minuti	10.6.3.6
Tiratori destri e mancini	10.1.3
Tiratori mancini e destri	10.1.3
Tiri prima del PRONTO	10.6.3.6.1
Tiro a secco - Prima della gara	10.6.3.1
Tiro a secco - sequenza dei tiratori	10.6.3.3
Tiro a secco - tutte le serie	10.6.3.1
Ufficiale Tecnico - Bersagli elettronici	10.5.7
Ufficiali di Gara	10.5
Ufficiali di gara	10.5.2
Verifica dei tempi da parte della Giuria durante la gara	10.6.3.9.6
Visualizzazione del colpo al tiratore - minimo 4 secondi	10.6.3.8