



U.I.T.S.

UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO

6. REGOLAMENTO TECNICO GENERALE



SOMMARIO

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



Definizioni e abbreviazioni

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

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



SPECIALITÀ ISSF RICONOSCIUTE DALLA UITSS PER UOMINI, DONNE E JUNIORES

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

Le abbreviazioni hanno il seguente significato:

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

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

Denominazione (posizione)	Abbrev.	Status (U, D, JU, JD, O)	Qualificazione o Gara completa	Finale
Carabina Aria Compressa 10m	C10	U, D, JU, JD, O	60 colpi	24 colpi
Carabina 3 Posizioni 50m (in ginocchio, a terra, in piedi)	CL3p	U, JU, O	3 x 20 colpi	35 colpi
Carabina 3 Posizioni 50m (in ginocchio, a terra, in piedi)	CS3p	D, JD, O	3 x 20 colpi	35 colpi
Carabina a terra 50m	CLT	U, JU	60 colpi	
Carabina a terra 50m	CST	D, JD	60 colpi	
Arma Libera 3 Posizioni 300 m (in ginocchio, a terra, in piedi)	AL3p	U, D	3 x 20 colpi	
Fucile Standard 3 Posizioni 300 m (in ginocchio, a terra, in piedi)	FS	U	3 x 20 colpi	
Arma Libera a terra 300m	ALT	U, D	60 colpi	
Pistola Aria Compressa 10m	P10	U, D, JU, JD, O	60 colpi	24 colpi
Pistola Automatica 25m (serie in 8, 6 e 4 secondi)	PA	U, JU, O	60 colpi	40 colpi
Pistola Sportiva 25m (serie di tiro mirato e di tiro celere)	PSp	D, JD, O	60 colpi	50 colpi
Pistola Standard 25m (serie in 150, 20 e 10 secondi)	PS	U, JU, D/JD	20 + 20 + 20 colpi	
Pistola Grosso Calibro 25m (serie di tiro mirato e di tiro celere)	PGC	U	30 + 30 colpi	
Pistola Libera 50m	PL	U, JU, D/JD	60 colpi	
Bersaglio Mobile 10m (corse lente e veloci)	BM10	U, D, JU, JD	30 + 30 colpi Medal Match (art.10.8)	
Bersaglio Mobile 10m corse miste (corse lente e veloci)	BMM10	U, D, JU, JD	40 colpi misti	



Carabina Aria Compressa 10m Mixed Team (in piedi)	C10MT	U, D, JU, JD	30 colpi ogni atleta	Finale: 4 squadre qualificate, totale colpi 24 ogni atleta.
Pistola Aria Compressa 10m Mixed Team	P10MT	U, D, JU, JD	30 colpi ogni atleta	Finale: 4 squadre qualificate, totale colpi 24 ogni atleta.
Il PSF dell'anno in corso può definire altre specialità e categorie				

6.1 PARTE GENERALE

6.1.1 Obiettivo e finalità delle regole UIT S

L'Unione Italiana Tiro a Segno (UIT S) stabilisce le regole tecniche per lo sport del tiro a segno, per regolamentare lo svolgimento delle gare di tiro riconosciute. Lo scopo dell'UIT S 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 UIT S vengono fornite per aiutare a raggiungere questo obiettivo.

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

6.1.2 Applicazione delle norme tecniche generali, speciali e di specialità

- a) Le norme UIT S 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 UIT S ed assicurarsi che vengano rispettati.
- d) Ogni atleta ha la responsabilità di seguire e rispettare i presenti regolamenti.
- e) Quando la norma fa riferimento agli atleti destri essa vale l'inverso per gli atleti mancini.
- f) Ad eccezione di quando una norma si riferisca specificamente ad una gara per uomini o a una gara per donne essa deve essere applicata uniformemente per gare maschili e femminili.



- g) Quando un diagramma od una tabella del regolamento contiene specifiche informazioni il diagramma o la tabella hanno lo stesso valore di una regola numerata.

6.1.3 Scopi del Regolamento Tecnico

Il Regolamento Tecnico Generale comprende:

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

6.1.4 Regole di base per attrezzature e abbigliamento

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

6.1.5 Organizzazione e supervisione delle gare UITS

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

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

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

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



6.2 SICUREZZA

LA SICUREZZA È DI PRIMARIA IMPORTANZA

6.2.1 Regole Generali di Sicurezza.

- 6.2.1.1 Le norme UITSS stabiliscono procedure di sicurezza specifiche che devono essere applicate in tutte le competizioni UITSS. Le Giurie ed i Comitati Organizzatori UITSS sono responsabili della sicurezza.
- 6.2.1.2 Le norme di sicurezza necessarie e speciali sono soggette alle normative ITALIANE, così come norme di sicurezza supplementari possono essere stabilite dal Comitato Organizzatore. Giurie, Ufficiali di Gara, rappresentanti di squadra e atleti, devono essere informati sull'esistenza di particolari norme di sicurezza nel programma di gara.
- 6.2.1.3 La sicurezza degli atleti, degli Ufficiali di Gara e degli spettatori richiede attenzione al maneggio delle armi. È dovere degli Ufficiali di Gara far rispettare le norme di sicurezza ed è dovere degli atleti e dei rappresentanti di squadra applicare le norme di sicurezza nell'uso e maneggio delle armi.
- 6.2.1.4 La UITSS può rifiutarsi di accettare l'iscrizione di un atleta in una competizione se ha concrete informazioni provenienti da un'autorità competente che detto atleta rappresenti una seria minaccia alla sicurezza degli altri sulle linee di tiro.
- 6.2.1.5 Nell'interesse della sicurezza un componente della Giuria o un Ufficiale di Gara può fermare i tiri in qualsiasi momento. Gli atleti e gli accompagnatori devono segnalare immediatamente agli Ufficiali di Gara o ai componenti della Giuria ogni situazione che possa rappresentare un pericolo.
- 6.2.1.6 Un addetto al controllo degli equipaggiamenti, un Ufficiale di Gara o un componente della Giuria può prelevare l'equipaggiamento di un atleta (arma compresa) per procedere a dei controlli senza il suo consenso, ma informandolo ed in sua presenza. In ogni caso devono essere sempre intrapresi immediati provvedimenti quando è messa in discussione la sicurezza.

6.2.2 Regole di maneggio delle armi e degli attrezzi sportivi

- 6.2.2.1 Per garantire la sicurezza, tutte le armi devono essere maneggiate con la massima cura in ogni momento. L'arma non può essere rimossa dalla linea di tiro durante la gara salvo che con il permesso degli Ufficiali di Gara.
- 6.2.2.2 Bandierine di Sicurezza (Safety Flag) costituite di materiale arancione fluorescente o di simile colore brillante devono essere inserite in tutte le carabine e pistole in ogni momento escluso quando la rimozione delle Bandierine è autorizzata dal presente regolamento. Per dimostrare che le armi a gas compresso sono scariche la Bandierina di Sicurezza (filo di sicurezza) deve essere lunga a sufficienza per estendersi per tutta la lunghezza della canna (compresi tubi e prolunghe) e sporgere da entrambe le estremità. Le Bandierine di Sicurezza per tutte le altre armi devono avere una falsa cartuccia che si inserisca nella camera di cartuccia (estremità della canna dalla parte dell'otturatore) che assicuri che la camera è vuota.
 - a) Le Bandierine di Sicurezza devono essere inserite in tutte le armi che non sono riposte nei loro contenitori o custodie prima che gli atleti vengano chiamati sulle linee, quando si abbandona la postazione di tiro, quando i tiri sono finiti e quando il personale deve andare oltre la linea di fuoco. Nelle finali le bandierine di sicurezza non possono essere rimosse prima che inizi il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova start.
 - b) Se una Bandierina di Sicurezza non è utilizzata secondo quanto indicato da questo regolamento, un componente di Giuria o il Direttore di Tiro deve dare una AMMONIZIONE con l'istruzione per l'uso corretto della Bandierina;



- c) Se la Giuria verifica che l'atleta rifiuta di utilizzare la Bandierina di Sicurezza come richiesto dal presente regolamento e dopo essere stato ammonito in proposito, l'atleta deve essere SQUALIFICATO.

- 6.2.2.3 Mentre l'atleta è sulla linea di tiro, l'arma deve essere sempre rivolta in una direzione sicura. L'otturatore o lo sportellino di caricamento non deve essere chiuso finché l'arma non è puntata in direzione sicura verso il bersaglio o il terrapieno.
- 6.2.2.4 Quando un'arma viene posata per lasciare la linea di tiro o quando l'atleta ha finito di tirare, l'arma deve essere scarica con l'azione (otturatore o sportellino) aperta e la Bandierina di Sicurezza inserita. Prima di lasciare la linea di tiro l'atleta deve informare e l'Ufficiale di Gara deve confermare che non sono presenti cartucce o pallini nella camera, nella canna e nel caricatore e che la Bandierina di Sicurezza è inserita correttamente.
- 6.2.2.5 Se l'Atleta mette l'arma nella custodia o contenitore o la rimuove dalla linea di tiro senza che sia stata controllata da un Ufficiale di Gara può essere SQUALIFICATO se la Giuria determina che è avvenuta un'importante violazione della sicurezza.
- 6.2.2.6 Durante i tiri l'arma potrà essere posata (non impugnata) solo dopo che le cartucce (e/o il caricatore) sono state rimosse e l'azione è aperta. Le armi a gas compresso devono essere messe in sicurezza aprendo la leva o lo sportellino di caricamento.
- 6.2.2.7 Quando qualsiasi persona si trova oltre la linea di tiro non è permesso maneggiare le armi ed è obbligatorio inserire le Bandierine di Sicurezza. Se un componente della Giuria, un Commissario di tiro o un Ufficiale Tecnico devono andare oltre la linea di tiro durante un allenamento, una gara o una Finale, questi deve essere autorizzato e controllato dal Direttore di Tiro e ogni movimento oltre la linea di tiro potrà essere autorizzato solo dopo che tutte le armi hanno la Bandierina di Sicurezza inserita.
- 6.2.2.8 Nello stand – quando si è fuori dalla postazione di tiro - l'arma deve sempre rimanere nella sua custodia di trasporto salvo autorizzazione di un Commissario di Tiro.

6.2.3 Comandi sugli impianti

- 6.2.3.1 Il Direttore di Tiro, o un altro Commissario di tiro incaricato, è responsabile di dare i comandi **“CARICARE”**, **“START”**, **“STOP”**, **“SCARICARE”** e gli altri comandi necessari. I Commissari di tiro devono assicurarsi che i comandi vengano eseguiti correttamente e che le armi siano maneggiate in sicurezza.
- 6.2.3.2 Le armi e i loro caricatori possono essere caricati esclusivamente sulla linea di tiro e dopo che i comandi **“CARICARE”** o **“START”** o **“PRONTI”** siano stati dati. In ogni altra circostanza armi e caricatori devono rimanere scarichi.
- 6.2.3.3 Anche se una carabina o una pistola a 50 m sono dotate di caricatore, esse devono essere caricate esclusivamente con una sola cartuccia. Se nella specialità P10, è impiegata una pistola ad aria a 5 colpi, essa deve essere caricata con un solo pallino.
- 6.2.3.4 Un'arma è considerata carica quando una cartuccia o pallino o caricatore con cartucce o pallini la tocca. Nessuno può mettere una cartuccia o pallino o caricatore con cartucce o pallini in o su un'arma o nella sua camera o canna finché il comando **“CARICARE”** non viene dato.
- 6.2.3.5 Se un'atleta tira un colpo prima che il comando **“CARICARE”** o **“START”** venga dato, o dopo che il comando **“STOP”** o **“SCARICARE”** è stato dato, potrà essere squalificato se la sicurezza è coinvolta.
- 6.2.3.6 Quando il comando o il segnale di **“STOP”** viene dato il tiro deve essere interrotto immediatamente. Quando il comando **“SCARICARE”** viene dato tutti gli atleti devono scaricare le loro armi e i loro caricatori e metterle in sicurezza (per scaricare le armi a gas compresso si deve



ottenere il premezzo da un Commissario di tiro). I tiri possono ricominciare solo quando il comando “**START**” o “**PRONTO**” viene di nuovo dato.

6.2.4 Norme di sicurezza aggiuntive

6.2.4.1 Il Tiro a Secco è il rilascio del meccanismo di scatto armato di un'arma da fuoco scarica o il rilascio del meccanismo di scatto di un'arma a gas compresso che utilizza un apposito meccanismo dell'arma stessa per far scattare il grilletto senza rilasciare il gas propellente. Il tiro a secco o gli esercizi di punteria sono ammessi solo sulla linea di tiro o nelle aree appositamente designate in accordo con il presente regolamento. **Se un atleta viene trovato a fare Tiri a secco in un'area non designata o in direzione sbagliata, può essere squalificato per motivi di sicurezza con decisione della giuria. I membri della giuria devono sempre assicurarsi che gli atleti non effettuino test di tiro a secco in aree non designate.**

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

6.2.5 PROTEZIONE ACUSTICA

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

6.2.6 PROTEZIONE DEGLI OCCHI

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

6.3 BERSAGLI E CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI

6.3.1 Caratteristiche Generali dei bersagli.

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

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

6.3.2 Bersagli di Gara Elettronici (EST)

6.3.2.1 Possono essere utilizzati solo Bersagli Elettronici approvati dalla UITS.

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

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



- 6.3.2.4 I punteggi registrati dai Bersagli Elettronici devono essere determinati coerentemente con le dimensioni degli anelli dei punti dei bersagli di gara (art.6.3.4).
- 6.3.2.5 Ogni colpo tirato che colpisca un bersaglio Elettronico deve essere rappresentato sul monitor della postazione di tiro con il suo valore e la sua posizione.
- 6.3.2.6 I Bersagli Elettronici a 10m devono usare una striscia di carta o un'altra forma di evidenza che permetta di determinare se un colpo tirato ha o non ha colpito il bersaglio.
- 6.3.2.7 Una stampa dei risultati di ogni atleta, proveniente da un archivio differente dal sistema principale dei Bersagli Elettronici deve essere sempre disponibile durante e dopo la gara.
- 6.3.2.8 Quando vengono usati Bersagli Elettronici, i bersagli devono essere controllati per assicurarsi che rilevino correttamente i punti in condizioni di uso normale. Il controllo deve essere eseguito sotto la supervisione del Delegato Sportivo UITS.

6.3.3 Caratteristiche dei Bersagli UITS

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

- 6.3.3.1 I punti dei bersagli di Carabina e Pistola possono essere conteggiati a punteggio intero o, se sono utilizzati bersagli elettronici (EST) o sistemi elettronici di lettura dei bersagli cartacei, con punti decimali. I punti decimali sono determinati suddividendo l'anello di ogni singolo punto intero in 10 anelli uguali di punti decimali partendo da zero (cioè 10.0, 9.0 ecc.) e arrivando a 9 (cioè 10.9, 9.9 ecc.).
- 6.3.3.2 I punteggi delle Eliminatorie e delle Qualificazioni delle gare di Carabina e Pistola sono conteggiate in punti interi eccetto le gare di Carabina Aria Compressa 10m, Carabine a Terra 50m, Carabina Aria Compressa 10m Mixed Team che devono essere conteggiate con i valori decimali.
- 6.3.3.3 Le Finali di Carabina e Pistola, le Qualificazioni e le Finali di Carabina Aria Compressa 10m Mixed Team e le Finali di Pistola Aria Compressa 10m Mixed Team sono conteggiate con i valori decimali, eccetto che le Finali di pistola 25 m, dove si utilizza il punteggio di tipo HIT OR MISS (colpito o mancato) su zone il cui valore decimale è stabilito dalle presenti regole.

6.3.4 Bersagli di Gara Ufficiali

6.3.4.1 Bersaglio Carabina 300 metri

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

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

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

Regolamento Tecnico UITS

Edizione 2026 – v1.0

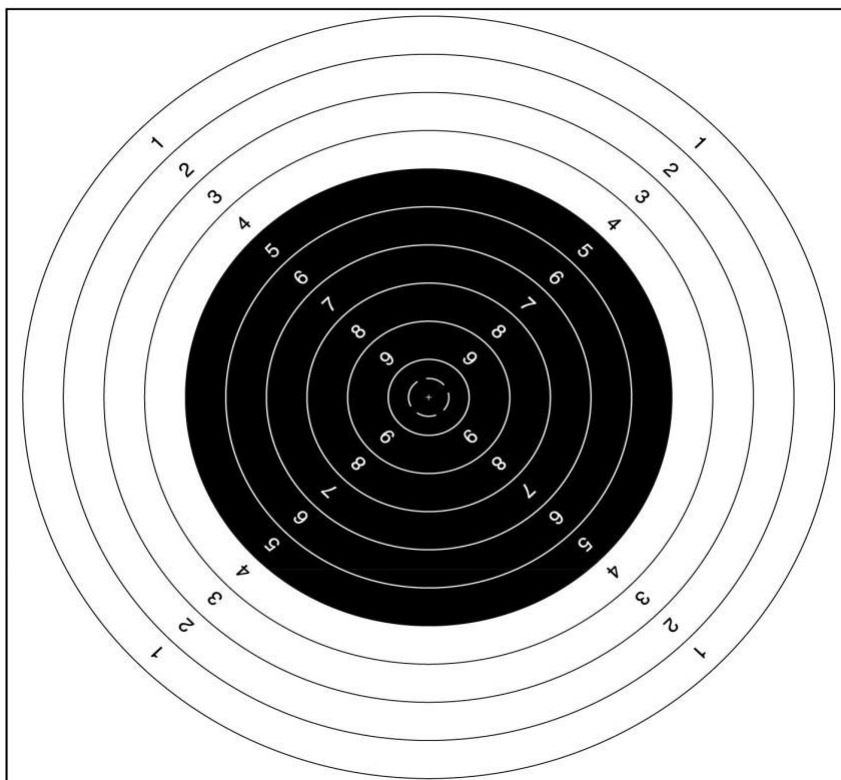


Spessore delle righe di demarcazione = 0,5 a 1 mm.

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

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

Il numero della zona di punteggio 10 non è segnato.



Bersaglio per carabina 300 metri

6.3.4.2 Bersaglio Carabina 50 metri

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

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

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

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

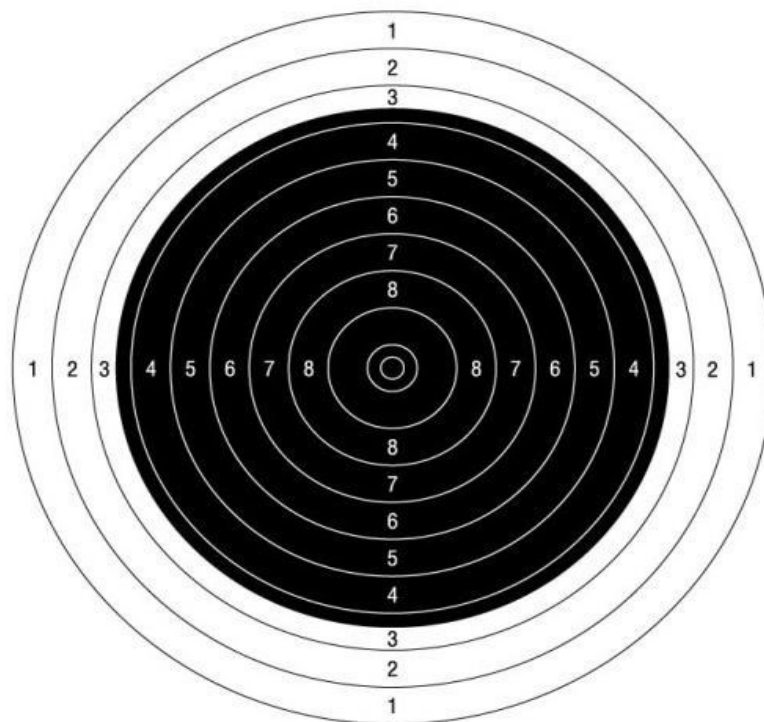


Dimensione minima del bersaglio visibile: 250 mm x 250 mm.

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

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

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



Bersaglio per carabina 50 metri

6.3.4.3 Bersaglio Carabina 10 metri

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

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

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

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

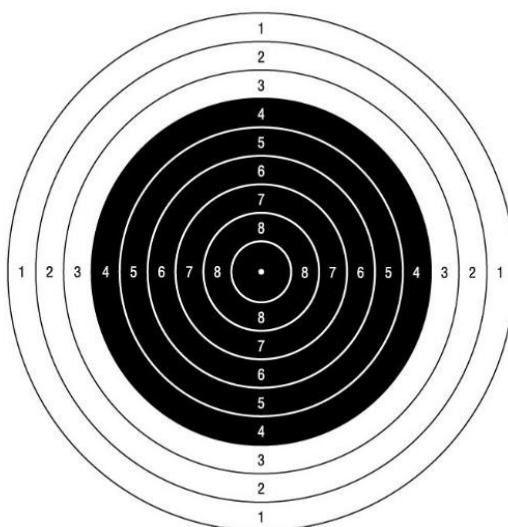


Spessore delle righe di demarcazione = 0,1 a 0,2 mm.

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

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

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



Bersaglio per carabina 10 metri

6.3.4.4 Bersaglio per tiro celere con Pistola 25 metri

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

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

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

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

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

Dimensione minima del bersaglio visibile: Larghezza = 550 mm;

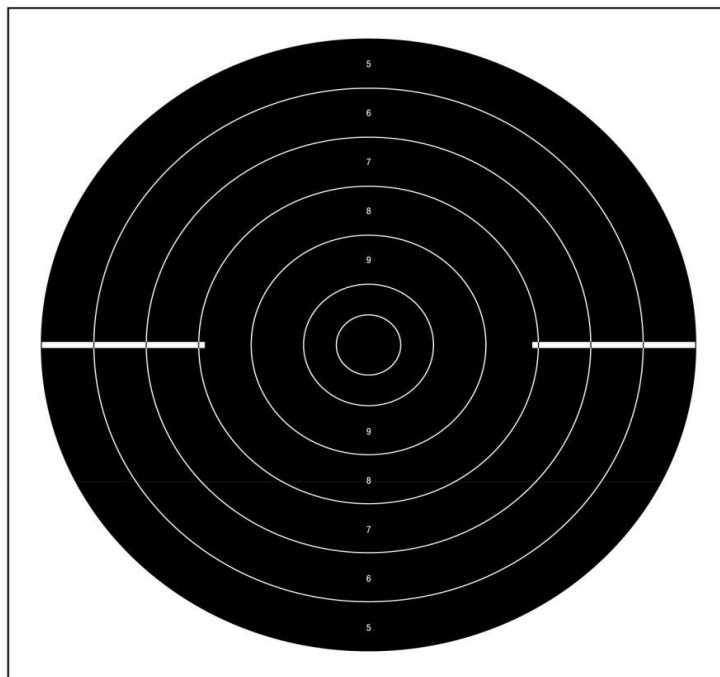
Altezza: 520 mm – 550 mm.



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

Il numero della zona di punteggio 10 non è segnato.

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



Bersaglio per tiro celere Pistola 25 metri

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

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

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

Mouche: 25 mm ($\pm 0,2$ mm).

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

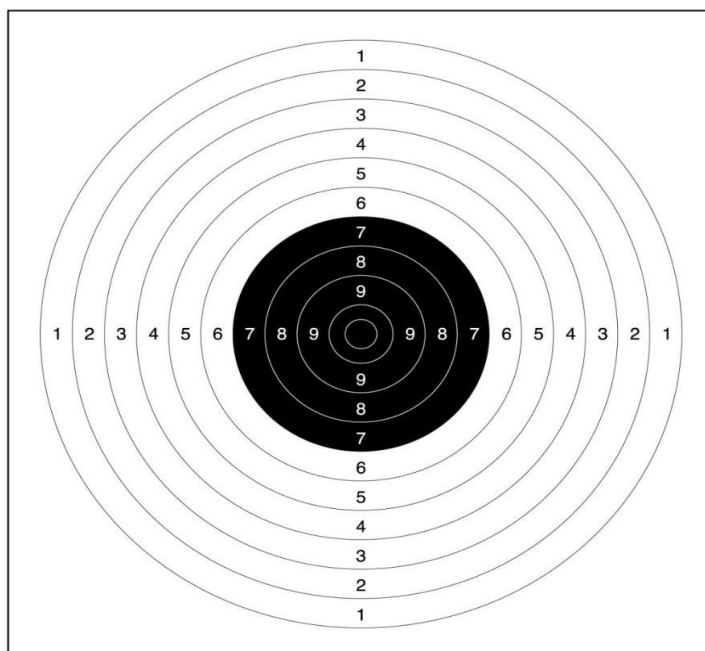
Spessore delle righe di demarcazione: 0,2 mm a 0,5 mm.

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 10 metri

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

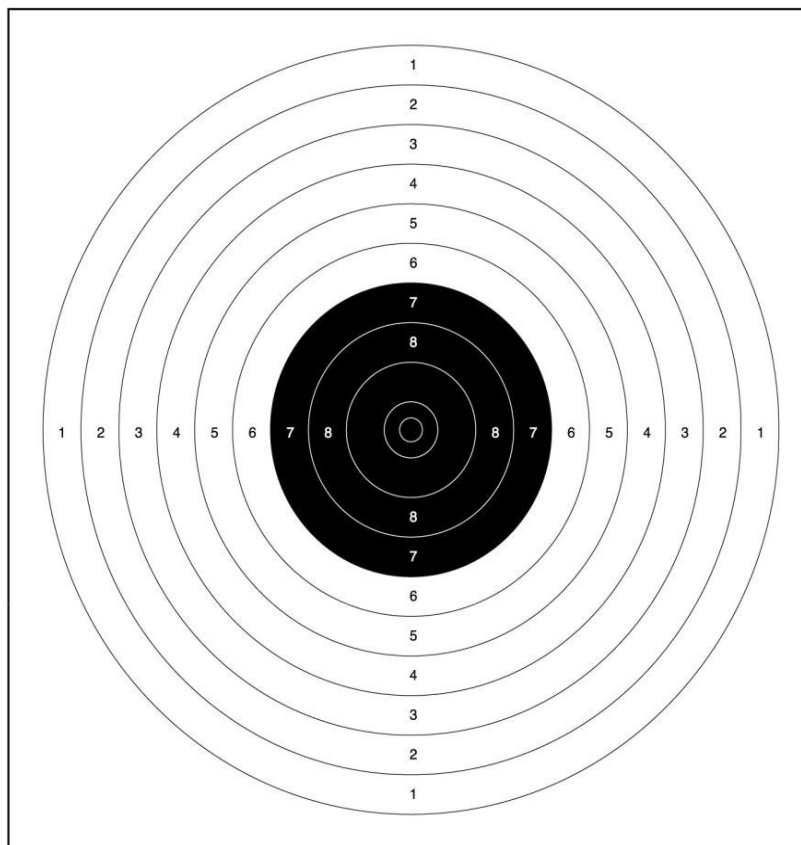
Mouche: 5,0 mm ($\pm 0,1$ mm).

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

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

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

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



Bersaglio per Pistola 10 metri

6.3.4.7 Bersaglio per Bersaglio Mobile 50 metri

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

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

Mouche: 30 mm ($\pm 0,2$ mm)

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

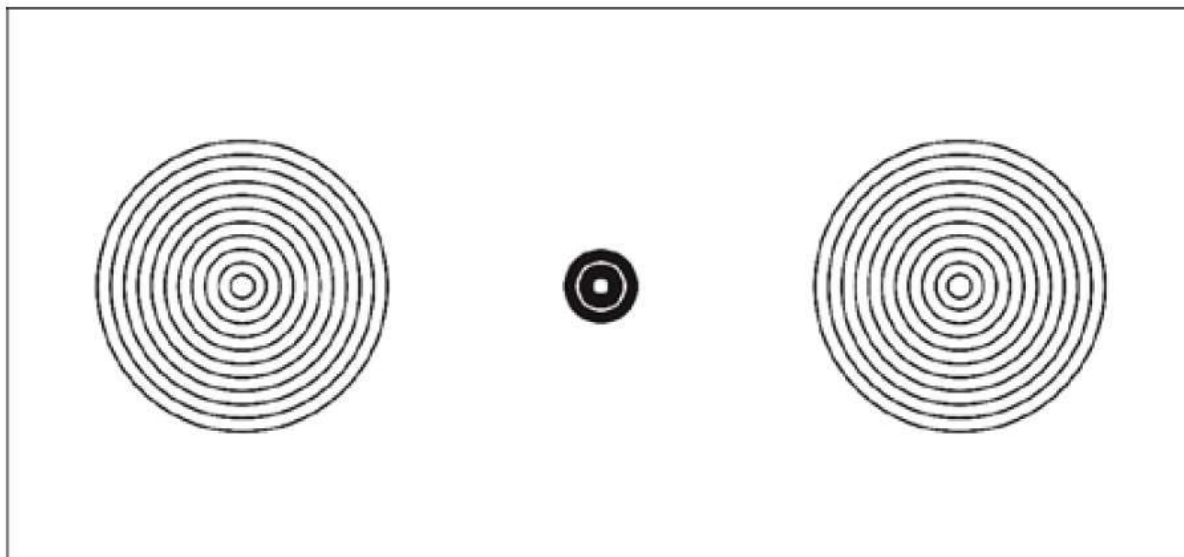
Il centro della zona del 10 deve essere a 453 mm ($\pm 1,0$ mm) dal centro del punto di mira, misurato orizzontalmente.

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

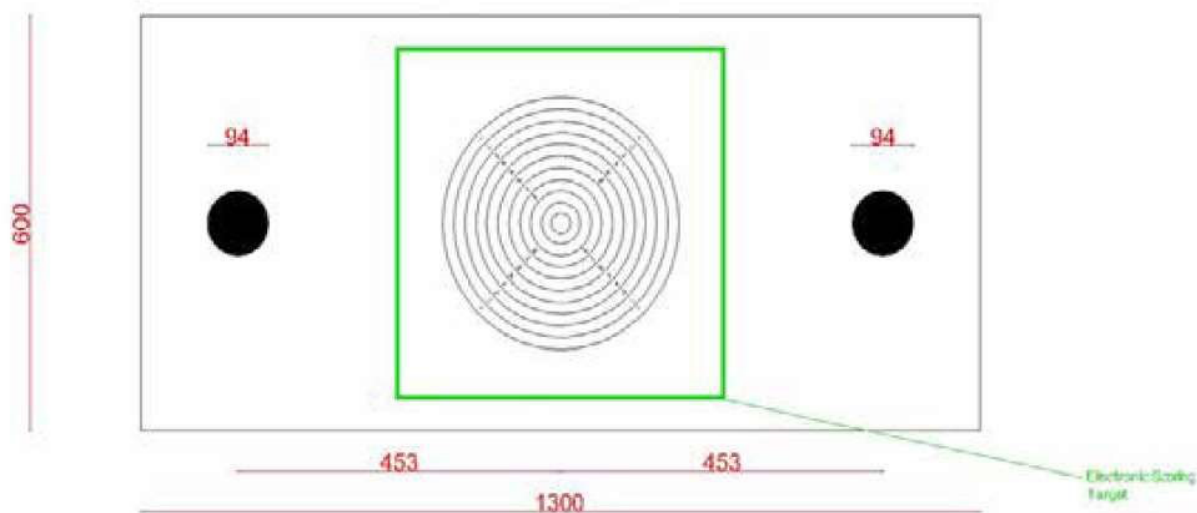


Il punto di mira è nero con un diametro esterno di 94 mm e deve includere gli anelli bianchi della dimensione del 10 (60 mm) e un punto centrale bianco (15 mm).

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



Bersaglio Mobile 50 metri cartaceo



Bersaglio Mobile 50 metri per bersagli elettronici EST



6.3.4.8 Bersaglio per Bersaglio Mobile 10 metri

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

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

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

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

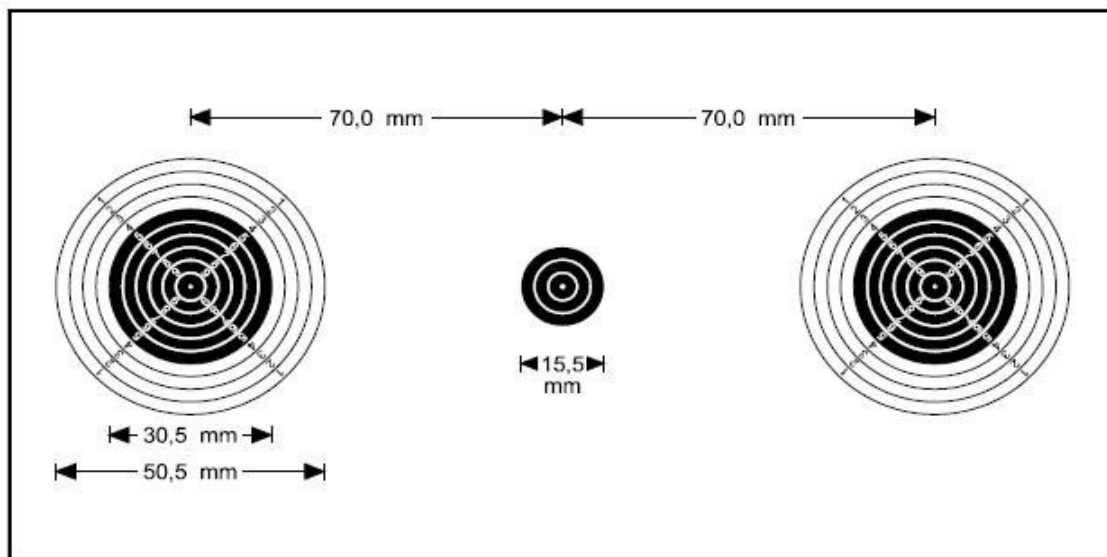
Spessore delle righe di demarcazione: 0,1mm a 0,2 mm.

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

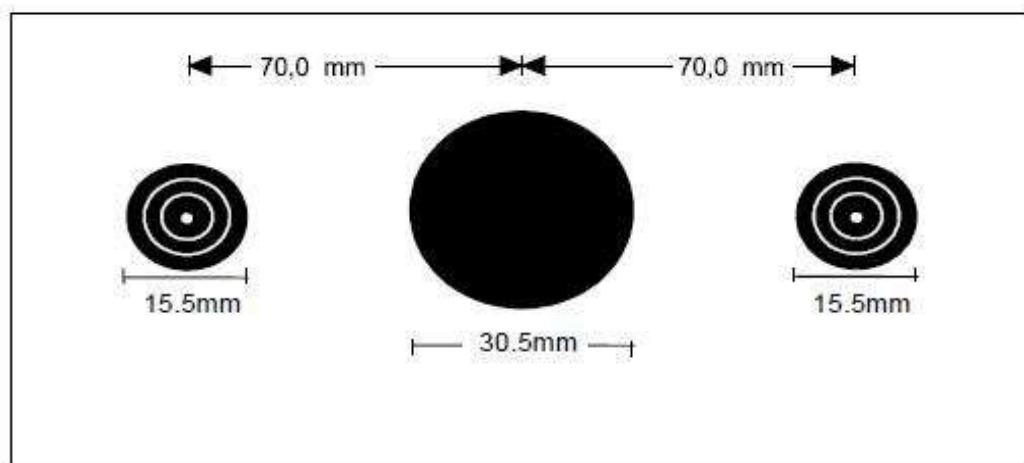
Il centro della zona del 10 deve essere a 70 mm ($\pm 0,2$ mm) dal centro del punto di mira misurato sulla linea orizzontale.

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

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



Bersaglio Mobile 10 metri cartaceo



Bersaglio Mobile 10 metri elettronico EST

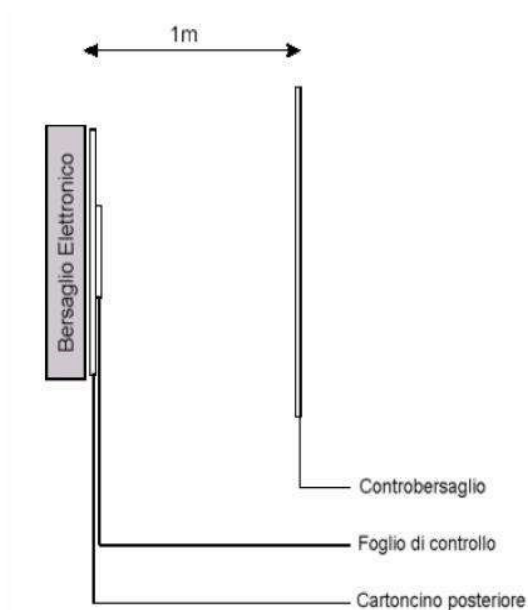
Il cerchio indicato con il diametro di 30,5 mm è un foro.

6.3.5 Sistemi di controllo bersagli

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

6.3.5.1 Sistemi di controllo bersagli elettronici

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





6.3.5.2 Controborsagli – Bersagli Elettronici a 50 m e 300 m

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

6.3.5.3 Controborsagli – Bersagli Elettronici a 25 m

- a) Controborsagli devono essere utilizzati 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 (5 bersagli), ed essere posizionati ad una distanza uniforme di un metro dietro ai bersagli di gara. Devono essere continui, o su supporti attigui, senza spazi fra di loro, per registrare eventuali colpi fra un bersaglio di gara e l'altro.
- c) Devono essere fatti di carta non riflettente di colore neutro simile al colore del bersaglio.

Per le specialità a 25 m devono essere forniti nuovi controborsagli per ciascun atleta per ogni ripresa.

6.3.5.4 Fogli di controllo – Bersagli elettronici a 25 m

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

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

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

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

6.4 IMPIANTI DI TIRO E ALTRE STRUTTURE

6.4.1 Caratteristiche generali

6.4.1.1 non applicabile

6.4.1.2 non applicabile

6.4.1.3 non applicabile

6.4.1.4 non applicabile

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



- 6.4.1.6 La UITs raccomanda che tutti i nuovi impianti siano accessibili alle persone con ridotta capacità motoria. Tutti gli impianti già esistenti dovrebbero essere adattati per renderli accessibili a persone con ridotta capacità motoria.
- 6.4.1.7 non applicabile
- 6.4.1.8 Per le finali nazionali e le gare di rilevanza nazionale dovranno essere utilizzati sistemi di bersagli elettronici approvati dalla 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.
- 6.4.1.9 I Delegati UITs 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 UITs potranno utilizzare una checklist, quando fornita dalla UITs, per verificare tutte le componenti di propria competenza.
- 6.4.1.10 Un Delegato Sportivo UITs 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 allo stand per le finali;
- c) Sala riunioni per giudici e direzione di gara;
- d) Uffici per il Comitato Organizzatore;
- e) Una sala per l'Ufficio RTP di dimensioni adeguate;
- f) Una stanza in ogni stand di tiro per il personale RTP e gli Ufficiali Tecnici;
- g) Dove previsto dal programma di gara aree per il tiro a secco;
- h) Un punto di rifornimento di gas compressi per le specialità a 10 m nei pressi dell'impianto che garantisca l'accesso ad atleti ed accompagnatori in sicurezza; i serbatoi di aria compressa devono essere fissati saldamente al muro o altra struttura in modo che non possano essere ribaltati;
- i) Un tabellone principale per l'affissione dei risultati ufficiali e delle informazioni relative alla gara, e un tabellone più piccolo in ogni stand di tiro per l'affissione del programma di gara e i risultati preliminari; un tabellone dovrebbe essere affisso anche nell'area relax per atleti;
- j) Un deposito armi;
- k) Un'area per il controllo armi ed equipaggiamenti adeguatamente attrezzata e con spogliatoi a disposizione;
- l) Un'armeria con banchi da lavoro attrezzati;
- m) Spazi per i produttori di armi e attrezzature;



- n) Dovrebbe essere disponibile un'area per esposizioni commerciali; può essere addebitata una tassa per tali esposizioni;
- o) Un ristorante o area per il servizio di ristorazione e ristoro **sicuro**;
- p) Servizi igienici **adeguati**;
- q) Internet senza fili e servizi di comunicazione tramite posta elettronica; servizi internet separati devono essere forniti ai servizi (servizi di risultati, TV, amministrazione) e per il pubblico ;
- r) Un'area per le premiazioni oppure un podio e fondale portatili allestibili nello stand delle Finali;
- s) Ufficio stampa;
- t) Un'area per i controlli anti-doping con servizi igienici a disposizione;
- u) Posto di primo soccorso (quando richiesto);
- v) Parcheggio.

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

- 6.4.3.1 I nuovi stand di tiro all'aperto devono essere costruiti in modo che, per quanto più possibile nel corso della giornata di gara, il sole sia posizionato alle spalle dell'atleta. Deve essere prestata attenzione affinché sui bersagli non si proiettino ombre.
- 6.4.3.2 Gli stand devono avere una linea dei bersagli ed una linea di fuoco. La linea di fuoco deve essere parallela alla linea dei bersagli.
- 6.4.3.3 Il progetto e la costruzione degli impianti di tiro può prevedere le seguenti caratteristiche
 - a) Se necessario gli stand di tiro possono essere circondati da muri di protezione;
 - b) Possono inoltre essere previste delle protezioni contro l'uscita accidentale di colpi, realizzate con diaframmi posti tra la linea di fuoco e quella dei bersagli,
 - c) Gli impianti a 10m devono essere al chiuso;
 - d) Gli impianti a 25m e 50m devono essere, per quanto possibile, costruiti all'aperto ma possono, eccezionalmente, essere impianti coperti o al chiuso quando richiesto da condizioni climatiche o legali; o stand per le Finali,
 - e) Gli stand a 300 m devono avere un minimo di 285 m a cielo aperto;
 - f) Gli stand a 50 m devono avere un minimo di 35 m a cielo aperto;
 - g) Gli stand a 25 m devono avere un minimo di 12,5 m a cielo aperto; e
 - h) Gli stand per le Finali a 25 m e 50 m possono essere sia all'aperto che al chiuso.
- 6.4.3.4 Deve esserci sufficiente spazio dietro le linee di tiro affinché i componenti di Giuria e gli Ufficiali di gara possano svolgere i loro compiti. Ulteriore spazio deve essere previsto per gli spettatori. Quest'area deve essere separata da quella per gli atleti e gli Ufficiali di gara da una barriera posta ad almeno 7m dalla linea di fuoco.



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

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

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

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

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

6.4.4.2 Dimensioni e sistemazione delle bandierine segnamento

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

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

6.4.4.4 Se l'impianto a 50 m è utilizzato anche come impianto a 10 m, le bandierine segnamento devono essere posizionate sufficientemente in basso in modo da fornire un'indicazione accurata del vento.

6.4.4.5 Negli impianti a 300 m le bandierine segnamento devono essere collocate, alle suddette distanze, sulla linea di separazione immaginaria ogni quattro (4) linee di tiro, tra il punto di fuoco e il corrispondente bersaglio. In corrispondenza di ogni diaframma di sicurezza, le bandierine devono essere collocate sul lato verso l'atleta.

6.4.4.6 Gli atleti devono verificare che le bandierine segnamento non interferiscano con la piena visibilità dei bersagli loro assegnati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova. Solo Commissari di tiro o componenti della Giuria possono riposizionare le bandierine.

6.4.4.7 Gli indicatori di vento personali e il riposizionamento delle bandierine segnamento da parte degli atleti sono entrambi vietati.



6.4.5 Distanze di tiro

6.4.5.1 Le distanze di tiro devono essere misurate dalla linea di fuoco al bersaglio. Se si usano fosse con il sistema del doppio saliscendi per il cambio del bersaglio, la distanza va misurata dalla linea di fuoco al bersaglio anteriore.

6.4.5.2 Le distanze di tiro devono essere il più esatte possibile, con le seguenti tolleranze ammesse:

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

6.4.5.3 Negli impianti a 50 m combinati per carabina, pistola e bersaglio mobile, la tolleranza può essere incrementata di + 2,50 m per il bersaglio mobile. La dimensione dell'apertura si dovrà calcolare conseguentemente.

6.4.5.4 La linea di fuoco deve essere identificata e marcata in maniera chiaramente visibile. La lunghezza dell'impianto deve essere misurata dalla linea dei bersagli al bordo della linea del fuoco prossima all'atleta. Il piede dell'atleta o, nella posizione a terra, il gomito dell'atleta, non può essere posizionato sopra od oltre la linea di tiro.

6.4.6 Identificazione del centro del bersaglio

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

6.4.6.1 Altezza del centro dei bersagli

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

Impianto	Altezza standard	Tolleranza ammessa
300 m	3,00 m	$\pm 4,00$ m
50 m	0,75 m	$\pm 0,50$ m
25 m	1,40 m	+0,10 m/-0,20 m
10 m	1,40 m	$\pm 0,05$ m
50 m Bersaglio Mobile	1,40 m	$\pm 0,20$ m
10 m Bersaglio Mobile	1,40 m	$\pm 0,05$ 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 300 m, 50 m e 10 m per Carabina e Pistola

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

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

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

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

- Per gli impianti di Pistola Automatica 25m al centro del gruppo di cinque (5);
- Per gli impianti di Bersaglio Mobile allineato con il centro dell'apertura;
- 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:

- Una mensola o piano di appoggio alti da 0,70 m a 1,00 m; gli atleti di carabina non vi possono posizionare nessun articolo o materiale per modificarne l'altezza;
- Una stuoia per tirare nelle posizioni a terra e in ginocchio. Gli atleti non possono alterare le stuoie fornite nell'impianto. La parte anteriore deve essere fatta di un materiale comprimibile, spesso non più di 50 mm, con dimensioni di circa 50 cm x 80 cm, e non deve misurare meno di 10 mm quando compresso con lo strumento misuratore usato per misurare lo spessore degli indumenti per il tiro di carabina. La rimanente parte della stuoia deve avere uno



spessore massimo di 50 mm e minimo di 2 mm. La dimensione totale minima deve essere di 80 cm x 200 cm. In alternativa è permesso usare due stuoie, una spessa e una sottile ma, insieme, non devono eccedere le dimensioni indicate. L'uso di stuoie e/o zerbini personali è proibito.

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

6.4.8 Caratteristiche delle postazioni di tiro degli stand a 300 m

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

6.4.9 Caratteristiche delle postazioni di tiro degli stand a 50 m

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

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

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

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

- 6.4.11.1 Le tettoie e gli schermi di separazione negli stand a 25 m devono fornire all'atleta un adeguato riparo dal vento, dalla pioggia, dal sole e dai bossoli espulsi.
- 6.4.11.2 La postazione di tiro deve avere una tettoia o una copertura di un'altezza minima di 2,20 m dal suo pavimento.
- 6.4.11.3 Gli impianti a 25 m devono essere divisi in sezioni composte da due (2) gruppi di cinque (5) bersagli. Due (2) gruppi di cinque (5) bersagli formano un settore.
- 6.4.11.4 Nelle gare a 25m gli atleti devono essere suddivisi con un atleta ogni gruppo di 5 bersagli per la Pistola Automatica 25m e con quattro (bersagli 1-2-4-5), tre (bersagli 1-3-5) o eccezionalmente, cinque atleti per ogni gruppo di cinque bersagli nelle gare di Pistola Sportiva 25m, Pistola Grosso Calibro 25m e Pistola Standard 25m.



- 6.4.11.5 Gli impianti a 25 m possono essere sia aperti che divisi da camminamenti protetti. Negli impianti aperti gli addetti ai bersagli si muoveranno direttamente dalla linea di fuoco ai bersagli. Se vengono utilizzati camminamenti protetti si deve permettere agli addetti di muoversi in sicurezza da e verso la linea dei bersagli. Quando vengono usati i camminamenti protetti si deve utilizzare un sistema di sicurezza.
- 6.4.11.6 I settori degli impianti si devono potere controllare sia centralmente che separatamente in modo indipendente.
- 6.4.11.7 Le dimensioni delle postazioni e delle stazioni di tiro devono essere:

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

- 6.4.11.8 Le postazioni di tiro devono essere separate tra loro da piccoli schermi trasparenti che proteggano gli atleti dall'espulsione dei bossoli e permettano agli Ufficiali di Gara di vedere tutti gli atleti. Gli schermi possono essere posati o appesi vicino alla mensola o supporto per la pistola ed essere grandi abbastanza per impedire ai bossoli espulsi di colpire gli altri atleti. Gli schermi non devono oscurare la vista degli atleti agli Ufficiali di Gara e al pubblico.
- 6.4.11.9 Linee di riferimento con un'inclinazione di 45° devono essere poste sui muri laterali o sui divisori dei settori alla destra o alla sinistra delle postazioni di tiro.
- 6.4.11.10 Ogni postazione di tiro deve essere attrezzata con il seguente equipaggiamento:
- Un banco o tavolino rimovibile e regolabile, approssimativamente delle dimensioni di 0,50 m per 0,60 m e con un'altezza fra 0,70 m e 1 m;
 - 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
 - Durante le Finali gli atleti di pistola possono avere un supporto regolabile sul tavolo (8.6.3) purché la somma totale delle altezze non superi 1 m;
 - 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:**

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



6.4.13 Caratteristiche per i sistemi di bersagli elettronici a 25 m

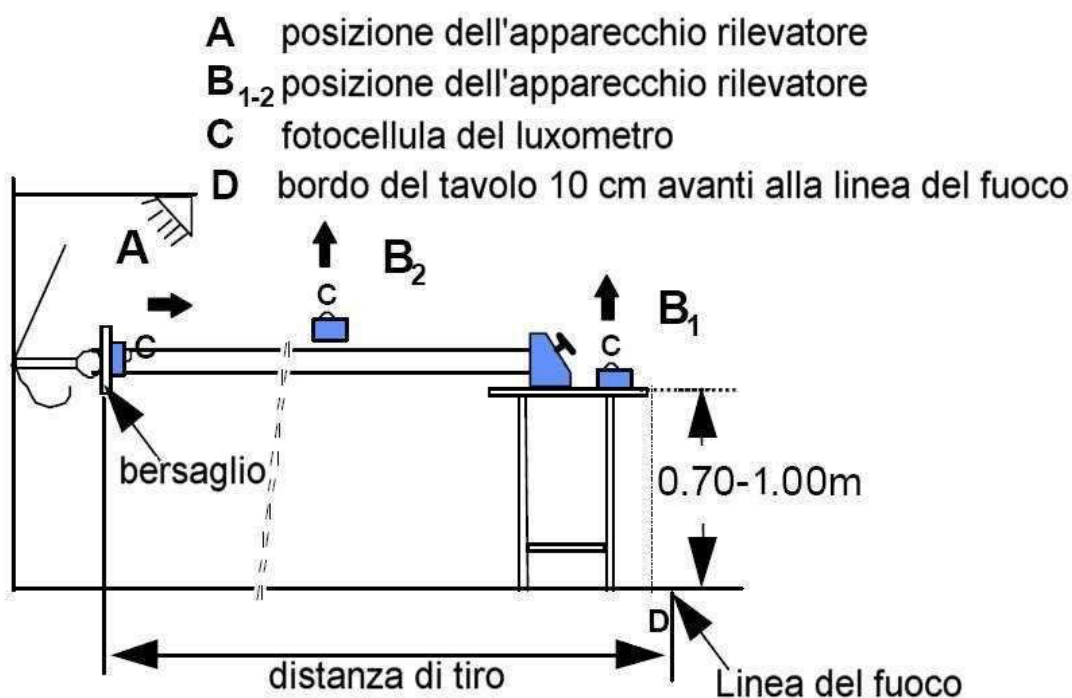
Quando vengono utilizzati sistemi di bersagli elettronici ai temporizzatori devono essere aggiunti un totale di 0,3 secondi per ogni intervallo di tempo di apertura. Questo tempo aggiuntivo comprende la tolleranza prevista di 0,1 secondi più il tempo di 0,2 secondi durante il quale il bersaglio cartaceo, 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. **Molti bersagli elettronici ai 25m hanno il display di luci rosse e quelle verdi posizionate nella parte superiore del telaio del bersaglio.**

6.4.14 Illuminazione degli impianti al chiuso (Lux)

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

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

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



6.4.15 Caratteristiche per gli impianti di Bersaglio Mobile

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



6.4.15.7 Dietro all'atleta deve esserci un posto per il Commissario di tiro e almeno per un componente della Giuria. Il Marcatore deve posizionarsi dietro o a lato della stazione di tiro.

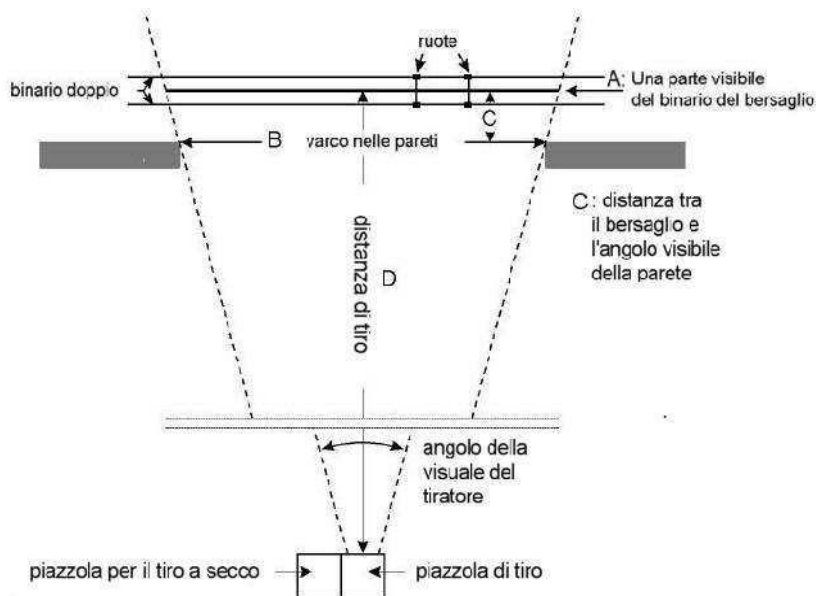
6.4.15.8 I tempi delle corse per i bersagli sono:

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

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

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

6.4.16 Impianti di Bersaglio Mobile



A	Una parte visibile del binario del bersaglio
B	Apertura (varco) tra le pareti fra gli angoli visibili
C	Distanza tra il bersaglio e l'angolo visibile della parete
D	Distanza di tiro



Formula calcolare la Apertura	$B = A \times (D - C) / D$
Esempio (50 m) C = 0,20 m	$B = 10,00 \text{ m} \times (50,00 \text{ m} - 0,20 \text{ m}) / 50,00 \text{ m}$ $B = 10,00 \text{ m} \times 49,80 \text{ m} / 50 \text{ m} = 10,00 \text{ m} \times 0,996$ B = 9,96 m
Esempio (10 m) C = 0,15 m	$B = 2,00 \text{ m} \times (10,00 \text{ m} - 0,15 \text{ m}) / 10,00 \text{ m}$ $B = 2,00 \text{ m} \times 9,85 / 10,00 = 2,00 \text{ m} \times 0,985$ B = 1,97 m

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

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

6.4.16.2 Caratteristiche per gli impianti di Bersaglio Mobile a 10 m

- Se il cambio del bersaglio e la valutazione dei punti vengono effettuati dietro al carrello portabersagli, ci deve essere un'adeguata protezione per il personale di manovra ed i marcatori. Il cambio dei bersagli e la valutazione dei colpi devono avvenire con la supervisione di un componente della Giuria;
- Dietro l'apertura deve esserci un adeguato parapalle per evitare rimbalzi. Il meccanismo di trasporto del bersaglio deve essere protetto anteriormente da una lastra di copertura;
- 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.
- 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
- Nel caso in cui siano utilizzati Bersagli elettronici, il dispositivo di temporizzazione sarà regolato per fornire la nominale esposizione regolamentare maggiorata di 0,1 secondi. Ciò per garantire che, a fronte della anticipata apparizione del bersaglio elettronico, il reale tempo di esposizione del punto di mira del bersaglio sia corretto.

6.5 CALIBRI E STRUMENTI

- Ogni Comitato organizzatore deve dotarsi di un set completo di calibri e degli strumenti per il Controllo Equipaggiamento;



- b) Presso la UITG è disponibile una lista dettagliata degli strumenti e attrezzature per condurre il Controllo Equipaggiamento con i requisiti e le specifiche richieste;
- c) Il Delegato Sportivo UITG 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 UITG 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 UITG);
- 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 UITG.

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.

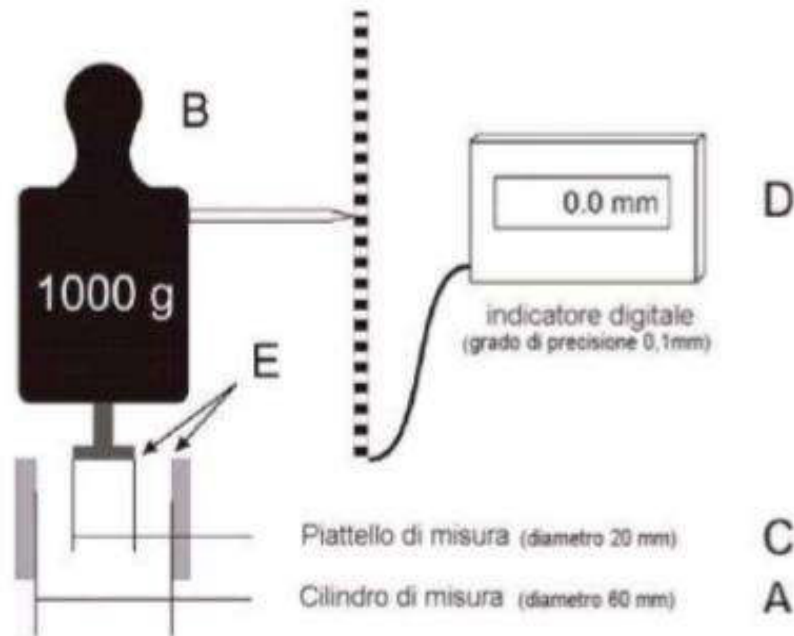
6.5.2 Strumento di misurazione della rigidità

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



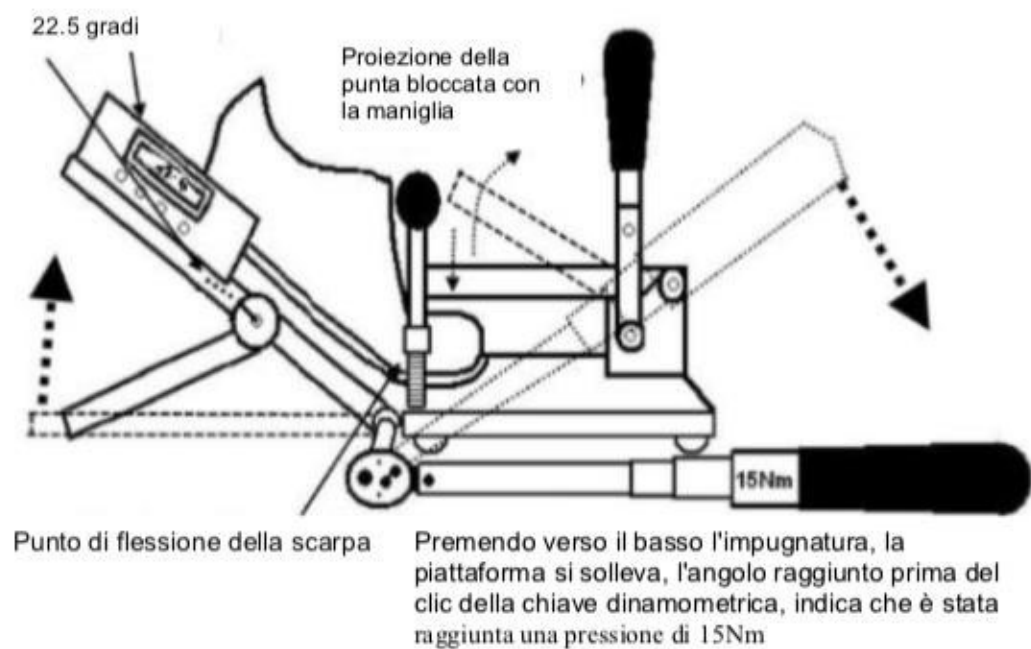
- Le misurazioni della rigidità devono essere effettuate con il materiale posato in piano, senza allungarlo, sul cilindro di misura "A;" e
- Il peso di misurazione "B" applica il vassoio di misurazione "C" al materiale posto sul cilindro di misura "A" (vedere disegno).



6.5.3

Strumento di misurazione della flessibilità della suola delle scarpe

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





6.6 GESTIONE GARA

6.6.1 Programma di gara

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

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

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

6.6.2 Non applicabile

6.6.3 Non applicabile

6.6.4 Non applicabile

6.6.5 Start List

- a) Start List con indicati il turno e la linea di tiro devono essere pubblicate non più tardi delle ore 16.00 del giorno precedente la gara;
- b) **Opzione di sostenibilità:** se gli organizzatori predispongono un sistema di accesso a internet wireless disponibile in tutto il poligono, possono, con l'approvazione del Delegato Sportivo UITS, utilizzare il sistema "senza carta" in cui non saranno stampate le start list;
- c) **Sostituzioni.** Solo nelle competizioni a squadre, un atleta può essere sostituito da un altro atleta non più tardi di **1 ora** prima dell'inizio della gara. Questa regola si applica anche alle gare composte da più parti o effettuate in più giorni.

6.6.6 Principi base per l'assegnazione delle linee

- a) L'assegnazione casuale degli atleti nei turni e nelle linee di tiro deve essere effettuata sotto la supervisione del Delegato Sportivo UITS con un programma per computer progettato per questo scopo o con un sorteggio;
- b) Ogni qualvolta che si procede per sorteggio all'assegnazione delle linee di tiro, il Delegato Sportivo UITS fornisce la sua approvazione tenendo conto dei vincoli dello stand;
- c) Tutti gli atleti, individuali o di squadra, dovrebbero essere messi in grado di tirare in condizioni il più possibile uguali;
- d) Atleti della stessa squadra non devono essere collocati in linee di tiro adiacenti;
- e) Atleti della stessa squadra dovrebbero essere, per quanto possibile, divisi con equità nei vari turni di gara;
- f) Se il numero degli atleti iscritti alla gara di Carabina Aria Compressa 10m o Pistola Aria Compressa 10m è superiore a quello delle linee di tiro disponibili, le linee di tiro devono essere assegnate per sorteggio in due o più turni;



- g) Se c'è più di un turno di gara in una competizione a squadre, i componenti delle squadre devono essere divisi equamente nei vari turni;
- h) Se una gara di Carabina dura più di un giorno, tutti gli atleti devono tirare un numero uguale di colpi nella stessa posizione o posizioni ogni giorno;
- i) Quando una specialità di Pistola è divisa in due (2) riprese o giorni, tutti gli atleti devono terminare la prima ripresa prima che la seconda ripresa o giorno possano iniziare. Tutti gli atleti devono tirare un numero uguale di serie in ognuno dei due giorni di gara.

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

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

- a) Ogni turno eliminatorio deve essere svolto come un normale turno di gara;
- b) Tutti gli atleti saranno assegnati per sorteggio;
- c) L'eliminatoria deve essere programmata il giorno precedente la gara;
- d) 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;
- e) **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: $54 \text{ atleti} = 32.08 \rightarrow 32$ superano il turno;
 - 2a eliminatoria: $47 \text{ atleti} = 27.92 \rightarrow 28$ superano il turno;
- f) 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;
- g) 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;
- h) All'atleta che non supera le eliminatorie, non deve essere consentito di partecipare ulteriormente alla gara;
- i) In caso di parità per l'ultimo posto di una eliminatoria, l'ordine di classifica sarà determinato sulla base delle regole sulle parità.
- j) Non applicabile
- k) Nella qualificazione per la gara 50m 3 posizioni, con un solo turno, i primi otto procederanno alla finale



6.6.6.2 Assegnazione delle linee di tiro - Pistola Automatica 25m

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

Competizioni in più giorni. Nelle competizioni che si svolgono in più giorni di gara, l'assegnazione delle linee di tiro della seconda ripresa, per ogni turno, sarà fatta mantenendo lo stesso ordine della prima ripresa ma l'atleta che ha tirato la prima ripresa a sinistra tirerà la seconda ripresa a destra e viceversa

6.6.6.3 Assegnazione delle linee di tiro - Pistola Sportiva 25m

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

6.6.6.4 Non applicabile

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

6.7 EQUIPAGGIAMENTO E ABBIGLIAMENTO DA GARA

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

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

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

6.7.4 Standard per abbigliamento ed equipaggiamento

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

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



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

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

6.7.4.5 Non Applicabile.

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

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

6.7.6 **Controllo Equipaggiamento**

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

6.7.6.2 **Procedure per Controllo Equipaggiamento**

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



- g) È responsabilità dell'atleta che qualsiasi bombola di aria o di CO2 rientri nella data di validità del produttore (massimo dieci (10) anni); questo può essere verificato dal Controllo Equipaggiamento e possono essere fornite delle raccomandazioni;
- h) Una copia della Scheda di controllo equipaggiamento viene consegnata all'atleta che deve conservare questa scheda con la sua attrezzatura in ogni momento. Se un atleta perde la sua scheda di controllo equipaggiamento, vi è un costo di EUR 10,00 per sostituirla;
- i) Se un capo di abbigliamento per carabina viene ripresentato per una seconda o successiva verifica durante la stessa competizione, verrà applicata una tassa di riverifica di EUR 20,00.

Nessun capo di abbigliamento può essere sottoposto al controllo più di tre volte, se un articolo non passa alla terza volta non deve essere utilizzato in competizione e ciò comporterà la squalifica.

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

6.7.7.1 Tutti gli atleti devono essere dotati di un pettorale (numero d'iscrizione) da indossare sulla schiena sull'indumento esterno sopra il punto vita durante l'intera competizione. I pettorali devono mostrare il numero assegnato all'atleta per quella manifestazione, cognome, nome e Sezione di appartenenza. L'altezza delle lettere nei nomi dovrebbe essere il più grande possibile, ma nessuna lettera o numero può essere inferiore a 20 mm.

6.7.7.2 I pettorali devono essere indossati da tutti gli atleti, sulla schiena e sopra il punto vita, per tutta la durata dell'allenamento pre-gara e della gara. Se il numero del pettorale è disponibile e non indossato, l'atleta non può gareggiare. **Verranno rilasciati nuovi numeri d'iscrizione per la finale di PA 25m uomini nell'area di preparazione prima delle finali. Nelle altre Finali di Pistola e Carabina il pettorale non sarà indossato.**

6.7.7.3 Tutti gli atleti devono adeguarsi al Regolamento UITSS su diritti commerciali, di sponsorizzazione e pubblicità. Queste regole disciplinano questioni come emblemi, sponsorizzazioni, pubblicità e marchi commerciali sui vestiti insieme a controlli e sanzioni.

6.7.8 **Paraocchi**

6.7.8.1 I paraocchi laterali non sono consentiti.

6.7.8.2 È consentito utilizzare un paraocchi, per coprire l'occhio che non mira, di larghezza non superiore a 30 mm.



6.7.9 **Controlli post gara**

6.7.9.1 I controlli post-gara devono essere condotti dopo ogni gara, eliminatoria o qualificazione, e prima delle Finali nell'Area di preparazione secondo le procedure emanate dalla UITSS. La Giuria è



responsabile della supervisione dello svolgimento di tutti i controlli post gara. Ufficiali di gara dello stesso sesso degli atleti devono essere disponibili per i controlli sull'abbigliamento e il taping (cerotti medicali o simili). Il mancato rispetto dei seguenti specifici controlli post gara deve comportare la squalifica (DSQ):

- a) Carabina: abbigliamento da tiro, abbigliamento sotto quello da tiro, taping, regole specifiche della carabina (peso dello scatto quando applicabile);
- b) Pistola: scarpe, taping, peso dello scatto del grilletto, dimensioni della pistola e dell'impugnatura (8.12), verifica della velocità delle munizioni e peso della palla dove applicabile;
- c) Non applicabile;
- d) Bersaglio Mobile: peso della carabina, ingrandimenti del cannocchiale (10 m), peso del grilletto (50 m, 10.4.3.6 a) e nastro indicatore sulle giacche;
- e) Tutte le specialità: mancata presentazione ad un controllo post gara dopo avere ricevuto una notifica scritta.

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

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

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

6.7.9.5 Non applicabile

6.8 COMPITI E RESPONSABILITÀ DELLA GIURIA DI GARA

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

- a) La Giuria supervisiona le gare di carabina, pistola e bersaglio mobile;
- b) La Giuria supervisiona le operazioni di punteggio e risultati; **e produrre il Libro dei Risultati della Gara in collaborazione con il responsabile della gestione dei risultati.**
- c) La Giuria supervisiona i controlli effettuati sull'abbigliamento e l'equipaggiamento degli atleti.
- d) Non applicabile

6.8.1 Gli Ufficiali di gara nominati dal Comitato Organizzatore **e dalla UIT** 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 UIT e devono assicurare che queste regole siano applicate in modo giusto ed equo durante le competizioni.



- 6.8.2 Il Presidente della Giuria deve indossare il giubbotto ufficiale della Giuria UITA (colore rosso) quando è in servizio. I giubbotti da Giuria devono essere forniti dalla UITA. 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 UITA. I controlli della Giuria dovrebbero essere effettuati in maniera coordinata con eventuali controlli precedenti effettuati dal Delegato Sportivo UITA.
- 6.8.4 I componenti della Giuria devono osservare continuamente le posizioni di tiro e l'equipaggiamento degli atleti.
- 6.8.5 I componenti della Giuria hanno il diritto di esaminare le armi, le attrezzature, le posizioni, ecc.. degli atleti in qualsiasi momento, durante l'allenamento e le gare.
- 6.8.6 Durante l'allenamento e le gare, i componenti della Giuria sono responsabili del controllo dell'abbigliamento e delle attrezzature degli atleti per la conformità con le regole di sponsorizzazione / pubblicità dell'UITA (6.7.7.3).
- 6.8.7 Durante le gare, i componenti della Giuria non devono avvicinarsi a un atleta mentre sta tirando un colpo (o serie di colpi nelle riprese di tiro celere) a meno che un problema di sicurezza richieda un'azione immediata.
- 6.8.8 La maggioranza della Giuria deve sempre essere presente in poligono durante le gare in modo che, quando necessario, la Giuria possa incontrarsi e prendere decisioni immediatamente.
- 6.8.9 I componenti della Giuria hanno il diritto di prendere decisioni individuali durante le gare, ma dovrebbero confrontarsi con altri componenti della Giuria e gli Ufficiali di gara in caso di dubbi. Se un dirigente di squadra o un atleta non è d'accordo con la decisione di un singolo componente della Giuria, può essere richiesta una decisione della maggioranza della Giuria facendo un reclamo scritto.
- 6.8.10 I componenti della Giuria devono essere completamente imparziali nel prendere decisioni, indipendentemente dalla nazionalità, dall'identità razziale, religiosa, etnica o culturale di tutti gli atleti coinvolti.
- 6.8.11 La Giuria deve occuparsi di qualsiasi reclamo presentato alla Giuria in conformità con il Regolamento UITA. 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 UITA. Tali decisioni devono essere prese nello spirito e nell'intento del Regolamento UITA. Qualsiasi decisione del genere deve essere inclusa nel rapporto del Presidente della Giuria che viene presentato al Delegato Sportivo UITA al termine di ogni competizione.



- 6.8.14 Gli atleti e i dirigenti di squadra non devono essere componenti di una Giuria. I componenti della Giuria non devono consigliare, istruire o assistere gli atleti oltre quanto previsto del Regolamento UITA 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'UITA tramite il Delegato Sportivo UITA il prima possibile al termine delle competizioni.

6.9 UFFICIALI DI GARA NOMINATI DAL COMITATO ORGANIZZATORE

6.9.1 Compiti e responsabilità del Direttore di tiro

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

6.9.2 Compiti e responsabilità del Commissario di tiro

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

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



- i) Astenersi da eventuali conversazioni con atleti o da altri commenti relativi ai punteggi.

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

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

6.9.4 **Compiti e responsabilità del personale RTP**

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

6.10 **GARE CON BERSAGLI ELETTRONICI**

6.10.1 **Bersagli elettronici Ufficiale tecnico**

- a) Gli Ufficiali Tecnici sono responsabili del funzionamento e della manutenzione dell'apparecchiatura dei Bersagli Elettronici;
- b) Gli Ufficiali Tecnici possono consigliare i Commissari di tiro e i componenti della Giuria, ma non devono prendere alcuna decisione in merito all'applicazione del Regolamento 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 devonoappare i controbersagli e i cartoncini posteriori e sostituire i fogli di controllo;
- d) **I controbersagli, i cartoncini posteriori e i fogli di controllo** non devono essere tappati o sostituiti fino a quando non siano state completate le attribuzioni dei punteggi.

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

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

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

- a) Non ci sono fori sulla superficie bianca del bersaglio;



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

6.10.4 Utilizzo dei bersagli Elettronici

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

6.10.5 Reclami sul punteggio durante i colpi di prova

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

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

6.10.6 Mancato avanzamento della carta o della gomma



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

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

6.10.7 **Reclamo riguardo il valore del colpo**

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

- a) Al termine del turno, i risultati dettagliati della stampante (LOG-Print) devono essere generati dall'Ufficiale Tecnico o dai Commissari di tiro per tutte le linee di tiro su cui sono stati fatti reclami o proteste e per le linee di tiro immediatamente adiacenti, prima che bersagli siano ripristinati per prossimo turno;
- b) Al termine del turno, verrà applicata la Procedura per l'esame dei bersagli elettronici;
- c) Qualsiasi colpo non indicato o indicato in modo errato deve essere valutato dalla Giuria;
- d) Se la Giuria determina che un colpo oggetto di reclamo è stato indicato correttamente, verrà applicata una penalità di due **2** punti (6.16.5.2.c);

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

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

- a) Foglio di controllo (25 m / 50 m). Se la posizione di qualsiasi foro è fuori dalla zona del foglio di controllo, la relazione geometrica tra i fori sul foglio di controllo e il cartoncino posteriore deve essere fatta prima che il foglio di controllo sia rimosso;
- b) Cartoncino posteriore (25 m / 50 m / 300 m);
- c) Controbersaglio (25 m);
- d) Striscia di carta nera (10 m);
- e) Striscia di gomma nera (50 m);
- f) Rapporto di Guasto Tecnico (RI);



- g) Risultati dettagliati della stampante (LOG-Print);
- h) Dati registrati dal computer del bersaglio elettronico (se necessari).

- 6.10.8.2 Un componente della Giuria deve esaminare la parte anteriore del bersaglio elettronico e la cornice e registrare la posizione di eventuali colpi al di fuori della zona nera del bersaglio.
- 6.10.8.3 Non devono essere azzerati i bersagli prima che la Giuria abbia dato il permesso.
- 6.10.8.4 Il numero dei fori deve essere contato e la loro posizione deve essere presa in considerazione.
- 6.10.8.5 I componenti della Giuria devono esaminare questi elementi e quindi effettuare valutazioni indipendenti prima di prendere una decisione formale della Giuria.
- 6.10.8.6 Un componente della Giuria deve supervisionare qualsiasi intervento manuale sul computer dei risultati (ad esempio la registrazione di penalità, punteggi corretti dopo inceppamenti, ecc.).

6.10.9 **GUASTO BERSAGLI ELETTRONICI**

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



colpi extra sono stati trovati successivamente nel computer del bersaglio precedente, saranno annullati.

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

6.11.1 Regole per tutte le specialità di carabina e per specialità di pistola 10 m 50 m e 300m

6.11.1.1 Tempo di Preparazione e Colpi di Prova

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

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



- l) Gli inceppamenti saranno disciplinati secondo l'articolo 6.13 del presente Regolamento. Non sarà consentito alcun tempo extra per un malfunzionamento dell'attrezzatura, ma la Giuria può consentire ulteriori colpi di prova al ritorno sulla linea di tiro se il guasto è stato riparato, ma tutti i colpi devono essere tirati entro il tempo originariamente concessi.

6.11.1.2 Inizio della Gara

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

6.11.1.3 COMANDO "STOP"

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

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

6.11.2 Regole specifiche per specialità 10 m

- 6.11.2.1 Se un atleta **rilascia gas propellente** prima del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, deve ricevere un **AMMONIZIONE (cartellino giallo)** per la prima violazione e una **DETRAZIONE (cartellino verde)** di due (2) punti dal colpo di valore più basso della prima serie di gara per la seconda e successive violazioni.
- 6.11.2.2 Qualsiasi rilascio di gas propellente, dopo l'inizio della gara, senza colpire il bersaglio, verrà considerato come colpo mancato. Lo scatto a secco senza rilascio di gas propellente è consentito tranne durante le Finali.



- 6.11.2.3 Se un atleta desidera cambiare o riempire il serbatoio di gas o aria, deve lasciare la linea di tiro per farlo, dopo aver ottenuto il permesso dal Commissario di tiro. Nessun tempo extra sarà concesso per cambiare o riempire il serbatoio di gas o aria durante la gara.
- 6.11.2.4 L'arma può essere caricata solo con un (1) pallino. Quando un'arma viene caricata accidentalmente con più di un (1) pallino:
- a) Se l'atleta è consapevole della situazione, deve alzare la mano libera per indicare al Commissario di tiro che ha un problema. Il Commissario di tiro deve quindi supervisionare lo scaricamento dell'arma e non verrà applicata nessuna penalità. Non sarà concesso alcun tempo extra;
 - b) Se l'atleta non è consapevole della situazione e tira due pallini contemporaneamente, deve segnalarlo al Commissario di tiro. Se ci sono due (2) colpi sul bersaglio, il punteggio del colpo con valore più alto verrà conteggiato e il secondo colpo sarà annullato. Se c'è solo un (1) colpo sul bersaglio, questo sarà conteggiato.
- 6.11.3 **Interruzioni nelle specialità 10 m, Carabina e Pistola 50 m, Carabina 300 m**
- 6.11.3.1 Se un atleta deve smettere di tirare **per più di tre (3) minuti** senza sua colpa e questa interruzione non è stata causata da un inceppamento della sua arma o delle sue munizioni, può chiedere un tempo extra pari al tempo perso, o al tempo rimanente quando si è verificata l'interruzione, più un (1) minuto, se durante gli ultimi cinque (5) minuti di gara.
- 6.11.3.2 Se un atleta viene interrotto **per più di cinque (5) minuti** senza sua colpa e questa interruzione non è stata causata da un inceppamento della sua arma o delle sue munizioni, **o se l'atleta viene spostato su un'altra linea di tiro**, può usufruire di un numero illimitato di colpi di prova all'inizio del tempo di gara rimanente insieme a qualsiasi estensione di tempo concessa più ulteriori cinque (5) minuti.
- a) I Commissari di tiro o i componenti della Giuria devono assicurarsi che una spiegazione completa sia registrata sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI);
 - b) Qualsiasi **tempo extra** concesso dalla Giuria o dai Commissari di tiro deve essere documentata, indicando il motivo, sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI).
- 6.11.4 **Arrivo in ritardo da parte dell'atleta**
- Se un atleta **arriva in ritardo** ad una gara, può partecipare ma non gli sarà concesso alcun tempo extra. Se un atleta arriva dopo il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, non sarà concesso nessun tempo di prova aggiuntivo, ma sono consentiti colpi di prova. Quando si può dimostrare che l'arrivo in ritardo di un atleta è dovuto a circostanze al di fuori del suo controllo, la Giuria deve concedere tempo extra, incluso il tempo per la Preparazione e Colpi di Prova, se ciò non ritarda l'inizio della Finale o interrompe il programma generale di tiro. In questo caso la Giuria determinerà quando e su quale linea di tiro può iniziare l'atleta in ritardo.
- 6.11.5 **Colpi irregolari – Colpi eccedenti in una gara o posizione**
- Se un atleta in una specialità 10 m, 50 m o 300 m tira più colpi nella gara o nella posizione rispetto a quelli previsti nel programma, i colpi extra devono essere annullati sugli ultimi bersagli di gara. Se il colpo(i) non può essere identificato, il colpo(i) di valore più alto deve essere annullato sull'ultimo bersaglio di gara. L'atleta deve anche essere penalizzato con una detrazione di due (2) punti per ogni colpo eccedente tirato, detratto dal colpo(i) di valore più basso della prima serie.
- 6.11.6 **COLPI INCROCIATI**
- 6.11.6.1 I colpi di gara incrociati devono essere registrati come mancati.



- 6.11.6.2 Se un atleta tira un colpo di prova sul bersaglio di prova di un altro atleta, non vi sono penalità.
- 6.11.6.3 Se un atleta tira un colpo di prova sul bersaglio di gara di un altro atleta, deve essere penalizzato con la detrazione di due (2) punti dal punteggio della prima serie.
- 6.11.6.4 Se un atleta riceve un colpo incrociato confermato ed è impossibile determinare quale sia il suo colpo, deve essere accreditato il colpo di valore più alto.
- 6.11.6.5 Se sul bersaglio di gara di un Atleta ci sono più colpi di quanto previsto nel programma, e se è impossibile confermare che un altro Atleta(i) ha tirato il colpo(i), il colpo(i) di valore più alto deve essere annullato. **Applicare l'articolo 6.11.5**
- 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 300 m con sensori del colpo, i colpi incrociati non devono essere registrati sul bersaglio di destinazione, ma un'indicazione verrà ricevuta al centro di controllo. L'atleta, il cui bersaglio non riceve il colpo previsto, riceverà un (zero) e un'indicazione che ha un effettuato un colpo incrociato.
- 6.11.7 **Disturbi**
- Se un atleta dichiara di essere stato disturbato mentre tirava un colpo, deve tenere la sua arma puntata verso il basso e informare immediatamente il Commissario di tiro o il componente della Giuria. Non deve disturbare altri atleti. Se il reclamo è considerato giustificato, il colpo(i) deve essere annullato e l'atleta può ripetere il colpo(i) o la serie. Se il reclamo non è considerato giustificato, il colpo deve essere accreditato all'atleta e può continuare a tirare; nessuna penalità sarà applicata.
- 6.11.8 **Regole particolari di gara**
- 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, **deve essere riprodotta 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; **Nessun dispositivo elettronico deve essere in modalità comunicativa mentre si trova sulla linea di tiro. Questo include i telefoni cellulari. Vedi articolo 6.7.4.4**

- 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.

6.11.9 PROCEDURE DI GARA – FASI DI QUALIFICAZIONE ED ELIMINATORIE **INDIVIDUALI**

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

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



6.11.9.2 CARABINA 3 POSIZIONI 50m UOMINI E DONNE

Tipo di Gara	Individuale
Nome delle Specialità	Carabina 3 Posizioni 50m Uomini Carabina 3 Posizioni 50m Junior Uomini Carabina 3 Posizioni 50m Donne Carabina 3 Posizioni 50m Junior Donne
Numero dei turni	Uno o più in base al numero degli iscritti
Poligoni	Deve essere usato un poligono a 50 m all'aperto per tutte le fasi
Bersagli	Bersagli elettronici per tutti i turni
Punteggio	Punteggi interi
Procedure di qualificazione	Gli atleti saranno chiamati in linea venticinque (25) minuti prima dell'orario di inizio di ogni turno. Tutti i controlli agli atleti da parte degli Ufficiali di gara devono essere completati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova.
Tempo di Preparazione e Colpi di Prova Svolgimento della gara Numero di turni	Quindici (15) minuti per tirare un illimitato numero di colpi di prova. Venti (20) colpi in ogni posizione, nella sequenza in Ginocchio, a Terra, in Piedi, in un tempo totale di 1 ora e 45 minuti (105 minuti) . Se all'aperto; 1hr 30 minuti (90 minuti) al chiuso. Se il numero degli Atleti eccede la capienza utilizzabile dell'impianto, dovranno essere effettuati turni eliminatori. Se nello stand a 50 m ci sono sufficienti linee di tiro per accogliere il numero totale degli iscritti, i turni eliminatori non sono necessari
Procedure eliminatorie Start List Turni successivi	I turni eliminatori dovrebbero essere programmati nella giornata precedente alla fase di qualificazione. L'assegnazione degli Atleti alle linee avverrà secondo le Start List pubblicate per ogni turno. Le Start List per i turni eliminatori saranno prodotte come segue: 1° turno – Ad estrazione fino al numero massimo di linee di tiro disponibili. 2° turno – I primi 30 Atleti della Classifica Ranking, che prendono parte alla competizione, in ordine casuale, più estrazione fino al massimo numero di linee di tiro disponibili. 3° turno – Ad estrazione fino al numero massimo di linee di tiro disponibili. Se c'è più di un turno di Qualificazione ci deve essere una pausa di trenta (30) minuti prima che gli Atleti del turno successivo vengano chiamati in linea, per consentire agli Atleti di rimuovere il loro equipaggiamento ed alla Giuria di sistemare i bersagli. Gli Atleti saranno chiamati in linea come per il 1° turno.



Numero di Atleti da Qualificare	La Qualificazione deve consistere in un numero proporzionale degli Atleti con il punteggio più alto di ciascuno dei turni eliminatori, tenendo conto del numero totale dei partecipanti. Il numero di Atleti che per ogni turno otterrà la Qualificazione dovrebbe essere annunciato il più presto possibile.
Formula	Il numero massimo di Atleti che passano dalla Eliminatoria alla Qualificazione dipende dal numero di linee di tiro disponibili presso l'impianto. Il numero minimo è dodici (12). I numeri saranno calcolati usando la seguente formula: Il numero utilizzabile di linee di tiro diviso per il numero totale degli Atleti che partecipano alla Gara, poi moltiplicato per il numero di Atleti che partecipano a ciascuna eliminatoria. Per esempio: 60 linee di tiro utilizzabili e 101 Atleti: 1^a Eliminatoria: 54 Atleti - $60 \div 101 \times 54 = 32.08$ - 32 superano il turno 2^a Eliminatoria: 47 Atleti - $60 \div 101 \times 47 = 27.92$ - 28 superano il turno La stessa formula sarà usata se ci dovessero essere 2 o 3 turni eliminatori.

6.11.9.3 CARABINA A TERRA 50m UOMINI E DONNE

Tipo di Gara	Individuale
Formato delle Gare	Le Gare sono costituite da una sola Fase, eccetto dove la capacità del poligono è insufficiente rispetto al numero degli iscritti.
Classifica	Non ci sarà Finale. Le Medaglie saranno decise in base alla Classifica della Fase di Qualificazione.
Nome delle Specialità	Carabina a Terra 50m Uomini Carabina a Terra 50m Junior Uomini Carabina a Terra 50m Donne Carabina a Terra 50m Junior Donne
Numero dei turni	Uno o più in base al numero degli iscritti.
Poligoni	Deve essere usato un poligono a 50 m all'aperto per tutte le fasi
Bersagli	Bersagli elettronici per tutti i turni.
Punteggio	Punteggio decimale per tutte le Fasi.
Procedure di qualificazione	Gli atleti saranno chiamati in linea venticinque (25) minuti prima dell'orario di inizio di ogni turno. Tutti i controlli agli atleti da parte degli Ufficiali di gara devono essere completati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova.
Tempo di Preparazione e Colpi di Prova	Quindici (15) minuti per tirare un illimitato numero di colpi di prova.
Svolgimento della gara	Sessanta (60) colpi di Gara da tirare in cinquanta (50) minuti.
Numero di turni	Se il numero degli iscritti supera il numero dei bersagli disponibili dello stand, saranno necessari due o più turni eliminatori.



Procedure eliminatorie	L'assegnazione degli Atleti alle linee avverrà secondo le Start List pubblicate per ogni turno.
Start List	Le Start List per i turni eliminatori saranno prodotte come segue: 1° turno – Ad estrazione fino al numero massimo di linee di tiro disponibili. 2° turno – Ad estrazione fino al numero massimo di linee di tiro disponibili. 3° turno - Ad estrazione fino al numero massimo di linee di tiro disponibili.
Turni successivi	Se c'è più di un turno di Qualificazione ci deve essere una pausa di trenta (30) minuti prima che gli Atleti del turno successivo vengano chiamati in linea, per consentire agli Atleti di rimuovere il loro equipaggiamento ed alla Giuria di sistemare i bersagli. Gli Atleti saranno chiamati in linea come per il 1° turno.
Numero di Atleti da Qualificare	La Qualificazione deve consistere in un numero proporzionale degli Atleti con il punteggio più alto di ciascuno dei turni eliminatori, tenendo conto del numero totale dei partecipanti. Il numero di Atleti che per ogni turno otterrà la Qualificazione dovrebbe essere annunciato il più presto possibile. Il numero massimo di Atleti che passano dall'Eliminatoria alla Qualificazione dipende dal numero di linee di tiro disponibili presso il poligono. Il numero minimo è dodici (12). Il numero sarà calcolato usando la stessa formula della specialità di Carabina 3 Posizioni 50m.

6.11.9.4 ARMA LIBERA A TERRA 300m UOMINI E DONNE

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

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

6.11.9.5 FUCILE STANDARD 300m UOMINI E DONNE

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

Svolti in un poligono all'aperto.

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



6.11.9.6 PISTOLA AUTOMATICA 25m UOMINI

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

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

Tipo di Gara	Individuale
Nome delle Specialità	Pistola Sportiva 25m Donne Pistola Sportiva 25m Junior Donne Pistola Sportiva 25m Junior Uomini Pistola Grosso Calibro 25m Uomini
Numero di Riprese	Due Riprese (Ripresa di Precisione e Ripresa di Tiro Celere)
Numero di Turni	Uno o più in base al numero degli iscritti.
Poligoni	Deve essere usato un poligono a 25 m all'aperto per tutte le fasi
Bersagli	Bersagli elettronici per tutte le Fasi.



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

6.11.9.8 50m PISTOLA LIBERA

Tipo di Gara	Individuale
Formato delle Gare	Le Gare sono costituite da una sola Fase, eccetto dove la capacità del poligono è insufficiente rispetto al numero degli iscritti.
Classifica	Non ci sarà Finale. Le Medaglie saranno decise in base alla Classifica della Fase di Qualificazione.
Nome delle Specialità	Pistola Libera 50m Uomini Pistola Libera 50m Junior Uomini <u>Pistola Libera 50m Donne</u> <u>Pistola Libera 50m Juniores Donne</u>
Numero dei turni	Uno o più in base al numero degli iscritti.
Poligoni	Deve essere usato un poligono a 50 m all'aperto per tutte le fasi
Bersagli	Bersagli elettronici per tutti i turni.
Punteggio	Punteggio intero con le mouches.



Procedura per Qualificazione e per Eliminatorie	Gli atleti saranno chiamati in linea venticinque (25) minuti prima dell'orario di inizio di ogni turno. Tutti i controlli agli atleti da parte degli Ufficiali di gara devono essere completati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova.
Tempo di Preparazione e Colpi di Prova Svolgimento della gara	Quindici (15) minuti per tirare un illimitato numero di colpi di prova. Sessanta (60) colpi di gara da tirare in 1 ora e 30 minuti. Elettronici Sessanta (60) colpi di gara da tirare in 1 ora e 45 minuti. Cartacei
Numero di turni	Se il numero degli iscritti supera il numero dei bersagli disponibili dello stand, saranno necessari due o più turni eliminatori.
Procedura eliminatoria	L'assegnazione degli Atleti alle linee avverrà in base alle Start List pubblicate per ogni turno.
Start List	Le Start List per i Turni eliminatori saranno prodotte in base all'articolo 6.6.6.1 del presente Regolamento.
Turni successivi	Quando c'è più di un turno eliminatorio ci deve essere una pausa di trenta (30) minuti prima che gli Atleti dei turni successivi vengano chiamati in linea, per consentire agli atleti di rimuovere il loro equipaggiamento ed alla Giuria di sistemare i bersagli.
Numero di Atleti da Qualificare	La Qualificazione deve consistere in un numero proporzionale degli atleti con il punteggio più alto di ciascuno dei turni eliminatori, tenendo conto del numero totale dei partecipanti. Il numero di atleti che per ogni turno otterrà la Qualificazione dovrebbe essere annunciato il più presto possibile. Il numero massimo di atleti che passano dall'Eliminatoria alla Qualificazione dipende dal numero di linee di tiro disponibili presso il poligono.
Parità di Punteggio	Le parità di Punteggio tra gli atleti saranno risolte applicando l'articolo 6.15.1 del presente Regolamento.

6.11.9.9 PISTOLA STANDARD 25m

Tipo di Gara	Individuale
Nome delle Specialità	Pistola Standard 25m Uomini Pistola Standard 25m Junior Uomini Pistola Standard 25m Donne Pistola Standard 25m Juniores Donne
Numero di Riprese	Tre Riprese
Numero di Turni	Uno o più in base al numero degli iscritti
Poligoni	Deve essere usato un poligono a 25 m all'aperto per tutte le Fasi.
Bersagli	Bersagli elettronici per tutte le Fasi.
Punteggio	Punteggio intero.



Procedura per la Qualificazione	Gli atleti saranno chiamati in linea tredici (13) minuti prima dell'orario di inizio di ogni turno. Tutti i controlli agli atleti da parte degli Ufficiali di gara devono essere completati prima dell'inizio del Tempo di Preparazione.
Tempo di Preparazione, Tempo di Prova	Tre (3) minuti di Preparazione. Una (1) serie di Prova di cinque (5) colpi in 150 secondi.
Svolgimento della gara	Venti (20) colpi in ogni ripresa. (60 colpi totali) La prima ripresa consiste in 4 serie di cinque colpi in 150 secondi. La seconda ripresa consiste in 4 serie di cinque colpi in 20 secondi. La terza ripresa consiste in 4 serie di cinque colpi in 10 secondi.
Turni successivi	Se c'è più di un turno di Qualificazione, ci deve essere una pausa di quindici (15) minuti prima che gli atleti dei turni successivi vengano chiamati in linea, per consentire agli atleti di rimuovere il loro equipaggiamento ed alla Giuria di verificare e sistemare i bersagli, se necessario.
Parità di Punteggio	Le parità di Punteggio tra gli atleti saranno risolte applicando l'articolo 6.15.1 del presente Regolamento.

6.12 REGOLE DI COMPORTAMENTO PER ATLETI E UFFICIALI DA GARA

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

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:

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

6.12.4 L'atleta è responsabile di:

- Presentarsi alla linea di tiro **o allo stand di tiro designato**, pronto per tirare, all'ora esatta, con l'equipaggiamento conforme a questo Regolamento;
- Prendere posizione alla linea di tiro assegnata in modo da non disturbare gli atleti adiacenti;



- c) Comportarsi in modo tale da non disturbare o influenzare negativamente le prestazioni degli altri atleti. Se, a giudizio della Giuria, il comportamento o le azioni di un atleta disturbano altri atleti, l'atleta può ricevere un'ammonizione, una penalità o una squalifica, a seconda delle circostanze.

6.12.5 Assistenza al tiro durante una gara (Coaching)

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

6.12.5.2 N/A

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

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

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

6.12.6 Penalità per la violazione delle norme

6.12.6.1 Decisioni su violazioni palesi e occulte

La Giuria deve graduare le sanzioni secondo i seguenti criteri:

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



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

- a) **Ammonizione (cartellino giallo).** Un'ammonizione deve essere espressa in termini che non lascino dubbi sul fatto che si tratti di una **Ammonizione** e deve essere mostrato il cartellino giallo. Tuttavia, non è necessario precedere altre penalità con un'ammonizione. Questa deve essere registrata sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI) e annotata sul Registro di Gara. Un'ammonizione può essere comminata da un singolo componente della Giuria. Qualunque ammonizione comminata deve essere tenuta in considerazione per ogni ulteriore violazione.
- b) **Detrazione (cartellino verde).** La detrazione di punti dal risultato può essere comminata da un singolo componente della Giuria mostrando un Cartellino Verde con la parola "Detrazione". Nella maggior parte dei casi, si applicherà una detrazione di due (2) punti, ma eccezioni sono indicate nella relativa norma, es., per i colpi in ritardo o scatti a secco nelle Finali. Le detrazioni devono essere registrate sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI), segnate sulla striscia della stampante, annotate sul Registro di Gara e immediatamente segnalate alla Giuria. Le detrazioni non devono essere necessariamente precedute da un'ammonizione.
- c) **Squalifica (cartellino rosso) (DSQ).** Un atleta deve essere squalificato (DSQ) per non aver superato un controllo post-gara (6.7.9.1). La squalifica per qualsiasi altra ragione può essere comminata solo su decisione della maggioranza della Giuria. La squalifica di un atleta viene espressa dalla Giuria mostrando un **cartellino rosso** con la parola "**Squalifica**". Se un atleta viene squalificato durante una qualsiasi fase di una specialità (eliminatória, qualificazione o Finale), i risultati di quell'atleta per tutte le fasi di quella specialità devono essere cancellati e l'atleta deve essere elencato alla fine della classifica con una motivazione sul perché l'atleta è stato squalificato.
- d) **Comportamento antisportivo (DQB).** Se un atleta viene squalificato per una violazione antidoping, per una grave violazione di sicurezza o per maltrattamento fisico o verbale di un Ufficiale di gara o di un altro atleta (articolo 6.12.6.4) come deciso dalla maggioranza della Giuria, tutti i risultati di quell'atleta per tutte le specialità del campionato devono essere cancellati e la motivazione(i) deve indicare DQB.
- e) **Violazione Anti-Doping (AD-DSQ).** Se un atleta viene squalificato per una violazione antidoping, tutti i risultati di quell'atleta per tutte le specialità del Campionato devono essere cancellati e la motivazione(i) deve indicare AD-DSQ
- f) Le penalità devono essere espresse sia con una spiegazione verbale che mostrando il cartellino giallo, verde o rosso. Le dimensioni dei cartellini dovrebbero essere di circa 70 mm x 100 mm.
- g) Una squadra, di cui un componente è stato squalificato, non deve essere classificata e deve essere inserita nella classifica con l'indicazione "DSQ".
- h) In caso di penalità o squalifica, un componente della Giuria deve fornire o approvare le motivazioni da inserire nella classifica per spiegare la penalità o la squalifica.

6.12.6.3 **Grave violazione di sicurezza**

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

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



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

6.13 INCEPPAMENTI

- 6.13.1 Un inceppamento si verifica quando un'arma non riesce a sparare un proiettile quando viene premuto il grilletto.
- 6.13.2 Gli inceppamenti possono essere AMMESSI o NON AMMESSI.
- 6.13.2.1 **Gli inceppamenti AMMESSI sono:**
- a) Una cartuccia non esplode;
 - b) Una pallottola o un pallino resta nella canna;
 - c) L'arma non spara o non funziona correttamente nonostante sia stato azionato lo scatto.
- 6.13.2.2 **Gli inceppamenti NON AMMESSI sono:**
- a) L'atleta ha aperto l'otturatore dell'arma;
 - b) È stata inserita la sicura;
 - c) L'atleta non ha caricato correttamente la sua arma;
 - d) L'atleta non ha tirato il grilletto;
 - e) L'inceppamento è dovuto a qualsiasi causa che poteva essere ragionevolmente corretta dall'atleta.
 - f) Quando si utilizza uno scatto elettronico e la batteria è scarica.
- 6.13.3 Se un atleta ha un inceppamento dell'arma o delle munizioni, può ripararlo e continuare a tirare o, se il malfunzionamento è un inceppamento AMMESSO, può continuare a tirare con un'altra arma dello stesso tipo e calibro conforme a questo Regolamento. L'arma sostitutiva sarà soggetta ai controlli previsti.
- 6.13.4 Non è consentito alcun tempo di gara extra per riparare o sostituire un'arma dopo un inceppamento nelle eliminatorie o nelle qualificazioni a 10 m, 50 m e 300 m di carabina e pistola, ma la Giuria può consentire ad un atleta di tirare ulteriori colpi di prova dopo aver riparato o sostituito un'arma malfunzionante se l'inceppamento era AMMESSO.
- 6.13.5 Le regole specifiche riguardanti gli inceppamenti nelle specialità di pistola 25 m si trovano nell'articolo 8.9.3 RTP.
- 6.13.6 Regole specifiche riguardanti gli inceppamenti nelle Finali si trovano negli articoli (6.17.1.6, - 6.17.4.m e 6.17.5.I)



6.13.7 I Commissari di tiro o i componenti della Giuria devono assicurarsi che gli inceppamenti siano documentati sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI) o sui moduli di computo del punteggio negli inceppamenti e nel Registro di Gara.

6.14 PROCEDURE DI PUNTEGGIO E RISULTATI

6.14.1 L'ufficio Risultati Tempi e Punteggi deve pubblicare i risultati preliminari sul tabellone dello stand il più presto possibile dopo ogni turno e ripresa e completamento di ciascuna specialità.

6.14.2 I risultati finali ufficiali devono essere pubblicati sul tabellone principale dopo il termine del tempo di reclamo.

6.14.3 **Distribuzione dei risultati:** l'organizzazione deve provvedere alla distribuzione dei risultati preliminari e finali a tutti gli Ufficiali di gara, alle squadre partecipanti e ai media. Ciò può essere fatto mediante la distribuzione di elenchi di risultati cartacei o elettronici (cfr. 6.6.5 b, Opzione di sostenibilità).

6.14.4 Dopo ogni campionato UITSS, l'Ufficio Sportivo UITSS produrrà un libro dei risultati ufficiali in formato elettronico. Il libro dei risultati ufficiali per ogni campionato deve contenere:

- a) Un sommario;
- b) Una pagina di certificazione dei risultati firmata dal Delegato Sportivo UITSS e dai componenti della Giuria;
- c) Una lista degli Ufficiali di gara;
- d) Una lista delle iscrizioni per Sezione e per specialità;
- e) Il programma di gara;
- f) Una lista dei medagliati in ordine per cognome nome
- g) Una lista delle medaglie per Sezione in ordine di quantità;
- h) Una lista dei Nuovi Record e dei Record Eguagliati;
- i) Tutti i risultati finali devono essere nell'ordine standard delle specialità UITSS come segue: 1) specialità carabina uomini 10 m, 50 m e 300 m; 2) specialità pistola uomini 10 m, 25 m e 50 m; 3) specialità bersaglio mobile uomini 10 m e 50 m; 4) specialità a squadre Uomini; 5) specialità carabina donne 10 m, 50 m e 300 m; 6) specialità pistola donne 10 m e 25 m; 7) specialità bersaglio mobile donne 10 m; 8) specialità a squadre Donne; 9) Mixed Team 10m.

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

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

DNF	Non ha finito
DNS	Non ha cominciato
DSQ	Squalificato



DQB	Squalificato per comportamento antisportivo
RI	Nuovo Record Italiano
QRI	Nuovo Record Italiano qualificazione
ERI	Record Italiano Eguagliato
EQRI	Record Italiano Eguagliato qualificazione

- 6.14.5 I risultati finali ufficiali devono essere verificati e firmati da un componente della Giuria per confermarne l'esattezza.
- 6.14.6 Tutte le irregolarità, sanzioni, colpi mancati, inceppamenti, tempi extra concessi, colpi o serie ripetuti o annullamento di colpi, ecc., devono essere chiaramente segnalati e registrati sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI) e il Registro di Gara, sulla striscia della stampante da parte di un Commissario di tiro e/o componente della Giuria. Le copie dei Rapporti di Guasto Tecnico completati (modulo RI) devono essere immediatamente inoltrate all'Ufficio RTP. Alla fine di ogni gara, la Giuria deve esaminare i risultati per confermare che tutti i calcoli degli inceppamenti e le eventuali penalità siano correttamente registrati nella lista dei risultati.
- 6.14.7 Le detrazioni dai punteggi di carabina e pistola devono sempre essere effettuate nelle serie in cui si verificata la violazione. Se sono previste detrazioni generali, queste devono essere effettuate dal colpo(i) di valore più basso nella prima serie di gara della ripresa in cui si applica la detrazione.
- 6.14.8 L'Ufficio RTP deve controllare i dieci (10) migliori risultati individuali e i tre (3) migliori delle squadre prima di approvare l'elenco dei risultati finali. Quando sono utilizzati bersagli elettronici, questo controllo deve essere eseguito confrontando i punteggi registrati nel computer principale con i punteggi delle strisce della stampante o una fonte di memoria indipendente (articolo 6.3.2.7) più tutti gli interventi manuali sul punteggio documentati dal Rapporto di Guasto Tecnico (RI) o moduli di computo del punteggio negli inceppamenti.
- 6.14.9 **Record Italiani**
- I record italiani saranno stabiliti in tutti i campionati UITSS in conformità con il presente Regolamento (vedi anche 6.1.2 b) in tutte le specialità UITSS.
- 6.14.9.1 Non applicabile
- 6.14.9.2 record italiani (RI) per le specialità olimpiche saranno stabiliti nelle Finali di quelle specialità usando solo i risultati delle Finali; i record italiani (RI) per le specialità non olimpiche verranno stabiliti utilizzando i risultati totali in tali specialità.
- 6.14.9.3 I record italiani di qualificazione (QRI) verranno stabiliti utilizzando i risultati totali nelle gare di qualificazione in tutte le specialità olimpiche.
- 6.14.9.4 Quando un record italiano viene stabilito in un Campionato UITSS, il Delegato Sportivo UITSS deve compilare l'apposito modulo e inoltrarlo all'Ufficio Sportivo UITSS.

6.15 SPAREGGIO

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

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



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

6.15.2 Non applicabile

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

6.15.4 **Parità nelle specialità olimpiche con Finale**

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

6.15.5 **Parità nelle specialità a squadre**

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

6.16 RECLAMI E APPELLI

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

6.16.2 **Reclami verbali**

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

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

Regolamento Tecnico UITSS

Edizione 2026 – v1.0



- d) Un atleta ha avuto una lunga interruzione causata da guasti delle apparecchiature dello stand, chiarimenti su irregolarità o altra causa(e);
- e) Un atleta ha avuto irregolarità riguardo ai tempi di gara, compresi i tempi di gara troppo brevi.

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

6.16.3 **Reclami scritti**

Qualsiasi atleta o funzionario della squadra che **non sia d'accordo** con l'azione o la decisione presa su un **reclamo verbale** può presentare reclamo scritto alla Giuria. Qualsiasi atleta o funzionario della squadra ha anche il diritto di presentare un **reclamo scritto** senza che sia stato fatto un reclamo verbale. Tutti i reclami scritti devono essere presentati ad un componente della Giuria non più tardi di 20 minuti da quando è accaduto il fatto in questione **o al termine del turno dove è accaduto** 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 componente della Giuria, come segue:**

- a) Reclamo: vedere PSF;
- b) Appello contro una decisione sul Reclamo: vedere PSF;
- c) La tassa sui reclami diventa esigibile quando il Modulo per Reclami compilato viene consegnato a un componente della Giuria e deve essere pagata al componente della Giuria o al Comitato Organizzatore prima possibile;
- d) La tassa sui reclami **o Appello** deve essere restituita se il Reclamo o l'Appello viene accettato, o sarà trattenuta dal Comitato Organizzatore se il Reclamo o l'Appello viene respinto.

6.16.5 **Reclami sui punteggi**

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

6.16.5.1 **Tempo per il reclamo sui punteggi**

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

6.16.5.2 **Reclamo sui punteggi con bersagli elettronici**

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



- a) Se viene presentato un reclamo sul valore di un colpo, all'atleta sarà chiesto di tirare un altro colpo alla fine della gara, in modo che questo colpo extra possa essere conteggiato se il reclamo viene accettato e non può essere determinato il valore corretto del colpo contestato;
- b) Se la Giuria determina che il valore del colpo contestato è entro due (2) decimali rispetto al valore indicato, il reclamo non deve essere accolto;
- c) Se il reclamo sul valore di un colpo, diverso da zero (0) o mancata registrazione, non viene accolto, verrà assegnata una penalità di due (2) punti dal punteggio del colpo contestato e dovrà essere pagata la tassa sui reclami;
- d) Il funzionario della squadra o l'atleta ha il diritto di conoscere la decisione relativa al colpo contestato;
- e) Sui bersagli elettronici a 50 m, i colpi con valore indicato uguale o superiore a 9.5 non possono essere contestati durante le eliminatorie o le qualificazioni;
- f) I reclami sui punteggi riguardanti il valore o il numero di colpi non sono consentiti nelle finali (articolo 6.17.1.7).

6.16.6 Appelli

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

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

6.17 FINALI INDIVIDUALI NELLE SPECIALITÀ OLIMPICHE

6.17.1 Procedure generali

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

Le procedure applicabili alle distinte specialità sono riportate come segue:

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

Articolo 6.17.3 – Carabina 3 Posizioni 50m Uomini e Donne

Articolo 6.17.4 – Pistola Automatica 25m Uomini

Articolo 6.17.5 – Pistola Sportiva 25m Donne

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

6.17.1.1 **Qualificazione per le Finali.** Tutti gli atleti che partecipano ad una gara devono tirare nella Qualificazione per determinare chi avrà accesso alla Finale. Partecipano alla Finale i migliori otto (8) atleti della Qualificazione **nelle specialità Olimpiche dove partecipano i migliori otto (8) atleti.**

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



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



gara in modo da poter esaminare il bersaglio) in caso la Giuria non trovi una prova evidente del colpo mancato, sarà chiesto all'atleta di tirare un altro colpo (10 m e 50 m), di completare la serie ai 25 m donne (un colpo) o ripetere la serie nella PA. Se il colpo viene registrato, il valore del colpo sarà attribuito all'atleta al posto dell'inaspettato zero e la Finale potrà continuare. Nella Finale di PA il punteggio della serie ripetuta sarà attribuito all'atleta in sostituzione della serie originale.

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

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

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

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



- h) **Tecnico del suono.** Un tecnico ufficiale qualificato deve essere disponibile per operare il sistema audio durante le Finali.

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

6.17.1.12 **Presentazione dei finalisti.** Il presentatore introdurrà i finalisti uno alla volta annunciando nome e cognome, la Sezione TSN/Gruppo Sportivo e brevi informazioni su ciascun finalista. Il presentatore introdurrà anche il DT e il componente della Giuria incaricato.

6.17.1.13 **Reclami nelle Finali.**

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

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

- a) Il Regolamento Tecnico Generale UITIS oppure i Regolamenti Tecnici di ogni specialità si devono applicare in tutti i casi non previsti dal presente articolo (art.6.17).
- b) **Presentazione e sistemazione delle attrezzature.** Dopo il loro arrivo nell'Area di Preparazione, gli atleti o i loro allenatori sono autorizzati a sistemare le armi e l'equipaggiamento sulla linea di tiro almeno 20:00 minuti prima dell'orario d'inizio della Finale. Nello stand della Finale, dietro le linee di tiro, non è consentito lasciare l'equipaggiamento e le custodie delle armi. Non sono consentiti esercizi di mira in questo tempo. Gli atleti devono poi tornare nell'Area di Preparazione, pronti ad essere chiamati sulla linea di tiro per il periodo di preparazione e presentazione. Gli allenatori prenderanno i posti. Loro assegnati nell'area di finale.
- c) **Chiamata sulle linee.** Un Ufficiale di gara indirizzerà gli atleti ad allinearsi in prossimità dello stand di Finale **dieci (10)** minuti prima dell'orario di inizio. Quando i finalisti di Carabina saranno chiamati dall'Area di Preparazione alle linee di tiro, dovranno dirigersi alle linee completamente vestiti con pantaloni e giacche da tiro allacciati. Il DT annuncerà **"ATLETI IN LINEA"**. **Vedi Art. 7.5.2.3 "camminare normalmente"**
- d) **Bandierine di sicurezza.** Dopo che i finalisti sono chiamati sulla linea di tiro, possono maneggiare le loro armi, assumere la posizione di tiro ed eseguire esercizi di puntamento, **ma NON potranno togliere** la bandierina di sicurezza prima dell'inizio del **Tempo di Preparazione e Colpi di Prova** o prima del comando **"IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA"** (Pistola 25 m).
- e) **Tiro a secco.** Nelle Finali il tiro a secco è permesso solo durante il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova e durante il cambio di posizione nella carabina 3P salvo che nelle finali di PA dove l'atleta è autorizzato secondo l'articolo 6.17.4. Lo scatto a secco in tutte le altre situazioni sarà penalizzato con la detrazione di (1) punto nelle specialità a 10 m e 50m e di un HIT (colpito) nelle Finali di Pistola 25 m.



- f) **Caricamento anticipato.** A nessun finalista è consentito di caricare la carabina o la pistola prima che il DT impartisca il comando **“CARICARE”** o **“START”**. Questo significa che per il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, dove non c'è il comando **“CARICARE”**, **“START”** è anche un'autorizzazione a caricare. La definizione del caricare è quando una cartuccia o un pallino o un caricatore carico viene a contatto con l'arma. (vedi art. 6.2.3.4).
- g) **Esercizi alzata e puntamento.** Nelle Finali gli esercizi di alzata e puntamento sono autorizzati a partire dal comando **“ATLETI IN LINEA”** fino al comando **“STOP...SCARICARE”** dato al termine della Finale, ma non sono consentiti durante la Presentazione. **Nella Finale della PA 25m gli esercizi di alzata e puntamento sono regolamentati da 6.17.4.h e 6.17.4.g**
- h) **Tirare prima del comando “START” o “CARICARE”.** Se durante una Finale a 10 m, 25 m o 50 m un Finalista carica e tira un colpo prima del comando **“TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA...START”** o prima del comando **“PER LA SERIE DI PROVA...CARICARE”**, deve essere squalificato.
- i) **Tirare dopo il comando STOP.** Se un Finalista tira un colpo dopo il comando **“TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA...STOP”** o dopo il comando **“TEMPO DI CAMBIO POSIZIONE E COLPI DI PROVA...STOP”** e prima del comando **“START”** per la prossima serie di Finale, il colpo non sarà conteggiato come colpo di gara, ma una penalità di due (2) punti sarà applicata al primo colpo di gara
- j) **Pistola 25 m – tirare in anticipo.** Se nella Finale di Pistola Automatica 25m un finalista tira un colpo prima che la luce verde della serie appaia, ma dopo che la serie sia iniziata l'intera serie deve essere conteggiata con il punteggio dei quattro colpi rimanenti e viene applicata una penalità di 1 colpito. Se nella Finale di Pistola Sportiva 25m Donne una finalista tira un colpo prima che la luce verde per un colpo appaia, quel colpo sarà conteggiato come mancato e una penalità (1) HIT (colpito) sarà detratto come penalità dal punteggio della serie. La serie è considerata iniziata dopo il comando ATTENZIONE. Se un colpo viene tirato prima dell'inizio della serie, il colpo non deve essere conteggiato come colpo di competizione e uno (1) HIT (colpito) deve essere detratto dal punteggio della serie ripetuta o completata. L'atleta che ha tirato accidentalmente non deve continuare ma deve agire come previsto da art.8.8.2.3. Se la procedura non viene seguita e l'atleta continua la serie originale, il punteggio sarà lo stesso come se la serie fosse già iniziata.
- k) **Pistola Carabina 10m- colpo in anticipo.** Se un Finalista tira un colpo dopo il comando **“CARICARE”** ma prima del comando **“START”** il colpo sarà conteggiato mancato.
- l) **Tirare un colpo in più.** Se un finalista tira un colpo in più in una serie o nel tempo per un singolo colpo, il colpo supplementare deve essere annullato e una penalità di due (2) punti/HIT (colpito) devono essere applicati all'ultimo colpo/serie.
- m) **Tirare inavvertitamente.** In Finale se un'atleta non coinvolto in uno spareggio o inceppamento carica e tira un colpo o completa/ripete una serie inavvertitamente, questo è annullato. In un errore del genere non sarà applicata penalità.
- n) **Bandierine di sicurezza** – devono rimanere inserite nelle armi dei finalisti fino all'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova. Le bandierine di sicurezza devono essere inserite durante la presentazione e quando un atleta viene eliminato o la Finale si conclude. Gli atleti che sono eliminati durante la Finale devono deporre la loro arma sulla linea di tiro, sul banco o nella cassetta contenitore dell'attrezzatura (Finale 3P) con l'otturatore aperto e puntata verso il bersaglio, con la bandierina di sicurezza inserita. Un Commissario deve verificare che tutte le armi siano messe in sicurezza con le bandierine di sicurezza inserite. I vincitori possono farsi fotografare con le loro armi subito dopo il termine della Finale, ma nessuna arma può essere rimossa dalla linea di tiro prima che la bandierina di sicurezza sia inserita



e controllata da un Commissario di tiro. Se un atleta inavvertitamente non inserisce la bandierina di sicurezza, un Commissario di tiro è autorizzato a correggere questo errore inserendo lui la bandierina di sicurezza.

o) Assistenza a I tiro (coaching). In Finale non è permessa assistenza verbale al tiro.

Assistenza verbale è permessa solo durante la Finale di PISTOLA AUTOMATICA 25m nell'area munizioni.

p) Comandi errati. Se un DT in una Finale individuale o di Mixed Team impartisce un comando errato, come ad es. non avviare correttamente una ripresa o chiamare “**STOP**” prima che tutti gli atleti abbiano tirato o completato il tiro, deve aver luogo la seguente procedura:

Se un DT in una Finale individuale o di Mixed Team impartisce un comando errato durante una singola serie, i colpi già tirati devono essere conteggiati. Il DT deve riportare l'orologio al limite di tempo originale e dare nuovi comandi per consentire all'atleta/i che non è partito o che non è stato in grado di completare il tiro, di tirare i colpi rimanenti.

Se un DT in una Finale individuale o di Mixed Team impartisce un comando errato durante una serie individuale o di Mixed Team, i colpi già tirati devono essere conteggiati

Il componente di Giuria incaricato deve determinare quanto tempo rimaneva al momento in cui è stato dato il comando “**STOP**”, aggiungere 60 secondi a quel tempo e istruire il DT a ricominciare e completare la serie in modo che gli atleti che hanno colpi rimanenti possano tirare.

Se qualche atleta fraintende questa procedura e accidentalmente tira troppi colpi, ogni colpo in più deve essere annullato e non incorre in penalità.

q) Presentazione dei vincitori. Dopo che il DT dichiara “**I RISULTATI SONO DEFINITIVI**”, il componente della Giuria incaricato deve riunire i tre medagliati nell'area di Finale e il Presentatore deve presentare i vincitori delle medaglie annunciando

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

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

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

r) Inceppamenti. Sarà ammesso un (1) solo inceppamento per ogni atleta per tutta la durata della Finale. Agli Atleti può essere concesso un (1) minuto per riparare o sostituire un'arma malfunzionante per consentire alla Finale di continuare senza inutili ritardi.

s) Musica. Durante la Finale, deve essere riprodotta musica che dovrebbe essere approvata dal Direttore di gara o dalla UIT. Il supporto entusiasta del pubblico è incoraggiato e raccomandato durante tutte le fasi della Finale.

t) Penalità. Eventuali penalità saranno applicate secondo il presente Regolamento.

u) Casi irregolari. Per quanto non previsto nei precedenti paragrafi si applicherà il Regolamento Tecnico Generale. La Giuria deciderà su questioni irregolari o contestate secondo il Regolamento Tecnico Generale per ogni specialità.



- v) **Codice di abbigliamento.** Gli Atleti devono indossare abbigliamento da tiro conforme al Codice di Abbigliamento del presente Regolamento (art.6.20)

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

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 ventiquattro (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 20:00 minuti prima	Gli atleti o gli allenatori devono poter sistemare le armi e l'equipaggiamento sulla linea di tiro almeno 20 minuti prima dell'ora d'inizio della Finale.
d) PERIODO DI PREPARAZIONE E PROVA 10:00 minuti prima	Il DT chiamerà i finalisti sulla linea di tiro circa dieci (10) minuti prima dell'inizio della FINALE con il comando "ATLETI IN LINEA." Gli atleti entreranno uno alla volta e verranno presentati mentre si dirigono verso la linea di tiro assegnata, rivolti verso il pubblico. L'Annunciatore presenterà quindi il DT e il Membro della Giuria incaricato. Al termine delle presentazioni, il DT annuncerà "AI VOSTRI POSTI". Dopo 30 secondi per la Carabina e 10 secondi per la Pistola, il DT darà inizio al tempo di Preparazione e Prova con il comando "CINQUE (5) MINUTI DI TEMPO 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. 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.



e) 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 per 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.
f) 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, o quando tutti gli atleti hanno tirato un singolo colpo, 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 (due serie di 5 colpi e 14 colpi singoli). Alla fine del ventiquattresimo (24°) colpo, il DT comanderà “STOP...SCARICARE”. Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.
g) 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)



h) 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.
i) 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 p

6.17.3 FINALI CARABINA 3 POSIZIONI 50m UOMINI E DONNE

a) FORMATO DELLE FINALI	Le Finali consistono in 10 colpi di GARA in ogni posizione, in ginocchio, e a terra tirati in questo ordine nel tempo massimo di 22 minuti. Al termine dei colpi di gara a terra, gli atleti devono passare in posizione in piedi e possono tirare colpi di prova illimitati nel tempo rimanente. Gli atleti sono responsabili di cambiare i loro bersagli da Gara a Prova quando cambiano posizione. Non è permesso cambiare il vestiario, ma le cerniere e le altre chiusure possono essere regolate secondo necessità. Gli atleti poi tireranno due (2) serie di 5 colpi su comando in posizione in piedi, in 250 secondi per serie. I due (2) finalisti con il punteggio più basso vengono eliminati dopo 10 (2 x 5) colpi. La finale prosegue in posizione in piedi con una serie di colpi singoli su comando, 50 secondi ogni colpo. Dopo ogni colpo, l'atleta con il punteggio più basso viene eliminato finché non rimangono due (2) atleti per tirare l'ultimo colpo e decidere il vincitore della medaglia d'oro. Le finali saranno composte da un totale di 35 colpi.
EQUIPAGGIAMENTO DELLO STAND	Agli atleti verrà fornito un contenitore in cui posizionare tutto l'equipaggiamento necessario per il cambio tra le tre posizioni, comprese le munizioni extra. Queste scatole devono essere posizionate dietro ad ogni linea di tiro Prima di tornare sulla linea di tiro dopo aver cambiato il proprio equipaggiamento, gli atleti devono riporre tutta l'attrezzatura inutilizzata nel proprio contenitore, in modo da mantenere libera la postazione di tiro. Se un atleta lascia inavvertitamente l'attrezzatura sulla linea di tiro e assume la posizione successiva, un Commissario di tiro può assisterlo riponendo discretamente l'attrezzatura nel contenitore prima che inizi il tiro di gara. Saranno forniti ad ogni atleta dei tappetini da tiro da utilizzare a piacere, che dovranno essere posizionati dietro ad ogni postazione di tiro quando l'atleta assume la posizione in piedi. Un Commissario di tiro può assistere riordinando o raccogliendo i tappetini inutilizzati.



b) 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 20:00 minuti prima	Gli atleti o gli allenatori devono poter sistemare le carabine e l'equipaggiamento sulla linea di tiro almeno 20 minuti prima dell'ora d'inizio della Finale. Tutti gli accessori e l'equipaggiamento necessari per il cambio di posizione devono essere in un unico contenitore che rimane sulla linea di tiro dell'atleta durante la Finale. Le custodie delle armi o i contenitori dell'equipaggiamento non possono essere lasciati all'interno del campo di gara.
	Il DT chiamerà gli atleti sulla linea di tiro dieci (10) minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con il comando "ATLETI IN LINEA". Dopo essere stati chiamati, <u>gli atleti entreranno uno alla volta e verranno presentati mentre si dirigono verso la linea di tiro assegnata in piedi rivolti verso il pubblico. Il presentatore introdurrà il DT e il Membro della Giuria in caricato. Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà "AI VOSTRI POSTI" I finalisti possono assumere la posizione in ginocchio maneggiare la loro carabina fare esercizi di puntamento ma non possono rimuovere la bandierina di sicurezza o fare scatti a secco</u>
d) PREPARAZIONE E PROVA POSIZIONE IN GINOCCHIO Inizia 10:00 minuti prima	Dopo trenta (30) secondi 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 Colpi di Prova, il DT annuncerà "30 SECONDI". Dopo cinque (5) minuti, il DT annuncerà "STOP". <u>Dopo il comando "STOP", i finalisti devono rimanere in posizione mentre i bersagli e il tabellone devono essere pronti per i colpi di GARA</u> <u>Un Commissario di tiro deve verificare che i bersagli siano pronti per la gara e indicarlo al DT.</u>
e) COLPI DI GARA POSIZIONE IN GINOCCHIO E A TERRA	<u>Il DT annuncerà: "I FINALISTI HANNO VENTIDUE MINUTI PER TIRARE DIECI COLPI IN CIASCUNA POSIZIONE IN GINOCCHIO E A TERRA E PREPARARSI PER LA POSIZIONE IN PIEDI"</u> <u>Dopo cinque (5) secondi, il DT darà il comando "INIZIO GARA START." I finalisti devono tirare dieci (10) colpi nella posizione in ginocchio, inserire la bandierina di sicurezza, passare alla posizione a terra e tirare un numero illimitato di colpi di prova, poi tirare dieci (10) colpi di gara. Dopo aver completato quei dieci colpi, devono inserire la bandierina di sicurezza e passare in posizione in piedi. Possono quindi tirare colpi di prova illimitati nel tempo rimanente prima che il DT darà il comando "STOP" alla fine dei 22 minuti di Gara.</u> <u>I Finalisti devono essere pronti ad iniziare i tiri in posizione in piedi seguendo le istruzioni del DT che darà i comandi; Le bandiere di sicurezza devono essere inserite e le armi devono essere sempre puntate verso i bersagli durante il cambio di posizione. I finalisti sono responsabili di cambiare i loro bersagli da Match a Prova e poi di nuovo a Match nei tempi</u>

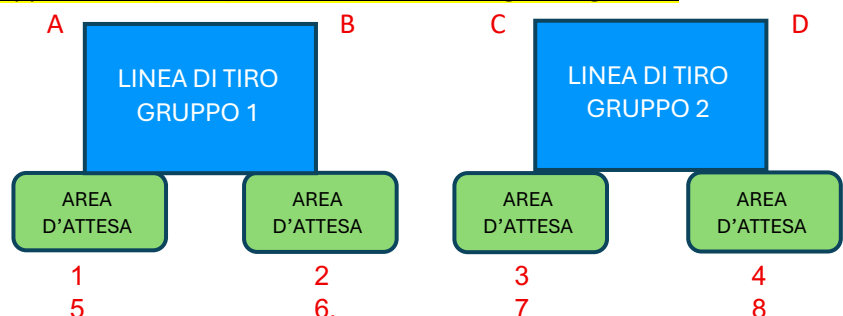


	opportuni. Gli atleti non possono cambiarsi gli indumenti da tiro nell'area delle Finali né togliere giacche da tiro o pantaloni durante il cambio di posizione, ma cerniere e bottoni possono essere slacciati se necessario. Devono effettuare le proprie regolazioni sulle carabine e spostare il proprio equipaggiamento durante la gara e nei cambi di posizione. Questo include il recupero di qualsiasi attrezzatura depositata sul pavimento, ad esempio, recupero di una bandierina. Può essere applicata una penalità di due punti (green card) se un atleta richiede assistenza se non riesce a completare quei compiti da solo sulla postazione della Finale.
f) Comandi del DT	Dopo 17 minuti, il DT annuncerà, “CINQUE MINUTI”. Dopo 21 minuti e 30 secondi, il DT annuncerà, “TRENTA SECONDI”. Dopo ventidue minuti, il DT darà il comando “STOP”.
g) COLPI DI GARA POSIZIONE IN PIEDI 2 serie da 5 colpi	Dopo 30 secondi, il DT darà il comando “PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA...CARICARE”. Dopo 5 secondi, “START”. Dopo 250 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT darà il comando “STOP”. il presentatore farà commenti sulla classifica attuale degli atleti e su punteggi notevoli incluso al termine della seconda serie i due atleti con il punteggio più basso saranno eliminati. 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.
h) ELIMINAZIONI Serie di colpi singoli	I due finalisti con le posizioni di classifica più basse sono eliminati dopo la seconda serie nella posizione in piedi (30 colpi totali, 8° e 7° posto). Subito dopo che il presentatore ha terminato, il DT annuncerà “PER IL PROSSIMO COLPO DI GARA...CARICARE”. Dopo cinque (5) secondi annuncerà “START”. I sei finalisti rimanenti tireranno un singolo colpo in un tempo massimo di 50 secondi. Le informazioni sul conto alla rovescia del tempo di tiro devono continuare a essere Disponibile per tutti gli atleti. A 50 secondi, o dopo che tutti i finalisti hanno tirato un solo colpo, il DT darà il comando “STOP”. Questa sequenza e i comandi appropriati continueranno finché tutti i finalisti avranno tirato un colpo singolo, dopo di che l'atleta in classifica con il punteggio più basso sarà eliminato. L'Annunciatore riconoscerà l'atleta (6° posto) e farà ulteriori commenti pertinenti. I restanti cinque finalisti continueranno a tirare colpi singoli su comando. Un ulteriore atleta con la posizione di classifica più bassa è eliminato dopo ogni colpo singolo come segue: Dopo 32 colpi – 5° posto Dopo 33 colpi – 4° posto Dopo 34 colpi – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo) Dopo 35 colpi – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro)
i) SPAREGGIO	In caso di parità per stabilire gli atleti da eliminare con la posizione di classifica più bassa, gli atleti in parità tireranno colpi singoli di spareggio fino a quando la parità non sarà risolta. Per i colpi di spareggio, il DT annuncerà immediatamente i cognomi degli atleti in parità e le loro linee di tiro, e comanderà loro di tirare i colpi di spareggio con i comandi utilizzati nella normale procedura di Finale. Se alla fine della seconda serie da 5 colpi in piedi ci sono due atleti in parità, entrambi vengono eliminati e il pareggio viene risolto con il outback come segue: 1) Il punteggio totale più alto nella seconda serie dei 5-colpi in piedi; 2) Il punteggio totale più alto nella



	prima serie dei 5 colpi in piedi; 3) Il maggior valore totale della serie a terra; e così via. Se ci sono più di due atleti in parità dopo la seconda serie da 5 colpi, ci saranno colpi di spareggio per decidere i due atleti da eliminare.
j) 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 componente della Giuria incaricato deve riunire i tre medagliati nell'area di Finale e il presentatore deve immediatamente annunciare i vincitori delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo (art.6.17.1.14 q).
k) ASSISTENZA AL TIRO (COACHING)	Gli allenatori devono poter sistemare le armi e l'equipaggiamento sulla linea di tiro prima e dopo la Finale. Durante la Finale, gli allenatori possono assistere gli atleti nella rimozione della cinghia nella posizione a terra, nell'aggiustamento delle cinghie della giacca e in altri piccoli aggiustamenti dei vestiti, ma non può essere fornito alcun altro supporto fisico. Possono parlare con i loro atleti, ma il tutto e/o l'assistenza descritta sopra devono essere effettuate solo nell'area tecnica adibita all'allenatore dietro la linea di tiro. In altri momenti non è consentito l'assistenza verbale.

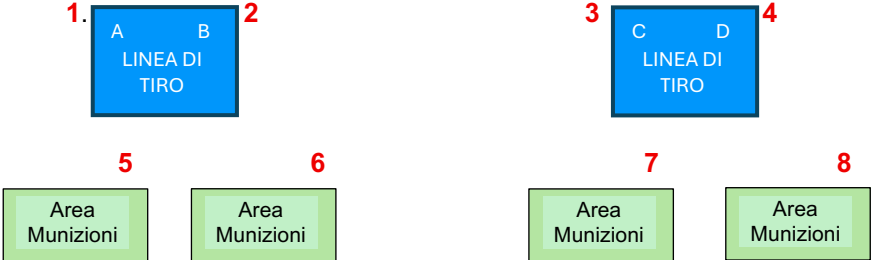
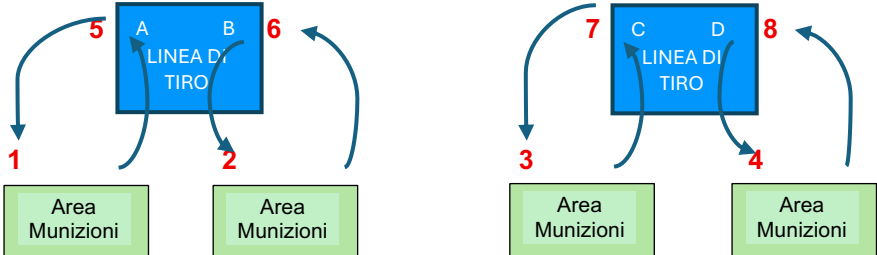
6.17.4 FINALE PISTOLA AUTOMATICA 25m UOMINI

a) FORMATO DELLA FINALE	La Finale di Pistola Automatica 25m Uomini consiste di otto (8) serie di cinque (5) colpi in quattro (4) secondi l'una con il sistema di punteggio HIT OR MISS (colpito o mancato) e l'eliminazione del finalista con la posizione di classifica più bassa inizia a partire dalla fine della terza (3) serie e fino all'ottava serie quando saranno decise la medaglia d'oro e la medaglia d'argento.
b) BERSAGLI E LINEE DI TIRO	Devono essere usati due (2) gruppi da cinque (5) bersagli elettronici a 25m. i bersagli saranno etichettati A-B / C-D. Ad ogni gruppo sono assegnati quattro (4) finalisti. Nell'area di preparazione, ai finalisti saranno assegnati i numeri da 1 a 8 secondo la classifica di qualificazione; il primo riceverà il n°1. Gli atleti 1, 3, 5 e 7 si posizioneranno nel gruppo sinistro (A & C), mentre gli atleti 2, 4, 6 e 8 nel gruppo destro (B & D), come indicato nella figura seguente:  Quando richiesto, due atleti occuperanno contemporaneamente le linee di tiro. Ciascuno dovrà posizionarsi sul lato sinistro o destro della postazione di tiro, in



	base al proprio turno. È obbligatorio che almeno un piede sia a contatto con la linea che delimita il lato assegnato della postazione di tiro.
c) AREA MUNIZIONI	Saranno predisposte aree munizioni. Queste aree saranno collocate dietro le linee di tiro e ciascuna sarà assegnata a quattro finalisti, secondo la suddivisione prevista dai gruppi di tiro.
d) PUNTEGGIO DETRAZIONI	In Finale il punteggio sarà calcolato con il sistema HIT OR MISS (colpito o mancato); ogni HIT (colpito) ha il valore di un (1) punto; ogni MISS (mancato) ha valore zero (0). Qualsiasi colpo con il punteggio di 9.7 o superiore nel bersaglio di Pistola Automatica sarà conteggiato come HIT (colpito). Il punteggio totale accumulato in Finale (numero totale di HIT (colpito)) determinerà la classifica finale. In caso di parità per l'eliminazione tra l'ottava e la quinta posizione, il criterio di assegnazione sarà determinato in base al Numero assegnato per la Finale. Detrazioni per le violazioni che si verificano prima del primo colpo di gara saranno applicate al punteggio della prima serie di gara. Detrazioni per altre violazioni saranno applicate al punteggio della serie dove si è verificata la violazione.
e) TEST DI VELOCITÀ	Non più di tardi di 20 minuti dopo la fine delle qualificazioni e prima dell'orario di presentazione per la Finale, tutti gli atleti delle Finali devono presentarsi nell'area preposta per il test di velocità con le munizioni (vedi regola 8.4.4.3).
f) ORARIO DI PRESENTAZIONE 30:00 e 20:00 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 sigillate per portare a termine la Finale, 20 minuti prima dell'ora d'inizio. Le munizioni e i caricatori devono essere collocati nell'Area Munizioni, ad eccezione di un (1) caricatore e cinque (5) cartucce che saranno posizionate sulla linea di tiro e saranno utilizzate solo per la Serie di prova, la quale, una volta completata, il caricatore e le munizioni rimanenti devono essere trasferite nell'Area Munizioni. Le pistole devono essere posizionate sulle linee di tiro. Altre attrezzature possono essere posizionate secondo le richieste dell'atleta. L'equipaggiamento degli atleti può includere una pistola di riserva che può essere utilizzata per sostituire una pistola malfunzionante (la bandierina di sicurezza deve essere inserita). Qualsiasi Finalista che non si presenti al test di velocità prima della finale non potrà partecipare. Tali atleti saranno classificati all'8° posto e segnati come DNS (Non ha cominciato) nei risultati delle finali.



g) ACCESSO ALLE LINEE DI TIRO, 11 minuti prima	Gli atleti saranno chiamati in linea circa 11 minuti prima dell'inizio dello start, uno alla volta, e verranno presentati mentre si dirigono verso la linea di tiro assegnata e rivolti verso il pubblico fino a quando non riceveranno l'ordine di "ATLETI IN LINEA". Gli atleti 1, 2, 3 e 4 assumeranno la loro posizione alle linee di tiro, mentre gli atleti 5, 6, 7 e 8 assumeranno la loro posizione nelle Aree di Munizioni, come mostrato nella figura sottostante. 
h) TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA	Dopo 10 secondi, il DT darà inizio a un (1) minuto di Tempo di Preparazione con il comando "IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA". Dopo un (1) minuto, il DT annuncerà "FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE". 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, Dopo l'annuncio dei loro cognomi, gli atleti possono inserire il caricatore nella loro pistola e prepararsi per tirare. 20 secondi dopo aver chiamato i cognomi dei finalisti 1, e 3, il DT annuncerà "ATTENZIONE" e accenderà la luce rossa. Questi atleti devono assumere la posizione di PRONTO. Al termine della serie questa procedura verrà ripetuta per gli atleti 2 e 4. Quando tutti e quattro gli atleti avranno tirato, si ritireranno nell'Area Munizioni e potranno caricare fino a due caricatori. Non ci sarà più alcun comando di caricamento – i caricatori saranno caricati secondo necessità durante tutta la Finale. Il DT ordinerà "ATLETI IN LINEA" per gli atleti 5, 6, 7 e 8. Proseguiranno verso le linee di tiro il processo sopra descritto verrà ripetuto. Dopo 20 secondi, il DT darà inizio al tempo di preparazione con il comando "IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA". Durante questo periodo l'atleta a destra nel gruppo dei 5 bersagli può prendere la pistola in mano per prepararsi, ma non può fare esercizi di puntamento, sollevamenti delle braccia o scatti a secco. 

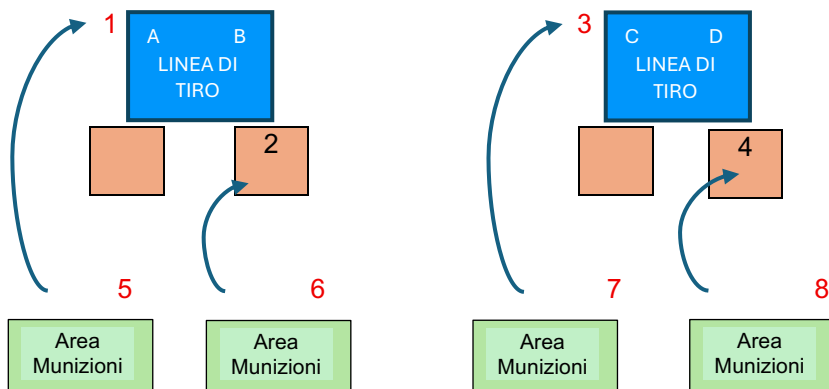


**i)
PROCEDURA
DETTAGLITA
DEI COMANDI**

Inizio della Finale

0:00 minuti

In Finale ogni serie di gara consiste in cinque (5) colpi in quattro (4) secondi. Per le prime tre serie i finalisti tireranno in coppia, prima i due situati sul lato sinistro delle linee di tiro. L'ordine sarà 1 & 3; 2 & 4; 5 & 7 e 6 & 8. Dalla quarta serie in poi, tutti i finalisti rimasti in gara tireranno individualmente e in successione. L'ordine di tiro per tutte le serie è da sinistra a destra (da 1 a 8). Dopo che un atleta ha tirato la sua serie, deve tornare immediatamente all'Area Munizioni e il prossimo gruppo di atleti devono procedere verso l'area d'attesa – non ci sarà più alcun ordine di accesso alle linee. mentre, gli atleti ruotano durante la finale fino a quando non vengono eliminati o finché la finale non si conclude. Quando gli atleti hanno caricato i caricatori, devono spostarsi nell'area d'attesa non appena l'atleta sulla linea di tiro si è spostato nell'area munizioni. Il DT darà immediatamente il comando PRONTI al prossimo atleta. Man mano che gli atleti avanzano verso la linea di tiro devono posizionarsi come segue. Atleta a sinistra di ciascuna linea di tiro (A & C). Atleta a destra di ogni linea di tiro (B & D) –si posizionano nell'Area d'Attesa.



Dopo 20 secondi, il DT annuncerà

“(COGNOME ATLETA #1 COGNOME ATLETA #3, PRONTI)” Dopo l'annuncio dei loro cognomi, gli atleti possono inserire il caricatore nella loro pistola e prepararsi per tirare. **20 secondi dopo, il DT darà il comando "ATTENZIONE" e accenderà le luci rosse.**

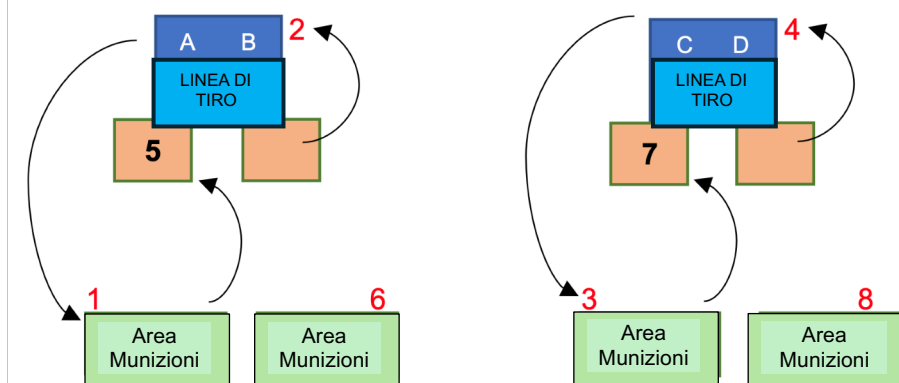
I due atleti devono assumere la posizione di PRONTO. La luce verde si accenderà dopo sette (7) secondi. Dopo i quattro (4) secondi di durata della serie, si accenderà la luce rossa per 10/14 secondi (tempo per preparare i bersagli per la serie successiva).

Durante questi 10/14 secondi, il DT annuncerà il risultato di quella serie (es.

“(COGNOME ATLETA 1 - QUATTRO HIT)” (“QUATTRO COLPITO”)

“(COGNOME ATLETA 3 - TRE HIT (“TRE COLPITO”)

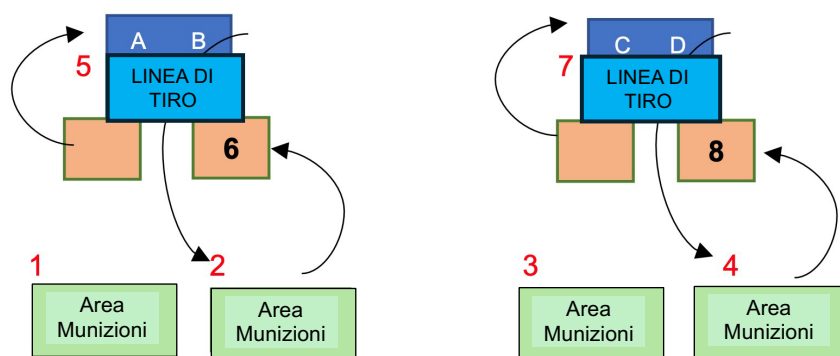
Al termine della serie, gli atleti #1 e #3 si sposteranno nell'Area Munizioni per ricaricare, gli Atleti #2 e #4 assumeranno la loro posizione all'interno della linea di tiro mentre gli Atleti #5 e #7 si sposteranno nell'Area d'Attesa, fino a quando gli Atleti #2 e #4 non termineranno la loro serie.



Dopo 20 secondi, l'Ufficiale Tecnico segnala che i bersagli sono pronti, il DT annuncerà:

"(COGNOME DELL'ATLETA 2, COGNOME DELL'ATLETA 4 – PRONTI)".

Dopo 20 secondi, il DT annuncerà **"ATTENZIONE"** e la serie procederà come sopra. Dopo ogni serie il DT annuncerà il risultato di quella serie. Gli altri atleti continueranno a tirare in ordine come mostrato nella figura, finché tutti gli atleti rimasti in gara non avranno completato quella 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.



il DT continuerà con questa procedura fino a quando tutti i finalisti avranno tirato tre (3) serie.

j)

ELIMINAZIONI

Dopo che tutti i finalisti hanno tirato la terza serie, gli atleti con la posizione di classifica più bassa saranno eliminati (7° & 8° posto).

Un (1) ulteriore atleta con la posizione di classifica più bassa è eliminato dopo ogni serie come segue:

Dopo 4 serie – 6° posto (in caso di parità no shoot off, sarà deciso in base al numero assegnato per la finale)

Dopo 5 serie – 5° posto (in caso di parità no shoot off, sarà deciso in base al numero assegnato per la finale)

Dopo 6 serie – 4° posto (in caso di parità serie **di spareggio in 4 secondi**).

Dopo 7 serie – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo) (in caso di parità serie **di spareggio in 4 secondi**).



	Dopo 8 serie – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro) (in caso di parità serie di spareggio in 4 secondi). Dalla quarta serie in poi, gli atleti tireranno individualmente e in successione secondo le loro posizioni all'inizio della finale e nell'ordine di tiro esistente. L'ordine di tiro per tutte le serie è da sinistra a destra (da 1 a 8). Le posizioni di tiro non saranno cambiate. Gli atleti devono aspettare il loro turno nell'area d'attesa e prendere posizione immediatamente dopo che la loro linea di tiro è pronta.
k) Spareggio	In caso di parità per l'atleta con il punteggio più basso da eliminare per le posizioni dall'8° alla 5° posizione, la parità verrà risolta in base al Numero della Start List di Finale assegnato. Le parità per il 4° posto e qualsiasi posizione per l'assegnazione delle medaglie sarà risolta da una serie di shoot off. Gli atleti inizieranno una serie di shoot off separatamente, una per una, a partire dall'atleta con il numero della Start list più basso.
l) 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 q). Prima che un finalista o il suo allenatore rimuova la pistola dalla linea di tiro, un Commissario di tiro deve verificare la pistola per essere sicuro che abbia il carrello aperto con la bandierina di sicurezza inserita, sia senza caricatore e i caricatori siano scarichi. Le pistole devono essere inserite nelle custodie prima di essere rimosse dalla linea di tiro.
m) 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) HIT (colpito), per ogni colpo tirato fuori tempo o non tirato, dal punteggio di quella serie. Il colpo(i) sarà registrato con "O/T". <u>Se un atleta tira 2 colpi sullo stesso bersaglio, il secondo colpo sul bersaglio verrà considerato mancato una (1) penalità un HIT sarà applicata al punteggio di quella serie.</u>
n) 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) HIT (colpito) in quella serie (cartellino verde). In Finale non ci sono ammonizioni. In caso di ripetizione, l'atleta sarà squalificato (cartellino rosso). Per decidere la violazione sulla posizione di PRONTO, almeno due componenti della Giuria devono fare un segnale (es. alzando una bandierina o un cartoncino) che indichi che l'atleta ha alzato il braccio troppo presto prima che la penalità o la squalifica siano imposti.
o) INCEPPAMENTI	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 Commissario di tiro 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 gli HIT (colpito) visualizzati. Se l'inceppamento è NON AMMESSO, l'atleta sarà penalizzato con la detrazione di due (2) HIT (colpito) dal punteggio di quella serie.



p) ASSISTENZA AL TIRO (Coaching)	Gli allenatori possono trasportare o rimuovere l'equipaggiamento dei finalisti, ma non caricare i caricatori. Qualsiasi aiuto in Area Munizioni durante le Finali comporta una penalità dei 2 primi HITS (colpito). Il coaching non verbale è ammesso sulla linea di tiro; quello verbale solo durante il caricamento in Area Munizioni, purché non disturbi gli altri.
q) ESERCIZI DI PUNTAMENTO	Gli Atleti possono eseguire esercizi di puntamento, alzare il braccio o fare scatti a secco solo durante il tempo di preparazione. Gli atleti possono utilizzare o meno manubri o pesi per gli esercizi mentre attendono il loro turno nell'area munizioni.

6.17.5 FINALE PISTOLA SPORTIVA 25m DONNE

a) FORMATO DELLA FINALE	La Finale di Pistola Sportiva 25m Donne consiste di dieci (10) serie di cinque (5) colpi di tiro celere con il sistema di punteggio HIT OR MISS (colpito o mancato) e l'eliminazione della finalista con la posizione di classifica più bassa a partire dalla 4 serie e fino alla decima 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-C-D E-F-R2-G-H. Nelle Finali l'assegnazione casuale delle linee di tiro saranno assegnate come segue. A - B - C - D - E - F - G - H.
c) PUNTEGGIO DETRAZIONI	La Finale comincia da zero (0). Il punteggio sarà calcolato con il sistema HIT OR MISS (colpito o mancato); ogni colpo all'interno della zona del HIT (colpito) sarà registrato come un HIT (colpito). La dimensione della zona del HIT (colpito) è quella interna alla zona del 10.2 del bersaglio di tiro celere di Pistola Sportiva 25m. Durante la Finale, il punteggio sarà cumulativo con la classifica di ogni atleta determinata dal numero totale di HIT (colpito). Se due o più atlete sono in parità, tireranno una serie addizionale fin quando la parità non sarà risolta. Detrazioni per le violazioni che si verificano prima del primo colpo di gara saranno applicate al punteggio della prima serie di gara. Detrazioni per altre violazioni saranno applicate al punteggio della serie dove si è verificata la violazione.
d) ORARIO DI PRESENTAZIONE 30:00 e 20:00 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, non meno di 20 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)	Il DT chiamerà le atlete sulla linea di tiro circa dieci (10) minuti prima dell'ora di inizio della Finale con il comando "ATLETE IN LINEA le atlete entreranno una alla volta e verranno presentate mentre si dirigono verso il loro linea di tiro assegnata rivolte verso il pubblico. Il presentatore introdurrà il DT e il Membro della Giuria Incaricato. Subito dopo le presentazioni il DT annuncerà "AI



ACCESSO ALLE LINEE DI TIRO. TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA 10:00 minuti prima	VOSTRI POSTI". Dopo dieci (10) secondi, il DT darà inizio ai due (2) minuti 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 in cinque (5) colpi nella normale sequenza di tiro celere (Regola 8.7.6.4 RTP). Subito dopo il periodo di preparazione, il DT annuncerà "CARICARE." Le finaliste hanno un (1) minuto per caricare due (2) caricatori (La Regola 8.7.6.2.d. non si applica per la Finale). Viene dato solo un (1) comando "CARICARE" prima dell'inizio della Serie di prova. Durante tutta la Finale, le atlete potranno continuare a caricare i caricatori secondo esigenza un (1) minuto dopo il comando "CARICARE", il DT annuncerà "PER LA SERIE DI PROVA ... PRONTE." Dopo questo comando, le atlete possono inserire il caricatore e prepararsi a tirare. 20 secondi dopo il comando "PRONTE", il DT annuncerà "ATTENZIONE" e accenderà le luci rosse. Le atlete devono assumere la posizione di PRONTO (art.8.7.2 RTP). Dopo sette (7) secondi, si accenderanno le luci verdi per tre (3) secondi della prima luce verde. Dopo il completamento della serie, il DT annuncerà "STOP" Nella serie di prova non saranno annunciati i risultati. Dopo il comando "STOP" I bersagli e il tabellone devono essere pronti per la GARA.
f) COMANDI E PROCEDURE DELLA FINALE Inizio Gara 0:00 minuti	30 secondi più tardi, inizierà la prima serie di GARA e il DT annuncerà "PRIMA SERIE PRONTE". Dopo questo comando, le atlete possono inserire il caricatore e prepararsi a tirare. 20 secondi dopo il comando "PRONTE", il DT annuncerà "ATTENZIONE" e accenderà le luci rosse. Le atlete devono assumere la posizione di PRONTO (art.8.7.2 RTP). Dopo sette (7) secondi, si accenderanno le luci verdi 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 venti (20) 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".
g) 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)
h) SPAREGGIO	Se due (2) o più atlete hanno lo stesso punteggio (numero totale di HIT (colpito) devono tirare una ulteriore serie di spareggio di 5 colpi in tiro celere fino a quando la parità non sarà risolta. In caso di parità, il DT annuncerà immediatamente il cognome delle atlete in parità e comanderà loro di eseguire



	la serie si spareggia applicando la normale procedura di Finale. Il presentatore non farà nessun commento fino a quando lo spareggio non sarà terminato
i) TERMINE DELLA FINALE	Dopo dieci serie, se non ci sono parità tra il primo e secondo 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. Come da art. 6.17.1.14 g
j) 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) HIT (colpito) in quella serie (cartellino verde). In Finale non ci sono ammonizioni. In caso di ripetizione, l'atleta sarà squalificata (cartellino rosso). Per decidere la violazione sulla posizione di PRONTO, almeno due componenti della Giuria devono fare un segnale (es. alzando una bandierina o un cartoncino) che indichi che l'atleta ha alzato il braccio troppo presto prima che la penalità o la squalifica siano imposti.
k) INCEPPAMENTI (8.9.1)	Inceppamenti durante la serie di prova non possono essere dichiarati o completati. In caso di inceppamento durante una serie di GARA, un Commissario di tiro 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. Per ogni successivo inceppamento non è permesso completare la serie e saranno considerati solo gli HIT (colpito) visualizzati.

6.17.6 Cerimonie di premiazione

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

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

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

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

6.18.1.2 Composizione della squadra (Mixed Team)

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

6.18.1.3 non applicabile

6.18.1.4 Iscrizione delle squadre

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

6.18.1.5 Formato della competizione

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

a) Qualificazione

b) Finale



6.18.1.6 **Punteggio della squadra**

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

6.18.1.7 **Assistenza al tiro (Coaching)**

- a) Durante la qualificazione è consentita solo l'assistenza non verbale.
- b) Durante la Finale ad ogni squadra è consentito un allenatore che deve essere seduto nell'area dedicata e può comunicare con i propri atleti. L'allenatore può chiedere un Time-out alzando la mano subito dopo il completamento del colpo mentre vengono fatti gli annunci, questo può essere richiesto una volta sola durante la finale, l'allenatore può avvicinarsi e parlare con i suoi atleti sulla linea di tiro, per un tempo massimo di **trenta (30) secondi**, a partire dal momento in cui raggiunge gli atleti.
- c) Il tempo sarà controllato dal componente della Giuria incaricato che deve annunciare "**TEMPO**" quando il minuto è scaduto, e l'allenatore deve tornare immediatamente al suo posto. Se un Time-out è richiesto da una squadra, anche l'allenatore dell'altra squadra può avvicinarsi e parlare con i suoi atleti, ciò non pregiudica l'opportunità dell'altra squadra di richiedere il Time-out.

6.18.1.8 **Inceppamenti**

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

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

- a) I reclami sui bersagli elettronici durante la qualificazione saranno decisi secondo la norma 6.16.5.2
- b) per i reclami sui bersagli elettronici durante le Finali saranno decisi secondo la norma **6.17.1.8**

6.18.1.10 **Reclami**

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

6.18.1.11 **Premiazioni**

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

6.18.2 **QUALIFICAZIONI**

6.18.2.1 **Stand di tiro**

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

6.18.2.2 **Assegnazione delle line di tiro**

- a) Le line di tiro delle squadre saranno assegnate mediante sorteggio effettuato dal computer secondo la norma 6.6.6.



- b) Le squadre della stessa Sezione TSN non devono essere posizionate l'una accanto l'altra
- c) Gli atleti di ogni squadra tirano l'uno accanto al altro con l'atleta donna a sinistra

6.18.2.3 Accesso alle linee

- a) Per ogni turno di qualificazione il Direttore di Tiro chiamerà in linea gli atleti **venticinque (25)** minuti prima dell'orario di inizio Gara.
- b) Agli atleti saranno concessi dieci (10) minuti per sistemare la propria attrezzatura sulla linea di tiro.
- c) Gli atleti non possono maneggiare le armi né preparare il proprio equipaggiamento prima della chiamata del Direttore di tiro sulla linea di tiro.
- d) Dopo che gli atleti sono stati chiamati sulle linee di tiro, sono autorizzati a maneggiare le armi, rimuovere le bandierine di sicurezza, fare esercizi di puntamento e scatto a secco prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova.
- e) In Finale, gli atleti non possono rimuovere le bandierine di sicurezza e fare esercizi di puntamento, prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova.

6.18.2.4 Tempo di preparazione e colpi di prova

Agli atleti devono essere **concessi (15)** minuti di Tempo di Preparazione e Colpi di Prova con illimitati colpi di prova prima dell'inizio della gara.

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

6.18.2.5 Numero colpi di gara e tempistica

Nelle Qualificazioni ogni componente della squadra tira trenta (30) colpi di gara (60 colpi totali per squadra), nel tempo massimo **di quaranta (40) minuti**. Ogni atleta tira indipendentemente dal proprio compagno/a di squadra.



6.18.2.6 **Punteggio**

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

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

6.18.2.7 **Classifica delle Squadre**

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

6.18.3 **FINALE**

La finale consiste in tre (3) serie da cinque (5) colpi ciascuno tirati in un tempo di 250 secondi per serie su comando seguiti da tre (3) colpi singoli sparati su comando in un tempo di 50 secondi. La squadra con il punteggio più basso sarà eliminata 4° posto. Le squadre rimanenti tireranno altri tre colpi su comando in 50 secondi la squadra con il punteggio più basso sarà assegnata la medaglia di Bronzo. Dopo altri tre colpi singoli saranno decise le medaglie d'oro e d'argento. Sono in totale ventiquattro (24) colpi di finale.

6.18.3.1 **Stand di tiro**

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

6.18.3.2 **Procedure**

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

6.18.3.3 **Personale in servizio durante la Finale**

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

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

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



- c) Se un atleta o una squadra si presenta più tardi di venti (20) minuti prima dell'ora di inizio, la squadra non potrà partecipare e sarà classificata quarta (4°)
- d) la Giuria deve completare tutti i controlli durante il periodo di presentazione prima della Finale.
- e) Gli atleti della Finale o i loro allenatori devono essere autorizzati a sistemare il proprio equipaggiamento sulle linee di tiro assegnate almeno (15) minuti prima dell'ora di inizio programmata. Devono quindi lasciare le linee di tiro e attendere di essere chiamati in linea.
- f) Le squadre devono essere assemblate in ordine di assegnazione delle linee di tiro alla chiamata di accesso alle linee, 8 minuti prima dell'inizio della finale.
- g) Se la Cerimonia di Premiazione è programmata dopo la Finale, tutti gli atleti devono presentarsi con una divisa della sezione di appartenenza / nazionale adatta a una Cerimonia di Premiazione.

6.18.3.5 Assegnazione delle linee di tiro

- a) Per la Finale, le squadre vengono assegnate alle posizioni A-B / C-D / E-F / G-H tramite sorteggio casuale.
- b) I componenti della squadra possono cambiare posizione per la Finale. Se lo si desidera fare, l'allenatore deve informare la Giuria RTP su quale componente della squadra tira a sinistra e quale tira a destra, prima della fine del tempo di reclamo dopo la pubblicazione dei risultati preliminari della qualificazione.

6.18.3.6 Punteggi

- a) In Finale, sia carabina che pistola, tutti i colpi saranno conteggiati con il punteggio decimale.

La finale consiste in tre (3) serie da cinque (5) colpi ciascuno sparati in un tempo di 250 secondi per serie (5 + 5 + 5 colpi). A questo segue nove (9) colpi singoli sparati su comando in un tempo di 50 secondi. Eliminazioni della squadra con il punteggio più basso inizia dopo il 18° colpo e continua dopo ogni tre colpi su comando fino a quando non saranno decise le medaglie d'oro e d'argento. Sono in totale ventiquattro (24) colpi di Finale

Il punteggio nelle finali avviene con il punteggio (decimale). I punteggi totali cumulativi combinati in una finale determinano la classifica Finale, con i pareggi risolti in base ai punteggi dei shoot-off. Le detrazioni per violazioni avvenute prima del primo colpo di Gara saranno applicate al punteggio del primo colpo di gara. Le detrazioni per altre penalità saranno applicate al punteggio in cui è avvenuta la violazione.

- b) In caso di parità la Finale prosegue con colpi aggiuntivi tirati da entrambi i componenti di ciascuna squadra per decidere la parità.

6.18.3.7 Reclami sui Bersagli Elettronici (EST) durante la Finale

- a) Durante i Colpi di Prova, se un componente della squadra o un allenatore si lamenta, oppure un Commissario di tiro osserva che una striscia di carta non riesce ad avanzare, il DT deve ordinare agli atleti di interrompere il tiro e ordinare agli Ufficiali Tecnici di sistemare il problema. Il tempo di prova deve essere quindi riavviato.
- b) Se un componente della squadra si lamenta che non è stato registrato un colpo o che è apparso uno zero imprevisto o inspiegabile, devono essere prese le seguenti misure:



- c) Il componente della Giuria incaricato farà tirare un altro colpo all'atleta con il bersaglio malfunzionante, se il colpo aggiuntivo viene registrato, il valore del colpo aggiuntivo verrà conteggiato e il colpo mancante verrà ignorato. Se il colpo aggiuntivo non viene registrato, la Giuria di Finale deve interrompere la gara e spostare l'atleta su una linea di riserva.
- d) Se un atleta viene spostato su una linea di riserva, quando è pronto a riprendere, a tutti gli atleti verranno concessi due (2) minuti di illimitati colpi di prova. L'atleta spostato di linea tirerà quindi il suo colpo di gara in cinquanta (50) secondi e gara proseguirà.

6.18.3.8 Accesso alle linee

Approssimativamente 8:00 minuti prima dell'inizio della Finale, le squadre accedono sulle linee di tiro una alla volta. L'annunciatore presenta agli spettatori le squadre mentre accedono sulle linee di tiro. Gli atleti devono stare davanti alle linee assegnate rivolti verso il pubblico e rimangono in tale posizione fino a quando non sono stati presentati tutti, compresi il componente della Giuria incaricato e il Direttore di Tiro.

6.18.3.9 Tempo di Preparazione e Colpi di Prova

Dopo 30 secondi per le Carabine e 10 secondi per le Pistole il Direttore di Tiro annuncerà:

“CINQUE (5) MINUTI DI TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA.....START”.

Dopo quattro (4) minuti e trenta (30) secondi, il DT annuncerà **“30 SECONDI”**. Dopo cinque (5) minuti il DT annuncerà **“STOP...SCARICARE”**.

6.18.4 PROCEDURE PER LA FINALE

a) Un (1) minuto dopo la fine del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova il DT annuncerà:

b) **“PER LA PRIMA SERIE DI GARA CARICARE... cinque (5) secondi... START”**

c) Ogni componente della squadra tireranno le serie di cinque colpi in un tempo massimo di duecentocinquanta (250) secondi.

d) Ogni atleta può tirare per primo.

e) Dopo che tutti gli atleti hanno tirato, il DT può annunciare **“STOP”**

f) Subito dopo il comando **“STOP”**, sarà annunciata la squadra con il punteggio più alto e i punti conquistati.

g) Il presentatore commenterà per 15/20 secondi i punteggi delle squadre, la classifica attuale e i punteggi notevoli. I punteggi dei singoli non vanno commentati.

h) La sequenza di tiro si ripeterà con altre due serie di cinque (5) colpi. A questo segue tre (3) colpi singoli su comando in 50 secondi. Dopo 18 colpi viene deciso il quarto 4° posto. Le tre squadre rimaste tirano ciascuno altri tre (3) colpi su comando per decidere i vincitori della medaglia di bronzo. Questo viene ripetuto dalle due squadre rimanenti per decidere la medaglia d'argento e d'oro.

6.18.4.1 VINCITORE DELLA MEDAGLIA DI BRONZO

a) Il presentatore annuncia la squadra vincitrice della medaglia di bronzo.

b) Un Commissario di tiro deve verificare che le armi siano con l'azione aperta e la bandierina di sicurezza inserita.



6.18.4.2 **Completamento Finale**

Dopo l'ultimo colpo delle altre due squadre, se non ci sono parità o reclami, il DT ordina **“STOP...SCARICARE”** e dichiara **“I RISULTATI SONO DEFINITIVI”**. Un membro della Giuria riunisce le tre squadre nell'area della finale; il presentatore annuncia subito i vincitori delle medaglie.

6.18.4.3 **Musica durante la Finale**

a) Durante la Qualificazione deve essere riprodotta musica.

b) Durante la Finale deve essere riprodotta musica.

c) Il Delegato Sportivo UITS dovrebbe approvare il programma musicale. Il supporto entusiasta del pubblico e l'incoraggiamento sono raccomandati durante la Finale.

6.18.4.4 **Questioni irregolari o controverse**

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

6.19 **MODULI**

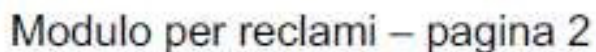
I moduli da utilizzare nella conduzione delle gare UITS sono forniti nelle seguenti pagine come segue

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



Modulo per reclami – pagina 1

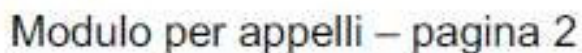
	MODULO PER RECLAMI	R
Informazioni (da compilarsi a cura dell'atleta o del dirigente)		
Gara:		
Reclamo alla Giuria		
Data	ora	dell'intervento o della decisione oggetto del reclamo
Intervento o decisione oggetto del reclamo (descrizione):		
Esporre i propri motivi del reclamo (indicando regole o articoli di riferimento)		
Reclamo presentato da:		
<i>nome e cognome/ Sezione/Gruppo Sportivo/firma</i>		
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

Regolamento Tecnico UITS
Edizione 2026 – v1.0



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)		
<i>Se si è in disaccordo con una decisione della Giuria, la questione può essere appellata alla Giuria di Appello. Una copia del relativo modulo di reclamo (mod. A) deve essere allegato</i>		
Motivazioni del ricorso in Appello:		

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 UITSS applicabili:									
Provvedimenti presi:									
Firma del Commissario di tiro					Nominativo				Ore
Firma del Direttore di Tiro					Nominativo				Ore
Firma Addetto Ufficio Classifica					Nominativo				Ore
Firma Direttore Ufficio Classifica					Nominativo				Ore
Firma del Membro di Giuria					Nominativo				Ore
Variazioni di punteggio:						Rif.			

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



		Notifica punteggio Ufficio Classifica		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				
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 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 Sportiva/Grosso Calibro Ripresa di Precisione/Celere Inceppamento – computo punteggio						PSp		
Gara:						Data:				
Turno:		Serie		1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a	6 ^a	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	1	2	3	4	5	Totale				
Serie										
GARA										
COMPLETAMENTO										
PUNTEGGIO DEFINITIVO										
Il punteggio finale è pari al totale dei 5 colpi effettuati										
N.B. Questa parte del modulo si compila solo <u>se l'inceppamento riguarda</u> <u>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 STANDARD Inceppamento – Computo Punteggio					PS	
Gara								
Turno	Serie	1°	2°	3°	4°	Ora Inceppamento		
	Tempi	150sec	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 O ”per colpi NON SPARATI scrivere “ 0 ”								
COLPO:		1	2	3	4	5	Totale	
Serie:								
GARA								
RIPETIZIONE								
2^RIPETIZIONE								
PUNTEGGIO DEFINITIVO		9	9	10	10	0	38	
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								
Questa parte di modulo si compila solo se l'inceppamento riguarda la seconda metà di una serie di 10 c.				Punteggio dei primi 5 colpi:		50	Punteggio corretto serie 10 c:	88
Firma del Direttore di Tiro					Nominativo del Direttore di Tiro			
Firma del Membro di Giuria					Nominativo del Memro di Giuria			
Firma Direttore Ufficio Classifica					Nominativo del Direttore Ufficio Classifica			
Conferma di intervento manuale su risultati nel computer di gestione della classifica					Firma dell'ufficiale Tecnico			
Firma del Membro della Giuria di Classifica					Numero di riferimento della correzione			

NOTA Una volta che gli Ufficiali di Gara lo hanno completato, questo modulo deve essere inviato immediatamente all'Ufficio Classifica.

Regolamento Tecnico UIT5



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

6.20.1 Generalità

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

6.20.2 Codice di abbigliamento per atleti

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

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

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

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

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

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

6.20.2.7 Non si applica

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

6.20.3 INDUMENTI PROIBITI

6.20.3.1 Durante tutte le fasi di gara è fatto divieto di indossare abbigliamento mimetico o con motivi mimetici, capi privi di maniche, pantaloni corti (rif. art. 6.20.2.8), nonché pantaloni strappati, sfilacciati, rattoppati, bucati o scoloriti. Sono altresì vietati capi recanti messaggi o disegni non riconducibili alla Sezione TSN, al Gruppo Sportivo, ad associazioni, alla UITIS, ai marchi del produttore o degli sponsor. Ai sensi dell'art. 6.12.1, è vietata qualsiasi forma di propaganda.



- 6.20.3.2 Gli atleti non possono indossare sandali o ciabatte di qualsiasi tipo né permanere nell'impianto sportivo senza scarpe e senza calze.
- 6.20.3.3 il cambio di abbigliamento deve essere fatto nelle aree designate (idonee e opportunamente attrezzate). Qualora esista un'area designata, cambiarsi sulla linea di tiro o all'interno dell'impianto non è permesso.
- 6.20.3.4 Tutti gli indumenti devono rispettare le regole sui diritti commerciali, le sponsorizzazioni e le regole sulla pubblicità commerciale riguardo l'esposizione di marchi del produttore o dello sponsor.

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

- 6.20.4.1 Il presente codice di abbigliamento si applica a tutti gli organi di gara (componenti della Giuria, Direttori e Commissari di tutti i settori) se non dotati di specifico abbigliamento.
- 6.20.4.2 Se non viene fornita una specifica divisa dall'organizzazione, gli organi di gara devono indossare un abbigliamento che rispetti l'art. 6.20.2.6 e il paragrafo 6.20.3. Si raccomanda l'utilizzo di pantaloni lunghi e di scarpe chiuse, normali o sportive.
- 6.20.4.3 Quando designato, il Delegato Sportivo UITS deve indossare l'abbigliamento fornito dalla UITS, ove in dotazione o attenersi ai presenti articoli quale organo di gara

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

- 6.20.4.4 Non si applica.
- 6.20.4.5 Tutto il personale di gara compresi allenatori devono attenersi al paragrafo 6.20.3

6.20.5 *Non si applica*

6.20.6 Procedure di applicazione del Codice di Abbigliamento

- 6.20.6.1 Gli organi di gara sono responsabili dell'applicazione del presente Codice di Abbigliamento.
- 6.20.6.2 Durante le competizioni gli organi di gara dovranno rilasciare avvisi scritti con la richiesta di correggere le violazioni riscontrate per la prima volta. Gli atleti che ricevono un avviso scritto e non provvedono a correggere le violazioni segnalate dovranno essere sanzionati con cartellino verde e 2 punti di penalità sulla prima serie di gara. Gli avvisi scritti verranno di norma notificati durante il controllo equipaggiamento o durante il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova per permettere all'atleta di correggere l'abbigliamento.
- 6.20.6.3 Tutti gli avvisi di correzione delle violazioni al Codice di Abbigliamento devono essere fatti durante la competizione utilizzando il modulo VCA (Violazione Codice di Abbigliamento) da consegnare alla persona interessata. La consegna dell'avviso dovrà essere riportata sul registro di gara e comunicata al Delegato Sportivo UITS per la relazione di gara.



		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 linee di tiro Pistola Automatica	6.6.6.2
25m Gare – Gruppi di Bersagli Pistola Automatica	6.4.11.3
25m Gare – Bersaglio Pistola Automatica	6.3.4.4
25m Bersagli – Tempi di esposizione	6.4.12
25m Bersagli – Numerazione dei Bersagli	6.4.3.6
25m Bersagli – Caratteristiche per i Bersagli Elettronici – Tempi	6.4.13
300m Bersagli – Colpi incrociati sui bersagli Elettronici	6.11.6.9 c
300m Impianti all'aperto – misura minima di cielo aperto	6.4.3.3 e
300m Impianti – Caratteristiche delle postazioni di tiro	6.4.8
300m Bersagli – Carabina	6.3.4.1
50m Impianti all'aperto – misura minima di cielo aperto	6.4.3.3 f
50m Impianti – Caratteristiche delle Postazioni di Tiro	6.4.9
50m Bersagli – Carabina	6.3.4.2
50m Bersagli – Bersaglio Mobile	6.3.4.7
Abbigliamento appropriato per un evento pubblico – Regole sull'abbigliamento	6.7.5 / 6.20
Abbigliamento ed Equipaggiamento	6.7
Abbigliamento mimetico	6.20.3.1
Abbreviazioni usate negli elenchi dei risultati (classifiche)	6.14.4.2
Alterazione di un'arma, dell'equipaggiamento o dell'attrezzatura	6.7.9.4
Altezza dei Bersagli	6.4.6.1
Ammissione degli atleti – Marchi e pubblicità	6.7.7.3



Ammonizioni	6.12.6.2 a
Annullamento di un colpo	6.11.6.9
Annullamento di un colpo – l'atleta non ha tirato il colpo – confermato	6.11.6.9 a/6.11.6.7
Annullamento di un colpo – Il colpo è segnalato da un altro atleta	6.11.6.9 b
Apparecchio per la Misurazione della Flessibilità delle Suole	6.5.3
Appelli	6.16.6
Appelli – Squalifica nel controllo post gara	6.7.9.3
Applicazione delle norme tecniche UITSS	6.1.2
Aree per Atleti, Ufficiali di Gara e Spettatori	6.4.1.2
Arrivo in ritardo dell'Atleta	6.11.4
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Gare a 10m	6.6.6 f / 6.6.6 g
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Pistola Automatica 25m	6.6.6.2
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Principi base	6.6.6
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Eliminatorie per stand di tiro all'aperto	6.6.6.1
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Uguali Condizioni	6.6.6 c

Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Vincoli degli impianti	6.6.6 b
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Bersaglio Mobile (RTBM 10.7.3.1)	6.6.6.5
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Supervisione del Delegato Sportivo UITSS	6.6.6 a
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Squadre – Più turni	6.6.6 g
Assistenza al tiro durante una gara	6.12.5
Assistenza Non Verbale	6.12.5.1
Avvisi Esposti	6.11.8 h
Bandierine di Sicurezza	6.2.2.2
Bandierine Segnavento 50m / 300m	6.4.4
Bandierine Segnavento 50m / 300m - Controllo prima del Tempo di Preparazione	6.4.4.6
Bersagli e Caratteristiche dei Bersagli	6.3
Bersagli Elettronici – Controllati dal Delegato Sportivo UITSS	6.3.2.8
Bersagli Elettronici (EST)	6.3.2
Bersagli Elettronici – Passaggio a MATCH eseguito da un ufficiale di gara	6.10.4.b
Bersagli Elettronici - Reclami sul punteggio	6.16.5.2
Bersagli Elettronici – Responsabilità dell'atleta	6.10.4
Bersagli Elettronici – Ufficiali Tecnici	6.10.1
Bersaglio Mobile – Assegnazione delle postazioni di tiro	6.6.6.5
Bersaglio Mobile – Atleta visibile agli Spettatori	6.4.15.4
Bersaglio Mobile – Postazione per il Tiro a Secco	6.4.15.5
Bersaglio Mobile – tempi delle Corse	6.4.15.8
Bersaglio Mobile – Larghezza della piazzola di Tiro	6.4.15.5
Bersaglio Mobile - Caratteristiche degli Impianti	6.4.15
Bersaglio Mobile Impianti a 10m	6.4.16.2
Bersaglio Mobile Impianti a 50m	6.4.16.1
Bombole di Gas compressi – Responsabilità dell'Atleta – Data di validità	6.7.6.2 g / 6.2.4.2



Bombole di Gas compressi – Cambio o Ricarica	6.11.2.3
Cambio da bersaglio di prova a bersaglio di gara	6.10.4 a/b/c
Caposquadra – Responsabilità	6.12.3
Caratteristiche generali degli impianti di tiro	6.4.3
Caratteristiche per gli Impianti di Bersaglio Mobile – Generale	6.4.15
CARICARE – Definizione	6.2.3.4
CARICARE – Caricamento di più di un pallino	6.11.2.4
Caricamento delle Armi	6.2.3.2
Caricamento delle Armi - Utilizzo di un caricatore - Gare di Carabina e Pistola a 10m e 50m	6.2.3.3
Cartellini delle Penalità	6.12.6.2 a/b/c/e
Cartoncini e Fogli di Controllo 50m e 300m	6.3.5.5
Cartoncini e Fogli di Controllo – 25m	6.3.5.3
Cerimonie – Aspetto dell'Atleta	6.20.2.4
Cerimonie di Premiazione	6.17.7
Colpi di Prova – Passaggio a GARA eseguito dall'Ufficiale Tecnico	6.11.1.1 k
Colpi di Prova e tempo di preparazione	6.11.1.1
Colpi di Prova a l'inizio della Gara	6.11.1.2 c
Colpi di Prova prima del primo Colpo di Gara	6.11.1.1
Colpi dopo il comando STOP	6.11.1.3
Colpi Dubbi – Punteggio	6.10.9.3
Colpi Dubbi non trovati	6.10.9.3 e
Colpi Fuori dall'area del Foglio di Controllo	6.3.5.4
Colpi incrociati	6.11.6
Colpi incrociati – Bersagli Elettronici 300m	6.11.6.9 c
Colpi incrociati – Annullamento di un colpo	6.11.6.7 / 6.11.6.9
Colpi incrociati – Determinazione di un Colpo incrociato confermato	6.11.6.4
Colpi incrociati – Determinazione di un Colpo incrociato non confermato	6.11.6.5
Colpi incrociati – Disconoscimento di un Colpo incrociato	6.11.6.6
Colpi incrociati – Non confermato dal Commissario di tiro	6.11.6.8
Colpi incrociati – registrazione	6.11.6.1

Colpi incrociati – Colpi di prova sul bersaglio di gara di un altro atleta	6.11.6.3
Colpi incrociati – Colpi di prova sul bersaglio di prova di un altro atleta	6.11.6.2
Colpi incrociati – L'atleta non tira – confermato dal Commissario di tiro	6.11.6.7
Colpi irregolari 10m, 50m e 300m	6.11.5
Colpi mancanti – Colpi non tirati	6.11.1.2 f
Colpi non tirati	6.11.1.2.f
Colpi prima del comando START	6.11.1.1 i
Colpi supplementari - Annullamento ultimo colpo (fuori gara)	6.10.9.3 d
Colpi supplementari – invitato a tirare un ulteriore colpo	6.10.9.3
Colpi supplementari – Non registrato o visualizzato sul monitor	6.10.9.4
Colpi supplementari – Registrato o visualizzato sul monitor	6.10.9.3
Comandi CARICARE / START / STOP / SCARICARE	6.2.3.1



Comandi sugli Impianti	6.2.3
Comitato Organizzatore e Nomine	6.1.4 c / 6.1.4 d
Commissario ai Bersagli – Bersagli elettronici	6.10.2
Compiti e responsabilità della Giuria di Gara	6.8
Comportamento Antisportivo	6.12.6.2 d
Conoscenza delle Regole	6.1.2 c
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 Sportivo UITS	6.3.2.8
Controllo degli equipaggiamenti, delle armi e delle posizioni durante la gara	6.8.5
Controllo Equipaggiamento – Controlli prima delle gare	6.7.6.1
Controllo Equipaggiamento – Informare capisquadra e atleti	6.7.6.2
Controllo Equipaggiamento – Marcatura dell’equipaggiamento e delle armi	6.7.6.2 e
Controllo Equipaggiamento – nell’interesse della sicurezza	6.2.1.4
Controllo Equipaggiamento – Procedure	6.7.6.2
Controllo Equipaggiamento – Registro degli equipaggiamenti	6.7.6.2 f
Controllo Equipaggiamento – Strumenti – misurazione flessibilità suola delle scarpe	6.5.3
Controllo Equipaggiamento – Strumenti – misurazione della rigidità	6.5.2
Controllo Equipaggiamento – Strumenti – misurazione dello spessore	6.5.1
Controllo Equipaggiamento – Supervisione della Giuria	6.8 c
Controllo Equipaggiamento – Tassa di riverifica	6.7.6.2 i
Controllo Equipaggiamento – vantaggi sleali sugli altri atleti	6.7.1
Controllo Equipaggiamento – Validità dei sigilli del controllo	6.7.6.2 e
Data di validità delle bombole	6.2.4.2 / 6.7.6.2 g
Decisioni – Giuria	6.8.8 / 6.8.9
Decisioni – Giuria – Casi non previsti dal Regolamento UITS	6.8.13
Decisioni della Giuria di Classifica	6.10.3.1 / 6.16.5
Definizioni e abbreviazioni	Pag. 17/18
Delegato Sportivo UITS: Controllo dei Bersagli Elettronici	6.3.2.8
Delegato Sportivo UITS: Modulo per un Record Italiano	6.14.9.5
Delegato Sportivo UITS: Supervisione – Assegnazione delle Linee di Tiro	6.6.6 a
Deroghe dallo specificato	6.4.1.6
Detrazioni – Cartellini	6.12.6.2 a/b/c
Detrazioni – Colpi eccedenti in una gara o in una posizione	6.11.5
Detrazioni dal punteggio	6.14.7
Detrazioni dal punteggio – False Informazioni	6.12.6.1 c
Detrazioni di punti – Rilascio di gas propellente prima del Tempo di Preparazione	6.11.2.1
Detrazioni di punti – Colpo(i) tirato(i) prima del comando START	6.11.1.1 i
Dispositivi Elettronici	6.7.4.4 / 6.11.8 f
Dispositivi indossati al polso	6.7.4.4



Dispositivi Riproduttori di Suono	6.7.4.3
Dispositivi Riduttori di Suono	6.2.5
Dispositivi speciali – Abbigliamento	6.7.4.2

Distanze di Tiro	6.4.5
Distanze di Tiro - Misurazione	6.4.5.1
Distribuzione dei Risultati	6.14.3
Disturbi	6.11.7
Disturbare altri Atleti	6.12.4 c
Equipaggiamento e abbigliamento da gara	6.7
Esercizi di Puntamento - 10m e 50m	6.11.1.1 f
Esame della Giuria – ulteriori colpi per mancata registrazione o visualizzazione	6.10.9.3
Estensioni di Tempo concesse dalla Giuria – Riportare sul Modulo RI	6.11.3.2 b
Estensioni di Tempo concesse dalla Giuria – Spostamento su un'altra linea di tiro	6.11.2.3
Estensioni di Tempo concesse dalla Giuria – Interruzione per più di cinque (5) minuti	6.11.3.2
Finali – Gare – Programma 50m Carabina 3 Posizioni U&D	6.17.3
False Informazioni	6.12.6.1 c
Finali – 25m Pistola automatica – Fuoco prima della luce verde	6.17.1.13 j
Finali – 25m Pistola Sportiva Donne – Fuoco prima della luce verde	6.17.1.13 j
Finali – Annuncio dei risultati ufficiali	6.17.1.14
Finali – Annuncio dei punteggi – Gare a 10m	6.17.2 g / 6.17.2 h
Finali – Annuncio dei punteggi – 25m Pistola Sportiva Donne	6.17.5 g
Finali – Annuncio dei punteggi – 25m Pistola Automatica	6.17.4 g
Finali – Assistenza	6.17.1.13 n
Finali – Arrivo in ritardo	6.17.1.4
Finali – Atleta che si presenta all'Area di Presentazione in ritardo Due punti di penalizzazione	6.17.1.3
Finali – Bandierina di Sicurezza	6.17.1.3 m/6.2.2.2 a
Finali – Colpi tirati in più	6.17.1.13 k
Finali – Colpi tirati prima del comando START o dopo il comando STOP – 10m e 50m	6.17.1.13 h / 6.17.1.13 i
Finali – Comandi – 10m Carabina e Pistola	6.17.2
Finali – Comandi – 50m Carabina 3 Posizioni U & D	6.17.3
Finali – Comandi per tiri di prova 10m Carabina e Pistola	6.17.2 d
Finali – Comandi per tiri di prova 25m Pistola Sportiva Donne	6.17.5 e
Finali – Comandi per tiri di prova 25m Pistola Automatica	6.17.4 e
Finali – Comandi per tiri di prova 50m Carabina 3 Posizioni	6.17.3 d
Finali – Controllo degli Atleti e degli equipaggiamenti prima delle Finali	6.17.1.3
Finali – Controllo equipaggiamento prima di una Finale	6.17.1.3
Finali – Equipaggiamento impianto	6.17.1.9
Finali – Gare – Programma 10m Carabina e Pistola	6.17.2
Finali – Gare – Programma 25m Pistola Sportiva Donne	6.17.5



Finali – Gare – Programma 25m Pistola Automatica	6.17.4
Finali – Gare – Programma Specialità Olimpiche	6.17
Finali – Inceppamenti nelle finali a 10m e 50m	6.17.1.6
Finali – Inceppamenti Pistola Automatica (Regola 8.9)	6.17.4 m
Finali – Inceppamenti Pistola Standard Donne (Regola 8.9.1)	6.17.5 m
Finali – Linee di Tiro	6.17.1.2
Finali – Malfunzionamento di un singolo bersaglio – Tiri di prova	6.17.1.8 a
Finali – Malfunzionamento di un singolo bersaglio – Durante la Finale	6.17.1.8 b
Finali – Malfunzionamento di un bersaglio	6.10.9.2
Finali – Malfunzionamento di tutti i bersagli di Finale – Gare a 10m e 50m	6.10.9
Finali – Malfunzionamento di tutti i bersagli di Finale – Gare a 25m	6.10.9
Finali – Musica e Commento	6.17.1.11
Finali – Numero di finalisti Gare a 10m e 50m	6.17.1.1
Finali – Numero di finalisti Gare a 25m	6.17.1.1
Finali – Ora di inizio	6.17.1.3
Finali – Presentazione dei Finalisti	6.17.1.12
Finali – Presentazione dei Vincitori	6.17.1.14
Finali – Presentazione nell'Area di Preparazione	6.17.1.3
Finali – Procedura 25m Pistola Sportiva Donne	6.17.5

Finali – Procedura 25m Pistola Automatica	6.17.4
Finali – Procedure di Gara	6.17.1
Finali – Punteggi decimali	6.3.1.7
Finali – Punteggio	6.17.1.5
Finali – Qualificazione – Modalità di accesso	6.17.1.1
Finali – Reclami durante I colpi di prova	6.17.1.8 a
Finali – Reclami durante le Finali – Decisioni	6.17.6 c
Finali – Reclami durante le Finali – Reclami sul Punteggio	6.17.1.7
Finali – Reclami sui Bersagli Elettronici	6.17.1.8
Finali – Regole e Procedure	6.17.1.13
Finali – Risultati definitivi	6.17.1.14
Finali – Ritardo di una finale	6.8.12
Finali – Spareggio 10m	6.17.2 j
Finali – Spareggio 25m Pistola Sportiva Donne	6.17.5 i
Finali – Spareggio 25m Pistola Automatica	6.17.4 i
Finali – Spareggio 50m 3 Posizioni	6.17.3 l
Finali – Supporto regolabile per Pistola	6.4.11.10 c
Finali – Tempo di preparazione 10m	6.17.2 d
Finali – Tempo di preparazione 25m	6.17.4 e / 6.17.5 e
Finali – Tiro a Secco proibito	6.17.1.13 e
Finali – Ufficiali di Gara	6.17.1.10
Firma della Scheda Punteggio – Bersagli Elettronici	6.10.4 f / 6.10.4 g
Flash Fotografico – Quando sono proibiti	6.11.8 g
Fogli di controllo – Bersagli elettronici 25m	6.3.5.3



Formula per le Eliminatorie	6.6.6.1 d
Fumare	6.11.8 e
Gare con Bersagli Elettronici	6.10
Gare eliminatorie	6.6.6.1
Gare Femminili/Gare Maschili	6.1.2 f
Gara Squadra Mista - 10m Carabina e Pistola	6.18
Giurie – Consulenza, assistenza e supervisione	6.8
Giuria – Decisioni	6.8.9
Giuria – Decisioni Test post gara errato	6.7.9.3
Giuria – Esaminare e controllare prima della gara	6.8.3
Giuria – Maggioranza presente sull'impianto	6.8.8
Giuria – Responsabilità	6.8
Giuria – Supervisione – Controlli su Equipaggiamento, Armi e Posizioni	6.8.5
Giuria – Estensione di tempo concessa dalla Giuria	6.11.3.2 d
Giuria componenti - Devono indossare il giubbotto rosso UITS	6.8.2
Giuria di Classifica (RTP) – Bersagli Elettronici	6.10.3
Giuria di Classifica (RTP) – Supervisione dei punteggi	6.8 b / 6.10.3.1
Guasto di un singolo bersaglio	6.10.9.2
Guasto di tutti i bersagli di un impianto	6.10.9.1
Guasto dei bersagli elettronici a 10m, 50m, 300m	6.10.9
Identificazione del Centro del Bersaglio	6.4.6
Illuminazione prevista negli Impianti Coperti	6.4.14
Impianti Coperti – Misurazione della luce	6.4.14.2 / 6.4.14.3
Impianti Coperti – illuminazione prevista (Lux)	6.4.14
Impianti di Tiro e altre strutture	6.4
Impianto per la prova delle Armi	6.4.11.11
Inceppamenti - Colpi di prova aggiuntivi	6.13.4
Inceppamenti – Se ammessi, colpi di prova aggiuntivi	6.13.4
Inceppamenti	6.13
Inceppamenti – Armi e Munizioni	6.13
Inceppamenti Non Ammessi	6.13.2.2
Informare della Mancata Registrazione o Visualizzazione di un colpo – Bersagli Elettronici	6.10.9.3
Inizio della Gara	6.11.1.2

Interruzione del Tiro per più di cinque (5) minuti o spostamento su un'altra linea di tiro	6.11.3.2
Interruzione del tiro per più di tre (3) minuti	6.11.3.1
Interruzioni	6.11.3
Libro dei Risultati Ufficiali - Abbreviazioni	6.14.4.2
Libro dei Risultati Ufficiali - Contenuto	6.14.4.1
Libro dei Risultati Ufficiali – Prodotto dall'Ufficio Sportivo 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 UITSS	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 UITSS	6.1.1
Selezione dei valori dei colpi in più – Conteggio dal più basso	6.11.5
Servizi generali e Amministrativi	6.4.2
Sicurezza	6.2
Sicurezza degli Atleti, dei Commissari di Tiro e degli Spettatori	6.2.1.3 / 6.2.2.3



Sicurezza degli Impianti	6.2.1.2
Sicurezza – Gravi Violazioni	6.12.6.3
Sicurezza - Interruzione del Tiro da parte di un componente della Giuria o di un Ufficiale di Gara nell'interesse della Sicurezza	6.2.1.4
Sicurezza – Regole Generali	6.2.1
Sistemi di Bersagli	6.4.1.4
Sistemi di Controllo dei Bersagli	6.3.1.10
Sole – Orientamento degli Impianti	6.4.3.1
Sorteggio – Assegnazione delle linee	6.6.6
Sostanze – sul pavimento della Linea di Tiro	6.11.8 b
Sostituzione di un'arma – Inceppamento	6.13.3
Sostituzione di un Atleta in una gara a Squadre	6.6.5 c
Spareggio – retrocedere	6.15.1 b
Spareggio – Generale	6.15
Spareggio – Individuali	6.15.1
Spareggio – Specialità a Squadre	6.15.5
Specialità di Gara riconosciute	Pag. 18
Spirito e intento delle Regole UITA	6.8.13
Spostamento delle bandierine segnamento prima del tempo di preparazione	6.4.4.6
Spostarsi su una linea di Riserva	6.10.9.2 a
Spostarsi su un'altra Linea	6.10.9.4 a
Squalifica	6.12.6.2 c
Squalifica – Maltrattamento fisico di un Ufficiale di Gara o di un'atleta	6.12.6.4
Squalifica – Grave violazione della sicurezza	6.12.6.3
Squalifica – In una Finale	6.12.6.2 c / 6.17.1.13 h
Start List	6.6.5
STOP - Comando	6.11.1.3
Strumenti e Calibri	6.5
Stuoia da tiro	6.4.7.2 b
Tabellone Principale	6.4.2 h
Tabelloni sugli impianti	6.4.2 h
Tasse – Reclami ed Appelli	6.16.4
Tassa sui Reclami	6.16.4
Tavola delle Gare per Specialità	Pag. 18
Tempo per i reclami	6.16.5.1 / 6.16.3
Tempo Rimanente	6.11.1.2 e
Telefoni Cellulari	6.11.8 f / 6.7.4.4
Telefoni Cellulari – Affissione dei divieti	6.11.8 h
Tempi Corse Bersaglio Mobile	6.4.15.8
Tempo di Preparazione – Bersagli di Prova	6.11.1.1 b
Tempo di Preparazione – Controlli Pre Gara	6.11.1.1 g
Tempo di Preparazione – Maneggio delle Armi, Tiro a Secco, Esercizi di Punteria	6.11.1.1 f
Atleti Destri/Atleti Mancini	6.1.2 e



Tirare dopo il comando SCARICARE/STOP	6.2.3.5
Tirare prima del comando CARICARE/START	6.2.3.5
Tiro a Secco	6.2.4.1 / 6.11.1.1 f
Tiro a Secco – Definizione	6.2.4.1
Troppi Colpi in una Gara o in una Posizione	6.11.5
Ufficiali di Gara	6.9
Ufficiali di Gara – Compiti e Dover	6.9.2
Ufficiali di Gara – Conoscenza e Applicazione delle norme UIT	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 Sportivo UIT	6.4.1.5
Violazione delle Norme sulla Sicurezza in Maniera Pericolosa	6.12.6.3
Violazione delle Regole - Penalità	6.12.6.2
Violazione occulta	6.12.6.1 b
Violazioni - Occulte	6.12.6.1 b
Violazioni - Palesi	6.12.6.1 a



ALLEGATO REGOLAMENTO BERSAGLI CARTACEI

INTRODUZIONE

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

1 BERSAGLI E CALIBRI PER BERSAGLI CARTACEI

1.1 BERSAGLI UFFICIALI UITSS

- 1.1.1 Le dimensioni e le specifiche per tutti i bersagli approvati dalla UITSS sono descritte nel RTG art.6.3.4.
- 1.1.2 I bersagli sono suddivisi in zone di punteggio. Le dimensioni di tutti gli anelli che determinano il punteggio vengono misurate dal bordo esterno della loro linea di demarcazione.
- 1.1.3 Nelle Gare UITSS si possono usare soltanto bersagli con unica visuale nera, salvo nel caso delle specialità di Bersaglio Mobile.
- 1.1.4 I bersagli di prova devono essere chiaramente segnati da una striscia diagonale nera nell'angolo superiore destro del bersaglio stesso (salvo che per i bersagli di PA e BM 50m). La striscia, in normali condizioni di luce, deve essere chiaramente visibile ad occhio nudo alla specifica distanza di tiro.

1.2 Caratteristiche generali dei bersagli (utilizzati nelle Gare UITSS)

- 1.2.1 Campioni di tutti i bersagli (5 di ciascun tipo) che saranno usati nelle Gare UITSS devono essere inviati all'UITSS, per l'omologazione, almeno sei mesi prima dell'inizio di tali gare.
- 1.2.2 La qualità e le dimensioni di tutti i bersagli saranno controllate di nuovo dal Delegato Sportivo UITSS prima dell'inizio della gara. Si potranno usare solo bersagli identici ai campioni approvati.

1.3 Valutazione dei colpi

- 1.3.1 Per la valutazione dei colpi devono essere usati i calibri in conformità alla regola 1.4 (sottoelencata) o con apparecchiatura elettronica approvata dalla UITSS.
- 1.3.2 Bersagli di carabina e pistola possono essere valutati a punteggio intero oppure a numeri decimali con sistemi elettronici approvati dalla UITSS. Le zone decimali si ottengono dividendo una zona di punteggio intero in dieci zone uguali contrassegnate con valori decimali a partire da zero (ad esempio: 10.0, 9.0, ecc.) e finendo con nove (ad esempio: 10.9, 9.9, ecc.).
- 1.3.3 **La carta dei bersagli** deve essere di un colore e un materiale non riflettente, in modo che la zona nera o il centro del bersaglio sia chiaramente visibile in normali condizioni di luce all'appropriata distanza. La carta del bersaglio e le righe dei punteggi devono mantenere le corrette dimensioni con ogni tipo di tempo o clima. La carta dei bersagli deve registrare i fori delle pallottole senza una eccessiva slabbratura o deformazione.

1.4 Calibri e loro utilizzo

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



1.4.1 Pistola Grosso Calibro 25m

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

1.4.2 Carabina a 300m

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

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

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

1.4.4 Calibro a misurazione interna 4,5 mm

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

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

	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
--	--



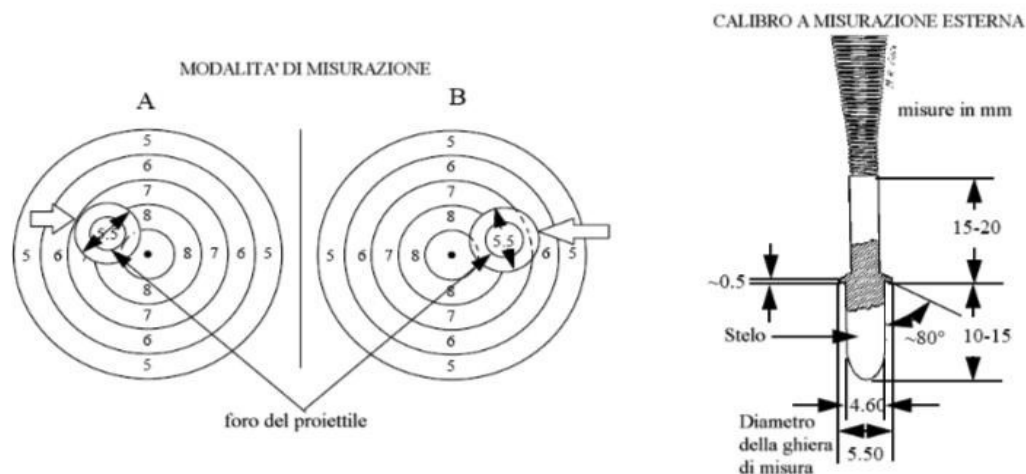
1.4.6 Misura delle mouches per Pistola 10m con il calibro a misurazione esterna per mouches di Pistola 10m

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

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

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

1.4.8 Uso del calibro a misurazione esterna Carabina aria compressa



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

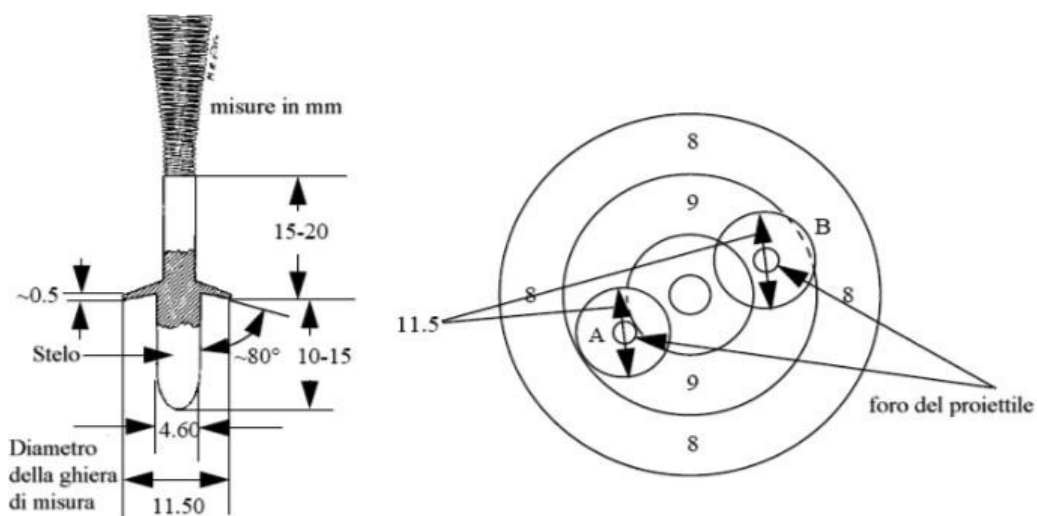
L'illustrazione B raffigura un altro colpo dubbio. Il calibro mostra che il bordo della ghiera di misura oltrepassa il bordo esterno della riga di demarcazione del 7 ed invade la zona del 6, pertanto il colpo è valutato 8.



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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

2.1 **Controversagli**



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

2.2 Controbersagli per gli stand a 25 m

- a) 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 di 5 bersagli a 25 m. Dovrebbero essere posizionati ad una distanza uniforme di un (1) metro dietro ai bersagli di gara. Devono essere continui, o su supporti attigui, senza spazi fra di loro, per registrare eventuali colpi fra un bersaglio di gara e l'altro.
- 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 per ogni serie.

2.3 Sistemi cambia bersagli

- 2.3.1 Gli stand a 10 m devono essere equipaggiati con portabersagli elettromeccanici o sistemi di cambio bersagli che consentono di cambiare il bersaglio dopo ogni colpo.
- 2.3.2 Gli stand a 50 m devono essere equipaggiati con porta-bersagli o cambia-bersagli automatici che permettono di cambiare il bersaglio dopo ogni colpo.
- 2.3.3 Gli stand a 300 m devono essere equipaggiati con porta-bersagli che consentono di controllare e assegnare il punteggio a ogni colpo.

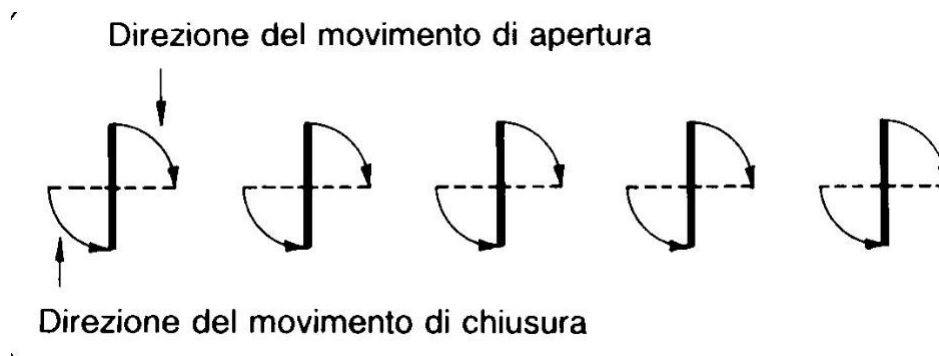
2.4 Requisiti per la linea di tiro se utilizzato un Commissario marcatore

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

2.5 Caratteristiche degli impianti gira-bersagli a 25 m

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

- 2.5.1 Gli stand devono essere equipaggiati con bersagli ruotanti o meccanismi di rotazione che permettano la rotazione di 90 gradi ($\pm 10^\circ$) dei bersagli sul loro asse verticale. Nella serie di precisione delle gare di pistola a 25 m, possono essere usati dei porta-bersagli fissi.
 - a) Il tempo di rotazione in apertura non deve eccedere i 0,3 secondi.
 - b) La rotazione deve essere effettuata senza vibrazioni visibili che possono distrarre l'atleta.
 - c) Visti dall'alto, i bersagli devono ruotare in senso orario per presentarsi di fronte ed in senso antiorario per la fase di chiusura.



Rotazione dei bersagli

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

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

- a) I tempi devono essere rilevati dal momento in cui i bersagli cominciano ad aprirsi, al momento in cui cominciano a chiudersi; e
- b) Se il tempo è inferiore a quello specificato, o superiore di più di 0,2 secondi, il Commissario di tiro, attivandosi in modo proprio o su istruzioni di un componente della Giuria, deve fermare il tiro per permettere la regolazione dell'apparecchio. In questi casi la Giuria può rimandare l'inizio o la ripresa del tiro.

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

- a) Pistola Automatica 25m: 8, 6, e 4 secondi;
- b) Pistola Standard 25m: 150, 20, e 10 secondi;
- c) Pistola di Grosso Calibro 25m e Pistola Sportiva 25m, riprese di tiro celere: esposizione della sagoma per tre (3) secondi per ciascun colpo, alternata con una chiusura di sette (7) secondi ($\pm 0,1$ secondo);
- d) Per tutti i tempi di esposizione è consentita una tolleranza da + 0,2 secondi a - 0,0 secondi.

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

3 COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA

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



- a) Nelle specialità a 25m quando vengono usati bersagli cartacei, un componente dell'Ufficio RTP o della Giuria deve essere nominato per ogni stand di tiro o per ogni cinque (5) o dieci (10) bersagli. Egli deve accompagnare il Commissario ai bersagli sulla linea dei bersagli.
- b) Il componente dell'Ufficio RTP o della Giuria deve assicurarsi che i bersagli siano ispezionati prima che inizi la valutazione, per determinare l'esatto numero dei colpi e quelli che necessitano calibrazione, ecc. Eventuali dubbi devono essere risolti prima che inizi la valutazione.
- c) Decisioni su situazioni di dubbio devono essere prese da due Commissari e dal componente dell'Ufficio RTP o della Giuria che agirà come presidente e procederà all'inserimento del calibro, se necessari o,
- d) Il componente dell'Ufficio RTP o della Giuria deve assicurare che tutti i risultati registrati dal secondo Commissario marcatore siano corretti, e che le decisioni siano doverosamente annotate e certificate sulle schede di tiro.
- e) Il componente dell'Ufficio RTP o della Giuria deve assicurare che i bersagli non siano tappati, e che i colpi non siano evidenziati dai dischetti colorati prima che le situazioni dubbie non siano state risolte e il punteggio non sia stato registrato correttamente dal secondo Commissario marcatore.

3.2 Doveri e compiti del Commissario marcatore

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

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

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

- a) Il numero dei Commissari ai bersagli deve corrispondere al numero dei Commissari di tiro. Nell'operare nel fossato, sono responsabili del settore o del gruppo di bersagli loro assegnato, di assicurare che i bersagli siano rapidamente cambiati, conteggiati e sollevati per il successivo colpo. Il Commissario ai bersagli deve:
- b) Assicurarsi che non ci siano fori di colpi sulla superficie bianca del bersaglio, e che eventuali segni di colpi sul telaio del porta-bersagli siano chiaramente evidenziati.
- c) Se il foro di un colpo non può essere individuato sul bersaglio, il Commissario ha il compito di determinare se il foro si trova su un bersaglio vicino e, consultandosi con la Giuria e il Direttore di Tiro, risolvere la situazione.



- d) Quando si usano caricatori per portabersagli automatici, i Commissari sono responsabili: del corretto caricamento dei bersagli nelle apparecchiature, del recupero dei bersagli e prepararli per la consegna all'Ufficio RTP.
- e) Inoltre, essi sono responsabili della segnalazione sui bersagli di irregolarità che possono essersi verificate.

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

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

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

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

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

3.6 **Commissario addetto ai bollini**

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

4 **PROCEDURE E NORME DI GARA**

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

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



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

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

4.3 **Colpi eccedenti sul bersaglio cartaceo**

- a) Se un atleta tira su uno dei suoi bersagli di gara più colpi di quelli previsti dal programma, egli non deve essere penalizzato per i primi due (2) colpi.
- b) Per il terzo ed i successivi colpi mal posizionati, dovrà essere penalizzato di 2 punti per ogni colpo.
- c) La penalità di due (2) punti sarà applicata nella serie in cui commette l'errore. Egli deve tirare un numero corrispondente di colpi in meno sui successivi bersagli in modo che il numero di colpi complessivi corrisponda a quelli previsti dal programma di gara.
- d) La procedura di assegnazione del punteggio in questa situazione richiede che il valore dei colpi in eccesso sia trasferito sui bersagli contenenti un numero di colpi minore rispetto al programma, portando così ogni bersaglio a contenere il numero complessivo di colpi previsto dal programma e dal Regolamento.
- e) Se il colpo(i) da trasferire non può essere chiaramente individuato, il colpo(i) di valore inferiore sarà trasferito nel successivo bersaglio(i) ed il colpo(i) di valore più alto dovrà essere considerato nel precedente bersaglio(i), cosicché l'atleta non possa trarne vantaggio in una eventuale graduatoria di classifica.
- f) Ogni gara di tre posizioni deve essere considerata come una competizione unica.

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

5 **PROCEDURE DI CLASSIFICA**

5.1 **Valutazione bersaglio nell'Ufficio RTP**

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

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



- c) Tutte le gare di Bersaglio Mobile 10 m, 50
- d) Tutti i risultati delle gare che sono stati valutati e registrati nello stand di tiro, sono considerati risultati provvisori.

- 5.1.1 La Giuria deve supervisionare la valutazione e tutto il lavoro svolto nell'Ufficio RTP. Indica come deve essere controllato ogni colpo dubbio, ne determina il valore, e risolve qualsiasi problema riguardante reclami sulla valutazione dei punti.
- 5.1.2 Tutti i bersagli di gara che vanno controllati nell'Ufficio RTP devono essere trasportati in un contenitore chiuso, dalla linea dei bersagli all'Ufficio RTP, con una adeguata sicurezza immediatamente dopo il loro utilizzo.
- 5.1.3 I bersagli di gara per le specialità che sono controllati nell'Ufficio RTP devono essere numerati e devono essere concordanti con la scheda di tiro. L'Ufficio RTP è responsabile della corretta numerazione dei bersagli e deve verificarli prima della loro consegna al Direttore di tiro od altro Commissario di tiro.
- 5.1.4 Nell'Ufficio RTP le seguenti procedure devono essere controllate da un secondo componente:
 - a) Determinare il valore di ciascun colpo;
 - b) Determinare e contare le mouche;
 - c) Sommare il valore dei colpi o i punti da detrarsi;
 - d) Sommare il risultato delle serie ed il totale complessivo;
 - e) Ogni componente deve autenticare il suo operato siglando il bersaglio, la scheda di tiro o l'elenco dei risultati.

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

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

Fa eccezione a questa regola la valutazione della mouche nei bersagli di carabina ad aria compressa.
- 5.2.2 Il valore dei colpi dubbi deve essere determinato con l'uso di un calibro o di altro strumento. I calibri devono essere sempre inseriti nei fori con il bersaglio in posizione orizzontale.
- 5.2.3 Quando l'accurato uso del calibro ad inserimento è reso difficile dalla vicinanza di un altro foro, il valore del colpo deve essere determinato mediante l'uso di un calibro inciso su una piastrina di materiale trasparente, di aiuto per ricostruire la posizione di un anello di punteggio o il numero di fori di proiettile che si sono sovrapposti.
- 5.2.4 Se due componenti dell'Ufficio RTP non concordano sul valore del colpo, deve essere immediatamente richiesta la valutazione del Direttore dell'Ufficio RTP.
- 5.2.5 Il calibro può essere inserito in ogni foro di proiettile una sola volta e solo da un componente dell'Ufficio RTP o della Giuria. Per questa ragione l'uso del calibro deve essere registrato sul bersaglio dai componenti dell'Ufficio RTP che vi apporranno la loro sigla ed il valore del colpo.



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

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

5.3.1 **Strappi**

- a) I colpi tirati mentre il bersaglio è in movimento non vanno considerati a segno a meno che la dimensione massima orizzontale del foro di proiettile (la traccia dell'impronta del piombo viene esclusa dalla misurazione) misuri non più di 7 mm nelle specialità di PSp, PS e PA o di 11 mm nella specialità di PGC.
- b) Il foro di proiettile, allungato orizzontalmente nel bersaglio, deve essere valutato con un misuratore di strappi. Quando il bordo interno delle linee incise tocca un anello tra i punti, sarà accreditato il punto di valore più alto delle due zone.

5.3.2 Non appena il Commissario ai bersagli riceve il segnale che lo stand di tiro è in sicurezza, i bersagli devono essere ruotati in posizione di apertura. Il Commissario ai bersagli, insieme ad un componente dell'Ufficio RTP o della Giuria, deve segnalare il valore dei fori di proiettile su ogni bersaglio, e comunicarli ad alta voce al Commissario marcatore sulla linea di tiro. Il Commissario marcatore li riporta sulla tabella segna punti. Il secondo Commissario marcatore deve accompagnare il Commissario ai bersagli e trascrivere il valore dei colpi determinato da quest'ultimo sulla scheda di tiro. La posizione e il valore dei colpi sui bersagli deve essere indicato agli atleti e agli spettatori nel seguente modo:

- a) Utilizzando dischetti colorati nelle gare di Pistola Automatica 25m. Questi dischetti dovrebbero avere un diametro da 30 mm a 50 mm, di colore rosso su un lato e bianco sull'altro. Devono avere un alberino passante attraverso il centro che si estende su entrambi i lati, approssimativamente di 5 mm di diametro e 30 mm di lunghezza. Dopo ogni serie da cinque colpi, e dopo che il valore dei colpi è stato deciso e proclamato, il Commissario ai bersagli deve inserire i dischetti nei fori dei proiettili;
- b) Un dieci deve essere mostrato con il lato rosso rivolto all'atleta, punti inferiori a dieci con quello bianco. Dopo che i colpi sono stati mostrati in questa maniera, il risultato totale della serie deve essere riportato sulla tabella segna punti vicina alla linea di tiro, e trascritto dal secondo Commissario marcatore. Deve anche essere comunicato il totale della serie. I dischetti vanno quindi rimossi e i bersagli tappati;
- c) Nelle gare con Pistola Sportiva 25m, Pistola Standard 25m e Pistola Grosso Calibro 25m, i colpi e loro posizioni vengono indicati tramite una bacchetta con un manico lungo circa 300 mm e con un dischetto sulla parte terminale di diametro da 30 mm a 50 mm, rosso da un lato e bianco dall'altro. Il dischetto va piazzato sopra il foro di proiettile nell'anello da dieci con il lato rosso rivolto verso l'atleta, quando il Commissario ai bersagli annuncia il valore dei colpi; per punti inferiori a dieci va mostrato il lato bianco. Dove viene eseguita una serie di colpi sullo stesso bersaglio, i punti vanno comunicati a partire dai dieci. Il totale della serie deve essere comunicato dopo che tutti i colpi sono stati indicati singolarmente.
- d) I colpi di prova vanno indicati e registrati.

5.3.3 Il Commissario di tiro e il Commissario ai bersagli devono verificare che i risultati sulla tabella segna-punti siano uguali a quelli sulla scheda di tiro. Qualora vi fossero discordanze sulla assegnazione di un punto, vanno risolte immediatamente.

5.3.4 Appena i colpi vengono indicati e registrati:



- a) I bersagli devono essere tappati e preparati per la serie successiva (specialità di Pistola Automatica 25m e riprese di tiro celere); oppure
- b) I bersagli devono essere sostituiti ed i contro-bersagli tappati o sostituiti per la serie successiva; oppure
- c) I bersagli e i contro-bersagli devono essere rimossi rapidamente e sostituiti con nuovi bersagli per il successivo atleta.

5.3.5 La scheda di tiro completata deve essere firmata dall'atleta accanto al punteggio totale prima di lasciare lo stand per identificare il proprio punteggio.

5.4 **Spareggi**

Le parità saranno risolte come da regolamento RTG art 6.15

5.5 **Reclami sui risultati con bersagli cartacei**

5.5.1 Quando in una gara sono utilizzati i bersagli cartacei, un atleta o un accompagnatore ufficiale che ritenga che un colpo sia stato valutato o registrato in modo non corretto può reclamare contro quella valutazione, tranne per le decisioni sul valore dei colpi attribuiti con l'uso collegiale del calibro, che sono definitive ed inappellabili. Un reclamo può essere presentato solo per un colpo singolo. Se altri colpi vengono contestati dovrà essere corrisposta la tassa separata per ogni singolo colpo contestato.

5.5.2 I reclami sui risultati possono essere presentati soltanto sui punti che sono stati decisi senza l'uso del calibro o per gli errori commessi nella trascrizione dei dati in classifica o sulla scheda di tiro.

5.5.3 La tassa prevista deve essere corrisposta non appena è presentato il reclamo.

5.5.4 Nel caso di utilizzo dei bersagli cartacei e valutati nell'Ufficio RTP, l'accompagnatore ufficiale o l'atleta ha il diritto di visionare il foro(i) del colpo(i) oggetto(i) del reclamo ma non gli è consentito in alcun modo toccare il bersaglio(i).

6 **PROCEDURE PER LA VALUTAZIONE E SEGNALAZIONE DEI COLPI A 300 m**

6.1 Appena il Commissario ai bersagli riceve la segnalazione, egli deve indicare l'ubicazione del colpo. L'indicazione dei colpi deve essere eseguita in conformità con la seguente procedura. Non appena il Commissario ai bersagli riceve il segnale per la lettura del punto, deve:

- a) Abbassare il bersaglio;
- b) Coprire il foro con un bollino trasparente ed apporre su di esso un bollino adesivo contrastante per evidenziare la posizione dell'ultimo colpo;
- c) Sollevare il bersaglio;
- d) Mostrare il valore del colpo con l'apposito disco di segnalazione.

6.2 Quando per indicare il valore dei colpi è utilizzato il disco di localizzazione, esso deve essere costruito con un disco avente il diametro tra 200 mm e 500 mm, verniciato di nero su un lato e di bianco sull'altro. Esso è fissato ad una sottile asta che normalmente è posta sul lato bianco del disco alla distanza di 30 mm ÷ 50 mm alla destra del centro.

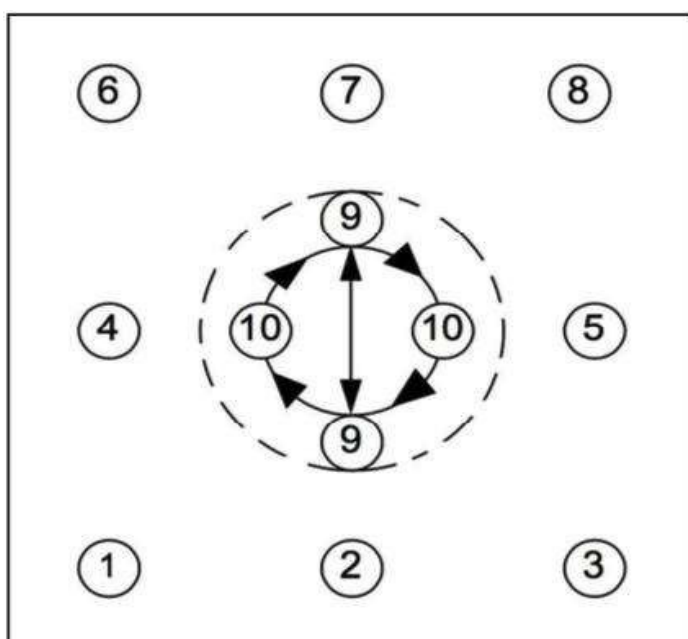
6.3 Il valore del colpo sarà segnalato come segue (vedi schema)

- a) Deve essere evidenziata la posizione dell'ultimo colpo;
- b) Il valore dei punti 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, deve essere segnalato, con la parte nera rivolta verso la linea del fuoco, ponendo il disco sul punto di riferimento dello specchio del bersaglio che è collocato in posizione sollevata, così come appare nella rappresentazione grafica seguente;



- c) Per segnalare il punto del 9, il disco, con la parte bianca rivolta verso la linea di fuoco, deve essere mosso verticalmente 2 volte, sulla visuale scura del bersaglio;
- d) Se il punto da segnalare è un 10, il disco, con la parte bianca rivolta verso la linea di fuoco, deve muoversi 2 volte in circolo, in senso orario, in corrispondenza della visuale nera del bersaglio, come mostrato nella figura successiva;
- e) Un colpo che non colpisce il bersaglio è segnalato soltanto spostando il lato nero del disco di segnalazione tre o quattro volte trasversalmente al bersaglio;
- f) Se il colpo è presente sul bersaglio, ma non nella zona dei punti, è segnalato: in primo luogo indicando un colpo mancato (0) e, successivamente mostrando la reale posizione del colpo sul bersaglio.

6.4 Schema di segnalazione dei colpi



- 6.5 Il bersaglio di prova deve essere chiaramente evidenziato con un nastro trasversale posto sulla parte superiore destra del bersaglio. Con condizioni di luce normali, il nastro deve essere chiaramente visibile ad occhio nudo alla prevista distanza. Nel caso in cui i bersagli sono maneggiati nella stazione dei bersagli (fossato), il bersaglio di prova non deve mai essere esposto mentre l'atleta sta effettuando i colpi di GARA.