U.I.T.S.

UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO

10. REGOLAMENTO TECNICO DI BERSAGLIO MOBILE

PER

Bersaglio Mobile 10m

Bersaglio Mobile 10m Mixed

Bersaglio Mobile 50m

Bersaglio Mobile 50m Mixed

SOMMARIO

10.1 PARTE GENERALE

10.2 SICUREZZA

10.3 CARATTERISTICHE DEGLI STAND DI TIRO E DEI BERSAGLI

10.4 CARATTERISTICHE GENERALI PER CARABINE 10m E 50m

10.5 REGOLE SULL'ABBIGLIAMENTO

10.6 UFFICIALI DI GARA

10.7 PROCEDURE E REGOLE DI GARA

10.8 PROCEDURE "MEDAL MATCH"

10.9 INFRAZIONI E REGOLE DISCIPLINARI

10.10 INCEPPAMENTI

10.11 GUASTO BERSAGLI ELETTRONICI 10m

10.12 PARITA'

10.13 MIXED TEAM

10.14 TABELLA SPECIFICHE TECNICHE

10.15 DISEGNI

10.16 INDICE

Nota:
Quando figure e tabelle contengono specifiche informazioni, queste hanno la stessa autorità delle regole numerate.



10.1 PARTE GENERALE

10.1.1 Questo Regolamento fa parte del Regolamento Tecnico UITS e si applica a tutte le specialità di Bersaglio Mobile a 10m e 50m.

10.1.2 Tutti gli atleti, gli accompagnatori di squadra e gli ufficiali di gara devono conoscere il Regolamento UITS e assicurarsi che sia applicato. È responsabilità di ogni atleta attenersi al Regolamento.

10.1.3 Quando una regola riguarda gli atleti destrorsi, la regola inversa si applica agli atleti sinistrorsi.

10.1.4 A meno che una regola si applichi specificatamente ad una gara maschile o femminile, si deve applicare uniformemente a entrambe le tipologie.

10.2 SICUREZZA

LA SICUREZZA È DI PRIMARIA IMPORTANZA

Le regole di sicurezza si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITS, Regola 6.2

10.3 CARATTERISTICHE DEGLI STAND DI TIRO E DEI BERSAGLI

Le caratteristiche dei bersagli si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITS, Regola 6.3. Le caratteristiche degli stand di tiro e delle strutture si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITS, Regola 6.4.

10.4 CARATTERISTICHE GENERALI PER CARABINE 10m E 50m

Vedere TABELLA SPECIFICHE TECNICHE (10.14)

Può essere usata qualsiasi carabina con le seguenti caratteristiche:

10.4.1 Il peso complessivo di carabina e organi di mira non deve superare kg 5,5.

10.4.2 È permesso un calciolo regolabile. La curvatura del calciolo (concava o convessa) non deve superare una profondità o altezza di 20mm. La lunghezza del calciolo non deve superare 150mm. La misurazione della profondità o altezza del calciolo sarà effettuata ad angolo retto rispetto all'asse della canna della carabina (vedi Tabella). La parte più bassa del calciolo, nella posizione più bassa, non deve estendersi più di 200mm al di sotto dell'asse della canna della carabina (vedi Tabella).

10.4.3 **Organi di mira**

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

10.4.3.1 **Carabine 50m**. Sono consentiti tutti i tipi di organi di mira.

10.4.3.2 **Carabine 10m.** Sono consentiti tutti gli organi di mira, ma le ottiche devono essere fisse con un valore massimo di quattro (4x) ingrandimenti (tolleranza =+0,4x). La verifica degli ingrandimenti sarà effettuata con sistemi meccanici o ottici.



10.4.3.3 Tranne nel caso in cui gli organi di mira siano danneggiati a causa di guasto meccanico o ottico, non possono essere sostituiti tra le corse lente e veloci, prima dei medal match o fra le due serie di una competizione mista. La regolazione degli organi di mira durante la gara è consentita purché non ritardi i tiri.

10.4.3.4 **Contrappesi sulla canna.**

Sono consentiti solo contrappesi con un raggio di 60mm dal centro della canna.

10.4.3.5 **Una carabina per specialità**. La stessa carabina, comprensiva di organi di mira, pesi e sistema di scatto, deve essere usata sia per le corse lente sia per quelle veloci, o per prima e seconda parte in ogni specialità.

10.4.3.6 **Caratteristiche specifiche per carabine 50m**

a) Il peso di sgancio del grilletto non deve essere inferiore a 500g;
b) Il peso di sgancio del grilletto deve essere misurato con la canna in posizione verticale;
c) La lunghezza complessiva, misurata dalla parte posteriore dell'otturatore chiuso con il percussore sganciato alla fine della canna, compresa ogni prolunga (facente parte o no della canna), non deve superare 1000mm;
d) Sono consentite solo munizioni calibro 5,6mm (.22" Long Rifle).

10.4.4 **Caratteristiche specifiche per carabine 10m**

a) Il peso di sgancio del grilletto non ha limitazioni;
b) Non si può usare lo stecker;
c) La lunghezza complessiva, misurata dalla parte posteriore dell'otturatore alla fine della canna, compresa ogni prolunga (facente parte o no della canna), non deve superare 1000mm;
d) Sono permessi pallini di qualsiasi forma, realizzati in piombo o materiale di analoga durezza, con un calibro di 4,5mm (.177").

10.4.5 **Controllo equipaggiamento prima e dopo la gara**

10.4.5.1 Gli atleti sono responsabili di garantire che tutte le parti di equipaggiamento da loro utilizzati siano conformi a questo Regolamento. L'Ufficio Controllo Equipaggiamento deve essere aperto per ispezionare l'equipaggiamento degli atleti dal giorno di allenamento ufficiale fino all'ultimo giorno di competizione di Bersaglio Mobile. Gli atleti sono invitati, se lo desiderano, a portare il loro equipaggiamento per un controllo prima delle gare in maniera da assicurarsi che siano conformi a questo Regolamento.

10.4.5.2 Verranno effettuati controlli casuali post-gara di tutte le parti dell'equipaggiamento per garantirne la conformità (6.7.9).

10.5 REGOLE SULL'ABBIGLIAMENTO

10.5.1 **Nastro indicatore**

10.5.1.1 Il nastro indicatore ufficiale della UITS deve essere indossato per permettere all'Ufficiale di Gara o al membro di Giuria di vedere la posizione del calciolo della carabina.

a) Il nastro indicatore deve essere quello previsto dalla ISSF;
b) Il nastro indicatore deve essere lungo 250mm, largo 30mm, di colore giallo;
c) Deve essere applicato in modo permanente sul lato destro della giacca.

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

a) Qualsiasi tasca della giacca deve essere vuota;
b) Il braccio che tira il grilletto, toccando il corpo, deve essere completamente piegato verso l'alto senza sollevare la spalla;
c) Il nastro indicatore deve essere permanentemente applicato, in posizione orizzontale, al di sotto della punta del gomito (vedere disegno);
d) Il nastro indicatore deve essere controllato dall'Ufficio Controllo Equipaggiamento prima della gara e marcato con un sigillo o bollino (vedere disegno).



10.6 UFFICIALI DI GARA

10.6.1 Compiti e responsabilità del Direttore di Tiro

Per ogni settore specifico dello stand di tiro e per ogni specialità deve essere nominato un Direttore di Tiro.
Il Direttore di Tiro è:

a) Responsabile di tutti i Commissari di Tiro e del personale operante nello stand di tiro ed è responsabile della corretta conduzione della gara e, dove è attivo il controllo centralizzato, è responsabile di tutti i comandi di gara impartiti;
b) Responsabile della collaborazione di tutto il personale operante nello stand di tiro con la Giuria;
c) Responsabile della risoluzione di ogni irregolarità non risolte dai Commissari di Tiro;
d) Responsabile di una rapida risoluzione di qualsiasi guasto tecnico e della resa disponibilità di esperti necessari e materiale per operare nello stand di tiro. Un tecnico esperto di riparazione deve essere sempre a disposizione del Direttore di



Tiro. Per i casi che eccedono le capacità del servizio tecnico, devono essere presi ulteriori provvedimenti;

e) Responsabile, in collaborazione con il Direttore dell'Ufficio RTP, dell'efficienza e velocità del conteggio punti di tutti i bersagli;
f) Partecipa, se necessario, al sorteggio per l'assegnazione delle linee di tiro.

10.6.2 Compiti e responsabilità del Vice direttore di Tiro

Se la gara si svolge su più settori, dovrebbe essere nominato un Vice Direttore di Tiro. Potrà anche sostituire il Direttore di Tiro in sua assenza.

10.6.3 Compiti e responsabilità del Commissario di Tiro

I Commissari di Tiro sono responsabili verso il Direttore di Tiro per l'esecuzione degli ordini ricevuti in un particolare settore. Lavorano a stretto contatto con la Giuria.
Il Commissario di Tiro:

a) Chiama gli atleti e annuncia i risultati provvisori della serie;
b) Controlla il nome e il numero di pettorale degli atleti in maniera da assicurarsi che corrispondano alla start list, al registro dello stand e alle schede di tiro. Se possibile, queste operazioni devono essere completate pria dell'inizio del Tempo di Preparazione;
c) Dà i necessari comandi di gara;
d) Sorveglia continuamente le posizioni di Pronto e di Tiro;
e) È responsabile del coordinamento tra i Commissari Marcatori (in caso di utilizzo di bersagli cartacei) e altri Commissari di Tiro;
f) Supervisiona che tutte le operazioni relative ai bersagli siano corrette;
g) Riceve reclami e li passa a un Membro di Giuria;
h) Registra tutti i disturbi, azioni disciplinari, inceppamenti, colpi di prova supplementari, ripetizioni, etc sulla scheda del Commissario Marcatore.

10.6.4 Compiti e responsabilità del Commissario Marcatore (bersagli cartacei)

a) Controlla i nominativi sulla start list e sulle schede di tiro in maniera da assicurarsi che combacino i nomi degli atleti, numero sul pettorale, numero di settore e sezione TSN;
b) Trascrive il risultato e lo confronta con il sistema video se utilizzato;
c) Trascrive i punteggi sulla scheda di tiro in maniera tale che l'Ufficio RTP possa identificare le corse a destra o sinistra.

10.6.5 Compiti e responsabilità del Commissario di Linea

a) Il Commissario di Linea deve essere posizionato in maniera tale da osservare la disponibilità dell'atleta e se esso sia in grado di sentire il comando PRONTO;
b) Deve essere in grado di osservare il sistema di segnalazione del punteggio al termine di ogni colpo, guardare il punteggio e allo stesso tempo osservare il segnale di partenza del bersaglio;
c) Manovra il pulsante di partenza, di arresto e quello che commuta da corsa lenta a veloce;
d) Nel caso in cui non ci sia un programma automatico di commutazione delle corse, i cambi di corsa devono essere dati utilizzando un piano approvato dalla Giuria;



10.6.6 **Compiti e responsabilità del Commissario ai Bersagli (bersagli cartacei)**

Un Commissario ai Bersagli e un assistente devono rimanere su ciascun lato di ogni settore usato per la gara. In base al sistema usato, il cambio bersagli può essere effettuato da un Commissario ai Bersagli e un assistente se sono disponibili adeguati deflettori di sicurezza. Il Commissario ai Bersagli o suo assistente è responsabile del cambio bersagli durante il normale ritmo di gara. Il Commissario ai Bersagli è responsabile di:

a) Assicurare che i bersagli corretti siano montati sul portabersagli nella specifica sequenza;
b) Il corretto posizionamento dei bersagli o dei bollini per coprire i fori di proiettile, definizione del ritmo di indicazione del punteggio;
c) Esaminare il bersaglio dopo ogni colpo e assicurarsi che ogni colpo sia correttamente segnalato per valore e posizione;
d) Assicurarsi che il bersaglio sia rivolto nella corretta direzione prima di ogni colpo;
e) Quando si indica il punteggio, assegnare ai fori di proiettile vicino a un anello il valore più basso;
f) Rimuovere i bersagli dal portabersagli al termine di ogni ripresa e riporli in un contenitore sicuro in attesa di essere trasferito presso l'Ufficio RTP;
g) L'addetto al trasporto dei bersagli deve consegnare bersagli e schede di tiro all'Ufficio RTP non più tardi che il secondo atleta abbia terminato la sua gara;
h) Coprire i fori dei colpi di prova sui bersagli 50m con bollini neri;
i) Ogni serie inizia con 4 colpi di prova. Nelle specialità a 50m., se l'atleta non li tira, i bollini neri saranno applicati al di fuori degli anelli;
j) I fori dei colpi di gara nei bersagli 50m devono essere coperti con bollini trasparenti. Solo la parte esterna dei fori che sono vicini alle righe degli anelli dovrebbero essere coperti in maniera da consentire il controllo all'Ufficio RTP. L'ultimo colpo su ogni bersaglio deve rimanere scoperto.

10.6.7 **Regole specifiche per le specialità a 10m**

In base al sistema usato, il cambio bersagli può essere effettuato da un Commissario ai Bersagli e un assistente se sono disponibili adeguati deflettori di sicurezza.
Il Commissario ai Bersagli o suo assistente è responsabile del cambio bersagli durante il normale ritmo di gara.

10.6.8 **Ufficiale Tecnico ai Bersagli Elettronici**

L'Ufficiale Tecnico può essere nominato dal Gestore Ufficiale dei Risultati. Può dare assistenza a Ufficiali di Gara e Membri di Giuria, ma non deve prendere nessuna decisione in merito all'applicazione del presente Regolamento.

10.7 PROCEDURE E REGOLE DI GARA

10.7.1 **Posizioni**

10.7.1.1 Fino a quando qualsiasi parte del bersaglio diventa visibile, l'atleta deve rimanere nella posizione di PRONTO, tenendo la carabina con entrambe le mani in maniera che l'estremità inferiore del calciolo sia all'altezza o sotto il nastro indicatore sulla giacca. Il



nastro indicatore deve essere visibile da un Membro di Giuria o Commissario di Tiro mentre l'atleta è nella posizione di PRONTO.

10.7.1.2 **La Posizione di Tiro** è in piedi senza supporto. Il calciolo della carabina deve essere tenuto contro la spalla (parte superiore del torace) e sostenuta solo da entrambe le mani. Il braccio sinistro (destro per i mancini) non deve appoggiarsi al fianco o sul torace. L'atleta deve prendere posizione in relazione al banco, tavolo o muro in maniera tale che sia chiaramente visibile che questi non gli diano comunque alcun supporto. Non è consentito l'uso della cinghia.

10.7.1.3 **La Corsa** è il tempo nel quale è visibile il bersaglio. Il tempo della corsa deve iniziare quando appare il bordo del bersaglio e termina quando il bordo del bersaglio raggiunge la parte opposta. Il bersaglio può muoversi "veloce" o "lento".

10.7.2 **Specialità 10m e 50m (programma)**

10.7.2.1 **10m e 50m 30 + 30 colpi** (Uomini, Donne, Juniores Uomini e Juniores Donne)

a) 4 colpi di prova e 30 di corsa lenta, ognuno in 5,0 secondi (+0,2 secondi);
b) 4 colpi di prova e 30 di corsa veloce, ognuno in 2,5 secondi (+0,1 secondi).

10.7.2.2 **10m e 50m 40 colpi Corse Miste** (Uomini, Donne, Juniores Uomini e Juniores Donne)

a) La gara sarà effettuata in due serie da quattro colpi di prova (2 corsa lenta e 2 corsa veloce da ogni lato) e 20 colpi di corsa mista;
b) Ogni serie mista deve avere 10 corse lente e 10 corse veloci per ciascun lato, disposte in modo tale che l'atleta debba tirare un numero uguale di corse per ogni velocità da ciascun lato. Devono essere mescolate in maniera tale che sia improbabile che l'atleta possa prevedere se la corsa successiva sia lenta o veloce. Non ci devono essere più di 5 corse di seguito (combinate destra e sinistra) con la stessa velocità.

10.7.2.3 Tutte le gare possono essere svolte in uno o due giorni, a seconda che il numero degli iscritti. Se la gara è svolta in due giorni, deve essere effettuata una serie completa al giorno.

10.7.2.4 Non applicabile

10.7.3 **Regole di gara**

10.7.3.1 a) Ogni atleta deve tirare tutta la gara nello stand assegnato.
b) Qualsiasi cambio nelle assegnazioni di stand può essere fatto solo se la Giuria decide che ci sono differenti condizioni negli stand, come luce;
c) Se la gara è effettuata in un giorno, l'ordine degli atleti della seconda ripresa deve rimanere lo stesso di quello della prima ripresa;
d) Se la gara è effettuata in due giorni, l'atleta con la posizione di classifica più bassa alla fine del primo giorno tirerà per primo nel secondo giorno e l'atleta con la posizione di classifica più alta alla fine del primo giorno tirerà per ultimo nel secondo giorno.

10.7.3.2 Prima dell'inizio della gara, al primo atleta deve essere data la possibilità di eseguire una serie completa di tiri a secco. Se il primo atleta desidera non tirare la serie



completa di tiri a secco, è tuttavia necessario completare tutte le corse.

10.7.3.3 Il Comitato Organizzatore deve aprire il giorno di gara avendo un aprigara (qualcuno che non gareggia) che tira una intera serie a partire dall'orario previsto di inizio gara, così che il primo atleta possa completare la sua serie di tiri a secco in condizione di gara.

10.7.3.4 Solo l'atleta successivo può effettuare tiri a secco, in una zona prestabilita della linea di tiro (vedere Regola 6.4.15).

10.7.3.5 Le serie di gara iniziano sempre con una corsa da destra a sinistra. Può essere tirato solo un colpo può essere tirato ogni qual volta il bersaglio si muove.

10.7.3.6 **Segnalazione dei colpi**

a) Si possono utilizzare diversi modi per segnalare il punteggio e la posizione dei colpi. Il metodo utilizzato deve permettere all'atleta di essere certo del valore e posizione del colpo;
b) È consentito utilizzare TV o sistemi simili per indicare punteggio e posizione dei colpi;
c) L'atleta non è tenuto ad usare il monitor. Se non usato, egli deve accettare il sistema alternativo;
d) Se un atleta osserva una discrepanza tra monitor e metodo alternativo, può richiedere la ripetizione della segnalazione, ma non ha diritto ad un altro colpo anche se la prima segnalazione era errata. Se viene richiesta la ripetizione della segnalazione, questa deve avvenire prima di riprendere il tiro.

10.7.3.7 **Tempo di preparazione**

Dopo che l'atleta è stato chiamato in linea di tiro, gli si dovrà concedere un tempo preparazione di 2 minuti prima che sia dato il primo comando "PRONTO".

10.7.4 **Procedure di gara**

a) Quando l'atleta ha terminato la sua preparazione, deve chiamare "PRONTO" prima di ogni colpo di prova ed anche prima del primo colpo della serie;
b) Il Commissario di Tiro deve far partire immediatamente il bersaglio. Se il bersaglio non appare entro 4 secondi da quando il comando è stato dato o dopo il completamento dell'indicazione del punteggio, il Commissario di Tiro deve interrompere il tiro ed assicurarsi che l'apparecchiatura dello stand e l'atleta siano pronti, dopo di che farà ripartire il bersaglio;
c) Se il bersaglio è partito prima che l'atleta abbia chiamato "PRONTO", egli può astenersi dal tirare. Tuttavia, se tira, il punteggio gli verrà attribuito;
d) Se il Commissario di Tiro si accorge che l'atleta ritarda senza motivo di chiamare "PRONTO" o andare in posizione di PRONTO, verranno presi i seguenti provvedimenti. La prima volta riceverà un'Ammonizione (Cartellino Giallo) per ritardo della gara. La seconda volta riceverà una Detrazione di 2 punti (Cartellino Verde). Ogni successiva violazione potrebbe comportare una Squalifica dalla Giuria (Cartellino Rosso);
e) Dopo aver completato i colpi di prova, l'atleta può avere una pausa di 60 secondi per regolare gli organi di mira. Avranno così inizio le serie di gara;

f) Dopo ogni colpo, il punteggio e la posizione di ogni colpo deve essere mostrato per almeno 4 secondi. Il termine dell'indicazione del punteggio è sempre il segnale all'atleta per la continuazione della serie;
g) È necessario avere un ritmo costante e un sistema temporale per indicare del punteggio, nel metodo di indicazione e di cambio bersagli;
h) Nelle gare 50m, dopo il completamento di un colpo, la valutazione e segnalazione devono essere completati e il bersaglio deve essere disponibile a partire in non più di 12 secondi e l'atleta deve essere pronto per la partenza del bersaglio in non più di 18 secondi;
i) Nelle gare 10m, dopo il completamento di un colpo, la segnalazione e il cambio bersagli devono essere completati e il bersaglio deve essere disponibile a partire in non più di 18 secondi e l'atleta deve essere pronto per la partenza del bersaglio in non più di 20 secondi;
j) Il Commissario di Tiro e i Membri di Giuria devono controllare con attenzione i 18 e 20 secondi, penalizzando immediatamente un atleta che non rispetta questa regola;
k) Quando l'atleta tira e il colpo non colpisce il bersaglio e reclama in ritardo che non era pronto quando il bersaglio è partito, il colpo verrà registrato come mancato e non gli sarà permesso di ripetere il colpo;
l) Il tempo limite di 18 secondi (50m) e 20 secondi (10m) comincia quando il bersaglio sparisce al termine di ogni corsa. Il tempo termina quando l'atleta assume la posizione di PRONTO;
m) La Giuria deve verificare l'esattezza dei tempi dei bersagli durante la gara;
n) Se il bersaglio è partito dal lato sbagliato o con la coda in avanti, il tiro dovrà essere cancellato e ripetuto anche se l'atleta ha tirato.

10.7.4.1 Nel caso in cui si verificasse qualcosa che potrebbe essere pericoloso, disturbare l'atleta o interferire con la gara, il Commissario di Tiro deve interrompere il tiro con il comando **"STOP".** Se l'atleta dovesse tirare nel momento in cui viene dato il comando, egli avrà diritto all'annullamento del colpo se da lui richiesto.

10.7.4.2 Se una serie è interrotta per più di 5 minuti o l'atleta è spostato in un'altra linea di tiro, egli può chiedere ulteriori 2 colpi di prova (4 colpi di prova nelle corse miste). In questo caso il Commissario di Tiro deve annunciare "COLPI DI PROVA" e il Commissario Marcatore deve essere informato. Questi colpi di prova devono iniziare dallo stesso lato in cui la serie deve riprendere dopo l'interruzione. Se non vengono richiesti colpi di prova, la serie riprende da dove era stata interrotta.

10.7.4.3 Se un atleta dovesse essere impossibilitato a tirare, verrà registrato un colpo mancato, a meno che venga applicata una Regola che autorizza l'atleta a tirare nuovamente il colpo.

10.7.4.4 Se il Commissario di Tiro dimentica di interrompere il tiro quando le rispettive Regole lo prevedono, l'atleta può alzare il suo braccio e chiamare "STOP" purché non sia stato egli stesso la causa del problema. Il Commissario di Tiro deve immediatamente interrompere il tiro. Se il Commissario di Tiro ritiene giustificata l'azione dell'atleta, egli può continuare a tirare dopo un controllo del problema in accordo con le rispettive Regole. Se l'atleta non è giustificato, il Commissario di



Tiro deve dare il comando per far ripetere e l'atleta deve essere penalizzato con la deduzione di 2 punti dal valore di quel colpo.

10.7.4.5 **Colpi mancanti**

a) Tutti i colpi tirati prima dell'apparizione di un bersaglio di gara devono essere registrati come mancanti;
b) Il bersaglio sarà fatto partire senza un colpo ripetuto e il colpo mancato verrà marcato con una "Z" sul bersaglio, sulla scheda di tiro e sul modulo IR;
c) I colpi al di fuori degli anelli dei punti saranno registrati come zero e registrati con "X" sul bersaglio;
d) Se l'atleta non tira, il tiro sarà registrato come zero e registrato con "-" sul bersaglio;
e) I colpi che non raggiungono il bersaglio sono registrati come zero e registrati con "Z" sul bersaglio;
f) Colpi ovalizzati e di rimbalzo devono essere registrati come zero;

10.7.4.6 **Colpi mancanti e penalità nelle specialità a 10m**

a) L'atleta non può scaricare gas dalla sua carabina. Per la prima infrazione saranno detratti 2 punti (Cartellino Verde) dal punteggio del successivo colpo di gara. Per la seconda infrazione, l'atleta deve essere squalificato (Cartellino Rosso) dalla gara;
b) Dopo che il primo bersaglio di gara è stato posizionato, ogni rilascio di gas senza che un pallino abbia raggiunto il bersaglio verrà considerato colpo mancante;
c) È responsabilità dell'atleta assicurarsi che la sua carabina sia completamente carica prima dell'inizio della gara. Se durante la gara non ha sufficiente quantità di gas per continuare, gli sarà concesso un massimo di 5 minuti per ricaricare la bombola. Potrà quindi continuare la serie, ma senza ulteriori colpi di prova.

10.8 PROCEDURE PER IL "MEDAL MATCH"

10.8.1 Il Medal Match del Bersaglio Mobile a 10m può essere effettuato come seconda fase delle specialità Bersaglio Mobile 10m Uomini, Donne, Juniores Uomini e Juniores Donne.

10.8.2 La gara di Bersaglio Mobile 10m Uomini, Donne, Juniores Uomini e Juniores Donne deve essere completata come una Qualificazione per il Medal Match.

10.8.3 I 4 migliori atleti con i punteggi più alti in Qualificazione saranno ammessi al Medal Match. La loro posizione di partenza nel Medal Match è determinata dalla classifica di Qualificazione.

10.8.4 Parità per il secondo e quarto posto in Qualificazione saranno risolti in accordo alle regole di spareggio.



10.8.5 Tutti i qualificati al Medal Match partono dal punteggio zero. Il punteggio di Qualificazione non viene riportato nel Medal Match.

10.8.6 Tutti i qualificati al Medal Match devono presentarsi nello stand, pronti al tiro, 10 minuti prima di inizio gara.

10.8.7 Nel Medal Match l'atleta primo classificato in Qualificazione dovrà competere con l'atleta quarto classificato; il secondo classificato in Qualificazione dovrà competere contro l'atleta terzo classificato.

10.8.8 Deve essere fatta una presentazione degli atleti.

10.8.9 Il Medal Match sarà effettuato in 2 o 4 stand.

10.8.10 Se ci sono solo 2 stand, il primo turno sarà effettuato dagli atleti classificato primo e quarto.

10.8.11 Se ci sono 4 stand, gli atleti classificati primo e quarto saranno su stand adiacenti e quelli classificati secondo e terzo saranno in altri stand.

10.8.12 Il tempo di preparazione è di 1 minuto seguito da 2 colpi di prova, uno a sinistra e uno a destra (corse veloci). Il primo colpo di prova è effettuato a comando.

10.8.13 Tutti i colpi di gara sono effettuati a comando nelle corse veloci (2,5 secondi).

10.8.14 Il punteggio è in decimali. L'atleta con il punteggio più alto in ogni sfida per ogni colpo riceve un punto. In caso di parità, nessun atleta riceve punti.

10.8.15 L'atleta che raggiunge 6 punti o più con un vantaggio di 2 punti è il vincitore della sfida.

10.8.16 I perdenti delle due semifinali si sfideranno per la medaglia di bronzo con le stesse suddette regole.

10.8.17 I vincitori delle due semifinali si sfideranno per le medaglie d'oro e d'argento con le stesse suddette regole.

10.9 INFRAZIONI E REGOLE DISCIPLINARI

10.9.1 L'atleta non deve eccedere il tempo di preparazione di 2 minuti senza giustificato motivo, o aspetta più di 60 secondi per iniziare i colpi di gara al termine dei colpi di prova. Dopo ulteriori 30 secondi, il bersaglio deve partire e il risultato conteggiato anche se l'atleta sia in posizione di tiro o meno.

10.9.2 Se un atleta non si presenta al momento stabilito per iniziare la sua gara il Commissario di Tiro deve chiamare il suo nome ad alta voce per 3 volte in 1 minuto.
Se l'atleta non si presenta, riceverà un nuovo turno di tiro e 2 punti di penalità dal suo punteggio totale. Tuttavia, se la Giuria è convinta che il ritardo non dipenda dall'atleta, nessuna penalità verrà data.



10.9.3 All'atleta che viola per la prima volta la regola riguardante la posizione PRONTO o posizione tiro riceverà un'Ammonizione (Cartellino Giallo). Alla seconda violazione riceverà una Detrazione di 2 punti (Cartellino Verde). Ogni successiva violazione deve comportare la Squalifica (Cartellino Rosso).

10.10 INCEPPAMENTI

10.10.1 Se l'atleta ha un inceppamento con la sua carabina o munizioni nella fase di Qualificazione, la carabina deve essere posta sul bancone senza più toccarla.
Il Commissario di Tiro deve essere chiamato per controllare l'inceppamento. Il Commissario di Tiro deve interrompere la serie e cronometrare la durata dell'interruzione. Gli inceppamenti durante i Medal Match non posso essere chiamati.

10.10.2 Se il Commissario di Tiro, dopo aver esaminato carabina e munizioni, ritiene che l'inceppamento non sia stato causato dall'atleta, il colpo potrà essere ripetuto.

10.10.3 **L'inceppamento è considerato ammesso se:**

a) La carabina viene trovata disarmata (percussore sganciato), la camera di scoppio contiene una cartuccia dello stesso tipo usato dall'atleta, la cartuccia mostra chiaramente il segno della percussione e la pallottola non ha lasciato la canna;
b) La ragione per la quale il colpo non è partito era dovuta ad un malfunzionamento della carabina che verosimilmente non è stato causato dall'atleta o potrebbe non essere stato ragionevolmente previsto da lui.

10.10.4 **L'inceppamento è considerato non ammesso se:**

a) Non ha posizionato la sua carabina sul bancone;
b) Ha cambiato qualcosa sulla carabina prima di posizionarla sul bancone;
c) La sicura non è stata tolta;
d) L'otturatore non è stato completamente chiuso;
e) La carabina non è stata caricata;
f) La carabina è stata caricata con munizionamento errato.

Se il Commissario di Tiro determina che l'inceppamento è stato causato dall'atleta, verrà assegnato un colpo mancato.

10.10.5 Dopo l'interruzione dovuta ad un inceppamento della carabina o munizionamento, il Commissario di Tiro può ordinare la riparazione della carabina o il cambio del munizionamento. Se tale attività si svolge entro i 5 minuti, il tiro può riprendere subito. Se la riparazione si prolunga oltre i 5 minuti, l'atleta ha il diritto di riprendere immediatamente con la carabina riparata o con un'altra carabina nel caso in cui l'altra non sia riparabile. La serie deve essere ripresa dal punto in cui è stata interrotta.

10.10.6 Il Commissario di Tiro dovrebbe continuare se l'atleta non si fosse fermato in maniera da permettere all'atleta successivo di completare il suo tiro a secco.



10.10.7 **Difetti agli organi di mira**

a) Se durante i colpi di prova l'atleta si accorge di un difetto agli organi di mira non può essere corretto con una regolazione, la Giuria può concedere la sostituzione degli stessi, se sono disponibili;
b) Dopo il cambio l'atleta ha diritto ai colpi di prova;
c) L'atleta non può ripetere o avere ulteriori colpi di prova se il controllo eseguito dal Commissario di Tiro mostra che gli organi di mira non erano stati fissati correttamente;
d) Se gli organi di mira si allentano durante la gara a causa di un non corretto fissaggio, tutti i colpi devono essere registrati.

10.11 GUASTO BERSAGLI ELETTRONICI 10m

10.11.1 Se si verifica un guasto di tutti i bersagli dello stand (applicabile anche agli stand convenzionali):

a) L'orario del guasto deve essere registrato dal Direttore di Tiro e dalla Giuria;
b) Tutti i colpi di gara tirati da ogni atleta devono essere conteggiati e registrati. Nel caso di interruzione di corrente elettrica nello stand, può essere necessario aspettarne il ritorno per poter rilevare il numero di colpi registrati dal bersaglio, non necessariamente sul monitor in linea di tiro;
c) Dopo che il guasto è stato ripristinato e l'intero stand è operativo agli atleti sarà concesso 1 minuto di tempo di preparazione in maniera tale da permetter loro di riprendere la posizione. L'orario di ripresa deve essere annunciato tramite altoparlanti almeno 5 minuti prima. Al termine del tempo di preparazione, agli atleti saranno concessi 4 colpi di prova (2 a sinistra e 2 a destra). Questi colpi di prova devono iniziare dallo stesso lato in cui la serie riprenderà dopo l'interruzione. Dopo i colpi di prova sarà concessa una pausa di 30 secondi. Al termine dei colpi di prova e della pausa la serie riprenderà da dove si era interrotta.

10.11.2 **Nel caso di guasto ad un singolo bersaglio**

Se un singolo bersaglio cessa di funzionare l'atleta sarà spostato su un altro bersaglio dove sarà applicata la stessa Regola 10.11.1 c).

10.11.3 **Reclami riferiti ad una errata registrazione o visualizzazione del colpo** sul monitor di un sistema di Bersaglio Elettronico.

a) L'atleta deve immediatamente informare il più vicino Commissario di Tiro. Questi deve emettere una nota scritta sul tempo del reclamo. Uno o più Membri di Giuria deve andare in linea di tiro;

b) L'atleta dovrà tirare un ulteriore colpo di gara sul suo bersaglio. L'atleta deve chiamare "PRONTO". Si applicherà la procedura sul reclamo riferito ad una errata registrazione o visualizzazione del colpo sul monitor come da Regolamento Tecnico Generale (6.10.8).

10.12 PARITA’

10.12.1 Parità individuali nelle specialità 50m e 10m

Lo spareggio tra atleti con il punteggio massimo non verrà fatto.

10.12.1.1 Parità dal 1° al 3° posto e successivi:

a) Se 2 o più atleti hanno lo stesso punteggio, lo spareggio per le prime 3 posizioni devono essere decise da uno spareggio deciso dalla Giuria. Questo spareggio consiste in 2 colpi di prova (1 a sinistra e 1 a destra) e 2 colpi di gara (1 a sinistra e 1 a destra) in 2,5 secondi (corsa veloce) su comando per tutti i colpi di gara;
b) Nel caso di ulteriore parità lo spareggio continuerà fino a quando la parità non sarà risolta.

10.12.1.2 Regole per gli spareggi

a) Lo spareggio deve iniziare quanto prima al termine del tempo di presentazione reclami. Se lo spareggio non si svolge nell’orario previsto dal programma di gara, gli atleti coinvolti devono rimanere in contatto con il Direttore di Tiro in attesa di conoscere ora e luogo;
b) Gli atleti con lo stesso punteggio saranno posizionati in linee di tiro adiacenti sorteggiate sotto la supervisione della Giuria. Se più atleti hanno uguale punteggio, la sequenza di tiro sarà anch’essa determinata dal sorteggio. Quando diversi atleti sono in parità per più di un posto in classifica, lo spareggio per la posizione in classifica più bassa inizierà per primo, seguito dagli spareggi per le successive posizioni di classifica;
c) Se un atleta non si presenta allo spareggio, sarà classificato ultimo in quello spareggio. Se due o più non si presentano allo spareggio saranno classificati secondo la regola 10.12.1.3 per gli spareggi individuali dal 4° posto;
d) Durante lo spareggio, inceppamenti e altre irregolarità devono essere trattate secondo questo Regolamento Tecnico, ma solo 1 inceppamento è ammesso durante lo svolgimento dello spareggio e ogni ripetizione o completamento andrà fatto immediatamente.

10.12.1.3 **Parità per il 4° posto e successivi,** se non risolti da spareggio, devono essere decisi come segue:

a) Specialità 10m
Ogni parità rimasta per il 4° posto e successivi sono risolte secondo la regola 6.15 (numero più alto di inner ten, punteggio più alto dell’ultima serie, etc);
b) Specialità 50m 30 + 30
Ogni parità rimasta per il 4° posto e successivi sono risolte secondo il punteggio totale più alto delle corse veloci; e in caso di ulteriore parità comparando il colpo di valore più basso di tutta la gara per gli spareggi individuali (l’atleta con il colpo di valore più basso perde); in caso di ulteriore parità, gli atleti devono essere classificati allo stesso posto;

c) Specialità 50m Corse miste
Ogni parità rimasta per il 4° posto e successivi sono risolte secondo il punteggio totale più alto della seconda ripresa; e in caso di ulteriore parità comparando il colpo di valore più basso di tutta la gara per gli spareggi individuali (l'atleta con il colpo di valore più basso perde); in caso di ulteriore parità, gli atleti devono essere classificati allo stesso posto.

10.12.2 **Parità di squadra**

Parità di squadra nelle specialità 10m e 50m

Le parità nelle gare a squadre devono essere decise dalla somma dei risultati di tutti i membri di una squadra e applicando questi passaggi per lo spareggio.

a) Il più alto numero di inner ten
b) Il più alto punteggio totale dell'ultima serie, quindi della successiva, etc;
c) In caso di ulteriore parità, i punteggi totali saranno comparati colpo per colpo usando gli inner ten, iniziando dall'ultimo colpo, quindi il successivo, etc.
d)

10.13 MIXED TEAM

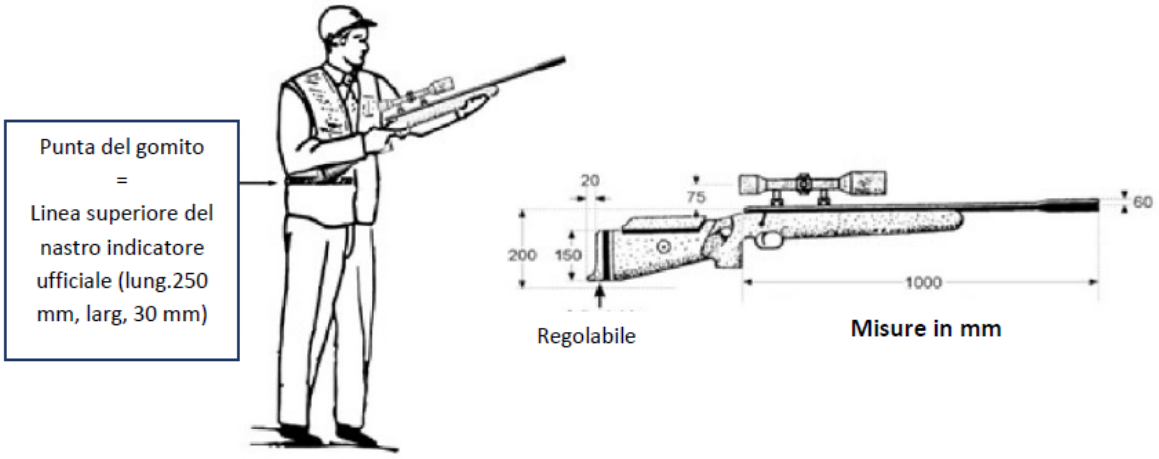
Non Applicabile

10.14 TABELLA SPECIFICHE TECNICHE

Specialità	Peso massimo	Peso scatto	Calciolo	Organi di mira	Contrappesi	Munizioni	Colpi di gara
10m Bersaglio Mobile	5.5 kg incluso cannocchiale	Libero Non si può usare lo steker	Profondità: punto più basso 200mm Lunghezza: massimo 150mm Profondità / altezza della curvatura 20mm	Qualunque tipo Cannocchiale con ingrandimento massimo, non variabile, 4x (tolleranza 0.4x)	Fino ad un raggio di 60mm	4.5 mm (.177")	30 corse lente 30 corse veloci
10m Bersaglio Mobile corse Miste							40 corse miste
50m Bersaglio Mobile	5.5 kg incluso cannocchiale	500 g. Non si può usare lo steker		Qualunque tipo Lunghezza nessuna restrizione	Fino ad un raggio di 60mm	5.6 mm (.22"LR)	30 corse lente 30 corse veloci
50m Bersaglio Mobile corse Miste							40 corse miste

10.15 DISEGNI

Carabina 10m:	Lunghezza complessiva della meccanica compresa la prolunga 1000mm
Carabina 50m:	La lunghezza complessiva della canna, misurata dalla parte posteriore dell'otturatore chiuso con il percussore sganciato, alla fine della canna, compresa ogni prolunga non deve superare 1000 mm



10.16 INDICE

10m – Cambio bersagli	10.6.7
10m – Caratteristiche dei pallini	10.4.4 d)
10m – Lunghezza complessiva	10.4.4 c)
10m – Peso di sgancio del grilletto	10.4.4 a)
10m – Specifiche	10.4.4
50m – Lunghezza complessiva	10.4.3 c)
50m – Munizionamento	10.4.3.6 d)
50m – Peso di sgancio del grilletto	10.4.3.6 a)
50m – Specifiche	10.4.3.6
Applicazione delle regole 10m e 50m	10.1.1
Arrivo in ritardo	10.9.2
Atleti mancini e destrorsi	10.1.3
Calciolo	10.4.2
Cancellazione e ripetizione di un colpo	10.7.4 n)
Caratteristiche degli stand e dei bersagli	10.3
Caratteristiche generali	10.1
Caratteristiche generali 10m e 50m	10.4
Caratteristiche generali 10m e 50m – Tabella specifiche tecniche	10.14
Chiamata “PRONTO”	10.7.4
Colpi a 50m – Copertura fori	10.6.6
Colpi di rimbalzo – Registrazione / valutazione	10.7.4.5
Colpi mancanti – Impossibilità a tirare	10.7.4.3
Colpi mancanti – Registrazione / Valutazione	10.7.4.5
Colpi mancanti e Penalità 10m	10.7.4.6
Commissari di Linea – Compiti e responsabilità	10.6.5
Commissario ai Bersagli	10.6.6
Commissario di Tiro- Compiti e responsabilità	10.6.3
Commissario Marcatore – Compiti e responsabilità	10.6.4
Completamento del tiro a secco per il successivo atleta	10.10.6
Completamento di un colpo 10m – 18/20 secondi	10.7.4 i)
Completamento di un colpo 50m – 12/18 secondi	10.7.4 h)
Conoscenza delle regole	10.1.2
Controllo equipaggiamento pre e post gara	10.4.5
Corse lente / veloci – 20 + 20	10.7.2.2
Corse lente / veloci – 30 + 30	10.7.2.1
De trazione di punti / Squalifica – Scarico gas	10.7.4.6 a)
Detrazione di punti – Mancata presentazione al momento previsto	10.9.2
Detrazione di punti – Richiesta non giustificata	10.7.4.4
Difetti agli organi di mira	10.10.7
Disegni – 10m e 50m	10.15
Disturbo	10.7.4.1
Gara Corse Miste	10.7.2.2
Gare maschili / femminili	10.1.4
Gare svolte in uno / due giorni	10.7.2.3
Gas insufficiente	10.7.4.6
Guasto Bersagli Elettronici 10m	10.11
Guasto di tutti i bersagli dello stand	10.11.1
Guasto di un singolo bersaglio	10.11.2
Inceppamenti	10.10
Inceppamenti ammessi	10.10.3
Inceppamenti non ammessi	10.10.4
Infrazioni e Regole disciplinari	10.9
Interruzione della serie per più di 5 minuti – Colpi in più	10.7.4.2
Medal Match	10.8



Nastro indicatore	10.5.1
Non essere in posizione PRONTO – Dopo il tiro	10.7.4 k)
Numero di colpi	10.7.2.1
Organi di mira – Difetti e non perfetto bloccaggio	10.10.7
Organi di mira danneggiati – Sostituzione	10.4.3.3
Parità dal 4° posto in poi	10.12.1.3
Parità individuali – Punteggio perfetto	10.12.1
Parità individuali per i primi 3 posti	10.12.1.1
Pesi sulla canna	10.4.3.4
Posizione di PRONTO	10.7.1 & 10.7.1.2
Posizione di tiro	10.15 & 10.7.1.2
Prestazioni – Definizione	10.7.1.3
Procedure di tiro	10.7.4
Reclamo riferito a mancata registrazione o visualizzazione del colpo (EST)	10.11.3
Regolazione organi di mira – Massimo 60 secondi	10.7.4 e)
Regole abbigliamento	10.5
Regole di gara	10.7.3
Rilascio di gas durante gara 10m	10.7.4.6
Ripresa di una gara dopo inceppamento o riparazione	10.10.5
Ritardo ingiustificato nella chiamata “PRONTO” – Penalità	10.7.4 d)
Scarico gas durante gara 10m	10.7.4.6
Sicurezza	10.2
Sostituzione degli organi di mira	10.4.3.3
Sostituzione di carabina, organi di mira, pesi, grilletto	10.4.3.5
Sostituzione di munizionamento	10.10.5
Sostituzione organi di mira durante i colpi di prova	10.10.7 a)
Spareggio	10.12.1.2
Specialità 50m e 10m – Programma	10.7.2
Tempo di Preparazione – 2 minuti	10.7.3.7
Tiro a secco – Prima della gara e Serie completa	10.7.3.2
Tiro a secco – Sequenza degli atleti	10.7.3.4
Ufficiali di gara	10.6
Una carabina per gara	10.4.3.5
Superamento del Tempo di Preparazione	10.9.1
Vice Direttore di Tiro – Compiti e responsabilità	10.6.2
Visualizzazione dei colpi – Monitor	10.7.3.6
Visualizzazione del bersaglio – Entro 4 secondi	10.7.4 f)