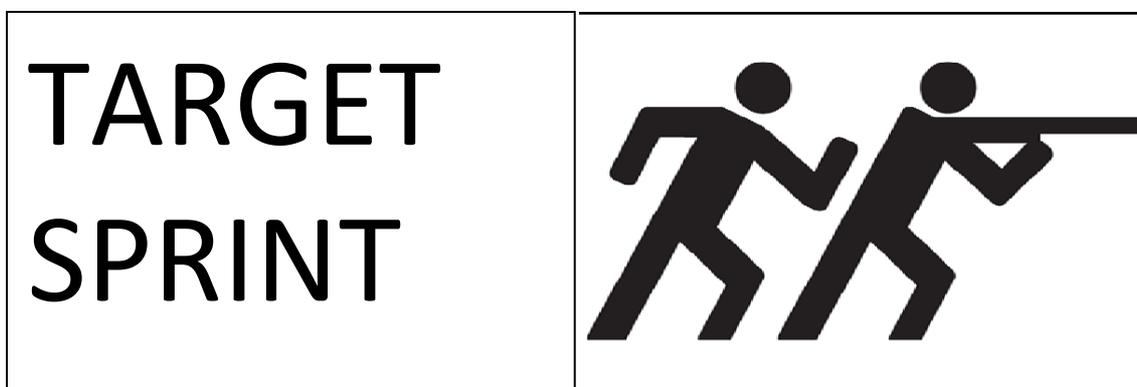


REGOLAMENTO TECNICO TARGET SPRINT

UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO



REV. 2.1 - 2020



INDICE

0.	<u>INTRODUZIONE: SPORT PER TUTTI</u>	4
1.	<u>LUOGO PER LA MANIFESTAZIONE</u>	4
1.1.	AREA DI TIRO DEL TARGET SPRINT.....	5
2.	<u>SVOLGIMENTO DELLA GARA</u>	5
2.1.	LUNGHEZZA DEL PERCORSO DELLA CORSA	6
2.2.	ASSEGNAZIONE DELLE LINEE DI TIRO	6
2.3.	BERSAGLI.....	6
2.4.	CAMBIO TRA CORSA E TIRO	6
3.	<u>CATEGORIE ATLETI DELLA TARGET SPRINT™</u>	7
3.1.	GARA INDIVIDUALE	7
3.2.	GARA A STAFFETTA	8
4.	<u>ORGANIZZAZIONE – ORGANIGRAMMA</u>	8
4.1.	ORGANI DI GARA	8
4.2.	TURNI DI GARA	8
4.3.	PROGRAMMA DI GARA.....	8
4.4.	ALLENAMENTO UFFICIALE	9
4.5.	BATTERIE DI QUALIFICAZIONE	9
4.6.	FINALI/CLASSIFICA FINALE	9
4.7.	RISULTATI/CLASSIFICA FINALE	9
4.8.	RECLAMI/CONTESTAZIONI SUL PUNTEGGIO	9
4.9.	RECLAMI/CONTESTAZIONI SULLE CONDIZIONI DI GARA	9
5.	<u>CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE AREE DI GARA</u>	10
5.1.	AREE DI PARTENZA E ARRIVO	10
5.2.	IL PERCORSO.....	10
5.3.	AREA DI TIRO.....	10
5.4.	AREA DI TIRO, LINEA DI TIRO E POSTAZIONI DI TIRO	10
5.5.	BERSAGLI DI GARA	10
5.6.	BERSAGLI.....	11
5.6.1.	ALTEZZA DEI BERSAGLI DI GARA	11
5.7.	RASTRELLIERA PER LE CARABINE	11
5.8.	TREPIEDE PER CARABINA	11
6.	<u>CARABINE / ATTREZZATURA</u>	11

6.1.	CARABINE AD ARIA COMPRESSA—CLASSE SPORTIVA I	12
6.2.	CARABINE AD ARIA COMPRESSA—CLASSE SPORTIVA II	12
6.3.	CARABINE AD ARIA COMPRESSA—CLASSE DI PRECISIONE III	12
6.4.	ABBIGLIAMENTO DEGLI ATLETI	13
7.	<u>PROCEDURE RELATIVE ALL'AREA DI TIRO E DI SICUREZZA DELLA TARGET SPRINT™</u>	13
7.1.	SESSIONI DI TIRO	13
7.2.	NORME DI SICUREZZA	13
7.3.	APERTURA OTTURATORE DELLE CARABINE	13
7.4.	GESTIONE DELLE CARABINE DURANTE LA GARA	13
7.5.	CARICAMENTO E SCARICAMENTO	13

0. Introduzione: Sport per Tutti

Sport per Tutti è un movimento che promuove l'ideale olimpico dello sport, inteso come diritto umano per tutti, senza distinzione di razza, classe sociale e sesso. Inoltre lo **Sport per Tutti** incoraggia la pratica delle attività sportive, che regalano un allenamento regolare con dei benefici sulla salute e sociali.

La Federazione Internazionale Tiro a segno (ISSF) e Sport per Tutti

La ISSF (International Shooting Sport Federation) ha adottato un programma di **Tiro a segno per Tutti** per incoraggiare i membri delle Federazioni Sportive Nazionali a promuovere eventi e discipline di tiro a segno, al fine di ampliare il bacino di utenza.

Target Sprint™ è una manifestazione di tiro a segno per tutte le discipline

Target Sprint è una combinazione divertente fra il tiro a segno con carabine ad aria compressa e la corsa di media distanza, che richiede ai partecipanti accurate capacità di tiro e un buono stato di forma fisica.

La gara si articola in questo modo:

- 400 mt corsa
- Tiro (l'atleta deve colpire tutti e 5 i bersagli per poter proseguire nella corsa)
- 400 mt corsa
- Tiro (l'atleta deve colpire tutti e 5 i bersagli per poter proseguire nella corsa)
- 400 mt corsa
- ARRIVO

CORSA-TIRO-CORSA-TIRO-CORSA-ARRIVO

REGOLAMENTO del Target Sprint

1. Luogo per la manifestazione

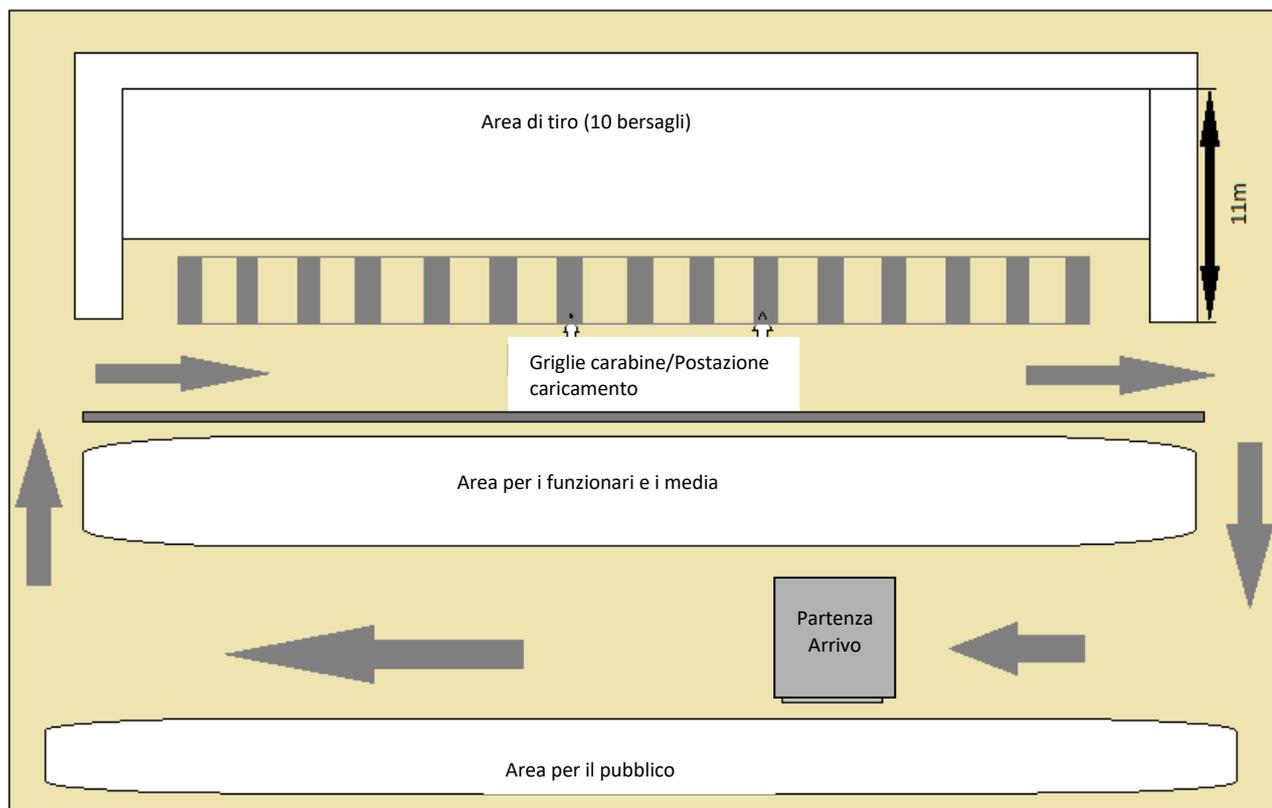
Le gare di Target Sprint sono organizzate all'interno dell'area del poligono (possibilmente in pianura) e lo stand di tiro dovrà avere le seguenti caratteristiche;

- essere posizionato contro un muro alto e delimitato lateralmente con un telo alto 3 mt;
- essere all'esterno, con la zona tiro non rivolta contro zone abitate.

La planimetria dello stand con il relativo percorso dovrà essere approvata dall'UITs;

Tali stand dovranno garantire il tiro in sicurezza per tiratori e pubblico.

1.1. Area di tiro del Target Sprint



2. Svolgimento della gara

La gara di Target Sprint si svolge come segue:

Fase	Attività	Descrizione
	Preparazione	Prima di ogni turno/girone agli atleti vengono concessi 5 min di preparazione con possibili tiri di prova
		Dopo il tempo di preparazione gli atleti devono recarsi alla linea di partenza ed aspettare il comando start. Dopo lo start:
1	Corsa	400m di corsa sul percorso stabilito.
2	Tiro	Gli atleti prendono le carabine, raggiungono la linea di tiro e sparano nella posizione in piedi a cinque (5) bersagli. Dopo 5 colpi, gli atleti devono continuare a sparare finché non sono abbattuti tutti i bersagli. Hanno a disposizione max 15 colpi. Per ogni bersaglio non abbattuto in max 15 colpi l'atleta dovrà scontare una penalità di 15 sec. nell'apposita "penalty box" all'uscita del poligono
3	Corsa	dopo il tiro, gli atleti ripongono le carabine e continuano la corsa per il secondo giro di 400m.
4	Tiro	Gli atleti ripetono la Fase 2 e sparando ai cinque bersagli.

5	Corsa	dopo il tiro, gli atleti ripongono le carabine e continuano la corsa per altri 400m fino a raggiungere la linea d'arrivo. Il tempo totale dalla partenza all'arrivo rappresenta il tempo finale.
	Fine gara	Al termine della gara gli atleti rimuovono l'arma e eventuale attrezzatura dalla linea di tiro
		Prima e dopo la gara tutte le carabine devono essere depositate nel deposito armi, con la safety flag inserita. È vietato depositare le carabine nell'area spettatori o tecnici.

2.1. Lunghezza del percorso della corsa

Il tracciato del percorso può variare a seconda dello spazio a disposizione, ma la lunghezza deve essere sempre 400mt ca. (è ammesso anche una pista da 200mt da percorrere due volte prima di entrare in poligono per il tiro) Sarebbe ideale se gli spettatori e i media potessero non perdere mai di vista gli atleti, per tutto il percorso di gara.

2.2. Assegnazione delle linee di tiro

Ad ogni atleta viene assegnata una linea di tiro, **sulla** quale sarà posizionato l'appoggio per la carabina. I tiri vengono eseguiti in posizione in piedi, senza appoggio.

Per i partecipanti della categoria allievi è prevista la posizione a terra, nella quale gli atleti devono rimanere distesi appoggiando entrambi i gomiti a terra. La carabina viene imbracciata sulla spalla e tenuta da entrambe le mani. Non è consentito né l'appoggio né la cinghia da tiro.

2.3. Bersagli

Ci sono 5 bersagli. Ogni volta che ne viene colpito uno, si alza una paletta bianca ben visibile che lo copre. L'atleta deve continuare a sparare per chiudere tutte le palette. Ha a disposizione 15 colpi per sessione di tiro. **L'atleta che non dovesse essere riuscito a colpire tutti i 5 bersagli con i colpi a disposizione verrà penalizzato con 15 sec. per ogni bersaglio non colpito. Dovrà scontare le penalità all'uscita del poligono nell'apposita area segnalata. (penalty box)**

2.4. Cambio tra corsa e tiro

L'atleta non può portare la carabina durante la sessione di corsa, ma deve lasciarla appoggiata all'apposito supporto, posto vicino alla propria linea di tiro.

Alla fine di ognuna delle prime due sessioni di corsa, gli atleti devono:

- 1) avvicinarsi all'area di tiro;
- 2) prendere la propria carabina dal supporto, tenendola sempre in posizione verticale con la canna rivolta in alto;
- 3) avvicinarsi alla postazione di tiro con l'otturatore della carabina aperto;
- 4) prendere posizione nella postazione di tiro;
- 5) tirare i colpi necessari per colpire tutti i bersagli (max 15 colpi.)
- 6) aprire l'otturatore della carabina e appoggiarla all'apposito supporto. Per motivi di sicurezza, se l'arma cade dalla rastrelliera al momento in cui vi viene appoggiata, l'atleta è tenuto a rimetterla in posizione, altrimenti gli verrà comminata da parte del Giudice di gara una penalità di 20 sec.
- 7) riprendere a correre sul percorso definito (dopo aver scontato un'eventuale penalità)



Posizione a terra



Posizione in piedi

3. Categorie atleti della Target Sprint™

3.1. Gara individuale

Le singole categorie sono divise in fasce di età, come di seguito illustrato:

Categorie	Età	Posizione
Allievi	12 - 13 anni	Terra
Ragazzi	14 – 16 anni	Piedi
Junior Uomini	17 – 20 anni	Piedi
Junior Donne	17 – 20 anni	Piedi
Uomo	21 - 49 anni	Piedi
Donna	21 - 49 anni	Piedi
Master Uomo	50 – e oltre	Piedi
Master Donna	50 – e oltre	Piedi

3.2. Gara a staffetta

Gli organizzatori possono inserire nel programma anche gare a staffetta, con composizione promiscua o di categoria, formate da due o tre atleti.

Nelle gare a staffetta, i membri della squadra si succedono (1-2 o 1-2-3) nell'ordine stabilito.

Nella staffetta tutti i tre atleti devono completare le fasi 1 a 5 (rif. punto 3):

- Start atleta 1 corsa, tiro, corsa, tiro, corsa
- Cambio atleta 2 corsa, tiro, corsa, tiro, corsa
- Cambio atleta 3 corsa, tiro, corsa, tiro, corsa - fine

3.3. Gara Mixed Team

Ogni Mixed Team sarà composto di due atleti (1 uomo + 1 donna)

L'ordine di partenza è il seguente:

- Start donna corsa, tiro
- cambio con uomo corsa, tiro
- cambio con donna corsa ,tiro
- cambio con uomo corsa, tiro, corsa - arrivo

4. Organizzazione – organigramma

4.1. Organi di gara

Qui di seguito si riepilogano gli organi di Gara per lo svolgimento di una gara di Target Sprint:

- a. **Direttore gara**
- b. **Ufficio classifiche**, affiancato dagli assistenti e cronometristi per gestire i tempi e stilare le classifiche.
- c. **Direttore di tiro**, affiancato da un commissario di tiro ogni cinque postazioni.
- d. **Direttore di corsa**, che effettua gli start, affiancato da assistenti che controllano gli atleti sul percorso.
- e. **Giuria della gara**. Deve essere nominata una giuria composta da tre persone per decidere su eventuali contestazioni. Il Direttore di gara può avere il ruolo di Presidente di Giuria. Gli allenatori o tecnici presenti possono essere nominati membri della Giuria, a patto che non interferiscano su contestazioni riguardanti la loro società.

4.2. Turni di gara

Gli atleti partecipanti vengono suddivisi in turni o gruppi che partono contemporaneamente. Ogni turno dovrebbe includere solo atleti di una specifica categoria. Il numero massimo di atleti per turno e gruppo è determinato dal numero di postazioni di tiro disponibili. Ad ogni atleta deve essere assegnata con sorteggio una linea di tiro.

4.3. Programma di gara

Il programma della gara dovrebbe prevedere le seguenti fasi:

- a. **Riunione tecnica:** al fine di spiegare le procedure di gara e di tiro e le istruzioni di sicurezza. Gli organizzatori possono usare questo incontro anche per dare brevi consigli di tiro ad eventuali partecipanti inesperti.
- b. **Allenamento ufficiale**
- c. **Controllo armi:** il controllo armi è obbligatorio e gratuito al fine di accertare che l'equipaggiamento sia conforme alle regole stabilite. Se è l'organizzazione a fornire le armi, ciascuna deve essere assegnata ad un singolo atleta.
- d. **Competizione:** Prima dell'inizio della gara è possibile effettuare la taratura della propria carabina direttamente dalla postazione di tiro assegnata, preferibilmente su bersagli di carta.
I tecnici degli atleti in gara possono controllare la taratura tramite cannocchiale e dare indicazioni all'atleta.
(rif. art. 2, diverse batterie e finali)
- e. **Cerimonia di premiazione e chiusura evento.** (tutti gli atleti)

4.4. Allenamento ufficiale

Il giorno precedente o lo stesso giorno di gara può essere programmato un allenamento ufficiale di corsa e/o di tiro.

4.5. Batterie di qualificazione

Se il numero di atleti appartenenti ad una categoria è superiore a quello delle postazioni di tiro, la gara relativa a questa categoria può essere divisa in due o più batterie di qualificazione. Al termine delle batterie di qualificazione di questa categoria, gli atleti che hanno ottenuto il miglior tempo di qualificazione accedono alle finali.

4.6. Finali/classifica finale

Gli atleti qualificati alla finale eseguono una normale gara individuale. La classifica finale viene fatta in base all'ordine di arrivo oppure sulla base del tempo totale di gara.

4.7. Risultati/classifica finale

I risultati finali contenenti tempi e classifiche di tutti gli atleti partecipanti dovranno essere esposte in un luogo ben visibile a tutti nel luogo della competizione.

4.8. Reclami/contestazioni sul punteggio

La classifica non ufficiale dei risultati è soggetta a reclamo e correzione, ove necessario. I reclami devono essere fatti entro 15 minuti dall'esposizione dei risultati. Se entro tale periodo non vengono sollevate contestazioni, i risultati diventano ufficiali. L'ufficio classifiche può correggere errori evidenti. La Giuria di gara deciderà sui reclami.

4.9. Reclami/contestazioni sulle condizioni di gara

Nel caso in cui un atleta ritenga di gareggiare in condizioni non corrette, può riportare eventuali contestazioni legate alle condizioni di gara anche al Direttore di gara o alla Giuria. Sarà addebitata una tassa di contestazione di 25,00 € che, nel caso in cui la contestazione sia accettata, quanto pagato verrà restituito.

5. Caratteristiche tecniche delle aree di gara

5.1. Aree di partenza e arrivo

Le aree di partenza e arrivo del percorso devono essere piane, livellate e larghe almeno cinque (5) metri. Deve esserci uno spazio aperto di tre (3) metri ai lati della linea d'arrivo (fuori dal percorso della corsa) e uno spazio aperto privo di ostacoli di circa 15 metri oltre la linea d'arrivo, dove gli atleti possano finire la corsa in sicurezza.

5.2. Il percorso

La pista per la corsa deve essere larga tre (3) metri e deve formare un anello che inizi e finisca in vicinanza dell'area di tiro, ma possono essere previsti anche più giri (**max 2**) per completare i 400m.

Tutto il percorso deve essere posto in modo di permettere agli atleti di correre in sicurezza alla massima velocità.

Ciascuna parte del percorso di gara deve essere chiaramente segnalata, in modo tale che gli atleti non abbiano dubbi sulla direzione giusta da seguire.

5.3. Area di tiro

L'area di tiro deve essere posizionata vicino alla linea di partenza/arrivo del percorso di corsa. Essa deve avere postazioni di tiro stabilite, una serie di bersagli per ciascuna postazione, un'area dietro alle postazioni di tiro con i supporti per le carabine ed uno spazio dove possano posizionarsi gli allenatori.

Le norme di sicurezza da rispettare per l'area di tiro sono quelle vigenti nel paese nel quale si svolge la gara. I bersagli e le postazioni di tiro devono essere visti dalla maggior parte degli spettatori. L'area di tiro deve trovarsi su di un terreno piano e livellato. I pannelli di sfondo laterali e posteriori ai bersagli devono essere di colore chiaro ed uniforme (bianco, grigio chiaro, verde chiaro, ecc.), devono partire da terra fino ad arrivare ad 1 metro sopra ai bersagli e devono coprire tutta la larghezza dell'area.

5.4. Area di tiro, linea di tiro e postazioni di tiro

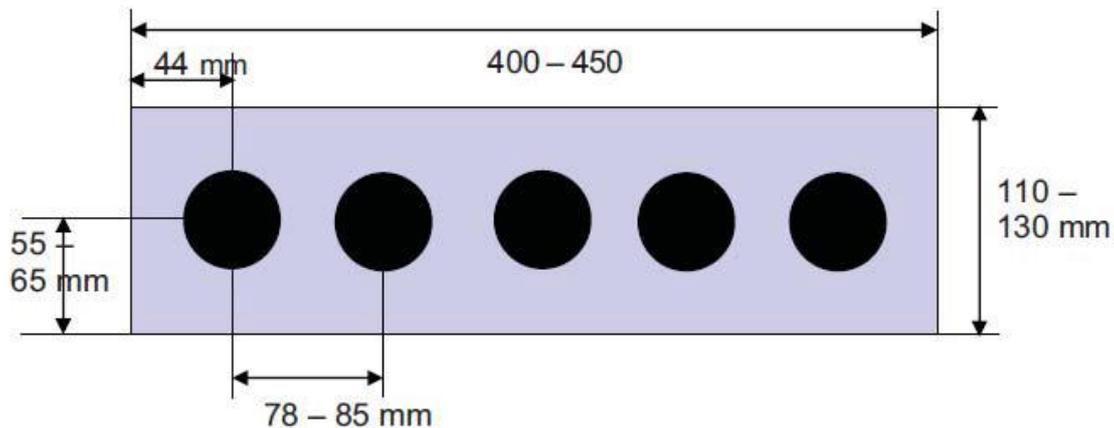
L'area di tiro deve avere una linea di tiro divisa in postazioni di tiro. La linea di tiro deve essere visibilmente segnalata (con un nastro o una linea di colore rosso di 10 cm di larghezza) davanti alle postazioni di tiro. La postazione di tiro è l'area assegnata ad un atleta per sparare ai propri bersagli. Ciascuna postazione di tiro deve essere larga almeno 1,5 metri. Le postazioni di tiro devono essere visibilmente numerate. A ciascuno degli atleti di un girone di gara viene assegnata una postazione specifica. Il numero degli atleti di un girone non può essere maggiore del numero delle postazioni di tiro.

5.5. Bersagli di gara

Ogni atleta spara ad un bersaglio con 5 centri / dischi di un diametro di 35mm, posizionato a 10 metri dalla linea di tiro. La distanza fra i punti centrali dei dischi è di 78-85 mm. I dischi devono essere di colore nero e montati su un supporto bianco. I centri colpiti devono chiudersi con una paletta bianca o altro meccanismo in modo che sia evidente per atleti, direttori di gara, allenatori e spettatori che il colpo è andato a segno. Il supporto dei bersagli deve essere costruito in modo

tale da poter essere ripristinato elettronicamente o meccanicamente dalla linea di tiro dopo che ogni atleta ha completato la fase di tiro. Possono essere utilizzati solamente bersagli conformi ai requisiti della ISSF.

5.6. Bersagli



Diametro bersaglio 35 mm

5.6.1. Altezza dei bersagli di gara

Tutti i bersagli di gara devono essere posti alla stessa altezza rispetto al livello della postazione di tiro, ovvero a $1,40 \pm 0,10$ mt per il tiro in piedi e $0,35 \pm 0,05$ mt per tiro a terra

5.7. Rastrelliera per le carabine

Ogni linea di tiro deve essere munita di una rastrelliera per la carabina o non più distante di 4 mt. dalla linea di tiro, nella quale l'atleta deve porre l'arma prima, dopo e durante la corsa. In tal caso è importante che ogni atleta abbia la stessa distanza alla sua linea di tiro. E' consigliabile predisporre delle rastrelliere in legno, costruite in modo da evitare la caduta accidentale dell'arma. L'incavo per l'appoggio deve avere un diametro di ca. 35mm

5.8. Treppiede per carabina

Se si usano carabine ad aria compressa a colpo singolo, ogni postazione di tiro **puo`** essere dotata di un appoggio per la carabina durante il caricamento. Tale deve essere alto almeno 1 metro e avere un piano (max. 15 cm x 15 cm) sul quale l'atleta può appoggiare anche i pallini.

6. Carabine / attrezzatura

Possono essere utilizzate solamente carabine da 4,5 mm (.177"), azionate da CO₂, molla o da aria compressa e pallini di piombo dolce. Per le gare, si possono utilizzare le carabine fornite dagli organizzatori oppure quelli personali, che devono però essere conformi alle prescrizioni del regolamento (punto 6.3). In caso di guasto o malfunzionamento della carabina durante la gara può essere usata una carabina di

6.1. Carabine ad aria compressa—Classe sportiva I

- Peso massimo – 3,5 kg
- Peso scatto – 500 grammi
- Apertura regolabile, iride posteriore non ottico
- Mirino anteriore non ottico con inserti intercambiabili
- Propellente: CO2 o ad aria compressa
- Colpo singolo (no carabine a ripetizione o con caricatore)

6.2. Carabine ad aria compressa—Classe sportiva II

- Peso massimo – 4,5 kg
- Peso scatto – libero
- Apertura regolabile, iride posteriore non ottico
- Mirino anteriore non ottico con inserti intercambiabili
- Propellente a CO2 o ad aria compressa
- Colpo singolo (no carabine a ripetizione o con caricatore)

6.3. Carabine ad aria compressa—Classe di precisione III

- Peso massimo – 5,5 kg
- Peso scatto – libero
- Apertura regolabile, iride posteriore non ottico
- Mirino anteriore non ottico con inserti intercambiabili
- Propellente a CO₂ o ad aria compressa
- Si possono usare carabine a ripetizione o con caricatore, **ma devono essere utilizzate come se fossero a colpo singolo**
- Dimensioni – devono essere conformi alle dimensioni riportate nella tabella sottostante

A	Lunghezza del tunnel	50 mm
B	Diametro del tunnel	25 mm
C	Distanza massima dal centro tunnel all'asse della canna	60 mm
D	Distanza massima dal calcio anteriore /poggiamano all'asse della canna	120mm
E	Punto più basso dell'impugnatura rispetto all'asse della canna	160 mm
F	Punto più basso del calciolo rispetto all'asse della canna	220 mm
G	Profondità della curvatura del calciolo (non sono ammessi calcioli ad uncino)	20 mm
H	Altezza massima del calciolo	153 mm
I	Larghezza max. del calcio anteriore/poggiamano	60 mm
J	Distanza massima (orizzontale) del poggia guancia dall'asse della canna	40 mm
K	Spostamento max. laterale del calciolo rispetto all'asse della canna	15 mm
L	Peso dello scatto	Libero
M	Peso (mire inclusi)	5,5 kg
N	Il mirino anteriore non deve estendersi oltre il vivo di volata della carabina, così come qualunque altro accessorio (stabilizzatori, estensione del tunnel)	
O	Lunghezza totale della meccanica dalla fine della canna o estensione al retro dell'otturatore o della meccanica)	850 mm

6.4. Abbigliamento degli atleti

Non è consentito indossare particolari indumenti per il tiro, tranne il guanto. È consentito indossare il classico abbigliamento sportivo (scarpe, pantaloni, maglietta, ecc.).

7. Procedure relative all'area di tiro e di sicurezza della Target Sprint™

7.1. Sessioni di tiro

Al loro arrivo nell'area per una sessione di tiro, gli atleti devono colpire solamente i bersagli in corrispondenza della loro postazione. Nel caso in cui colpiscano il bersaglio di un altro atleta, saranno squalificati.

7.2. Norme di sicurezza

Le carabine possono essere prelevate dalla custodia solamente all'interno della zona di preparazione. Nella zona di preparazione vanno spostate con la canna rivolta verso l'alto e appoggiate alla rastrelliera. Il tiro è consentito solamente all'interno dell'apposita area nei tempi autorizzati ufficialmente. Con la carabina è vietato fare movimenti che possano mettere in pericolo le persone o che possano costituire una minaccia. Non è consentito sostare davanti alla linea di tiro dopo che è stato dato il segnale di cominciare a tirare. Prima di essere portate via dall'area di tiro, le carabine devono essere dotate di bandierina di sicurezza ed essere riposte nella custodia.

7.3. Apertura otturatore delle carabine

Le carabine devono essere portate nel luogo della manifestazione con l'otturatore aperto e con le bandierine di sicurezza inserite nella canna. Le bandierine o i bastoncini di sicurezza devono essere tolti dalla canna solamente quando le carabine vengono poste nelle griglie o quando sono usati durante una sessione di tiro nelle varie postazioni di tiro. L'otturatore deve rimanere aperto mentre le carabine sono sulle griglie. L'otturatore deve essere chiuso solamente quando i partecipanti caricano le carabine nelle postazioni di tiro.

7.4. Gestione delle carabine durante la gara

Gli atleti devono portare la carabina nella griglia 5 minuti prima dell'inizio del girone in cui gareggiano. Quando arrivano nell'area per una sessione di tiro, i partecipanti devono prendere dalle rastrelliere le carabine afferrandole per la canna o il paramano e recarsi verso la postazione di tiro. La canna della carabina deve essere sempre puntata in alto. Dopo aver tirato, la carabina deve essere riportata alla rastrelliera con la stessa procedura sopra descritta. Alla conclusione di un girone della gara, bisogna reinserire nelle carabine le bandierine o i bastoncini di sicurezza prima di prelevarli dalla rastrelliera. Un Addetto dell'area di tiro controllerà ogni carabina prima che venga portata via.

7.5. Caricamento e scaricamento

La carabina ad aria compressa può essere caricata solamente nella postazione di tiro in presenza di un Addetto dell'area di tiro. Quando si carica o scarica una carabina, la canna deve sempre essere rivolta verso i bersagli. Per quanto riguarda le carabine di "classe di precisione", l'inserimento del caricatore è considerato parte della procedura di carico.

