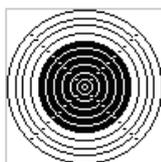


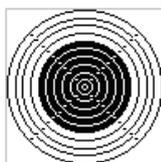
U.I.T.S.
UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO

REGOLAMENTO TECNICO GENERALE



SOMMARIO

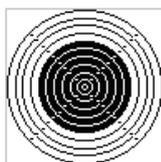
6.1	PARTE GENERALE	20
6.2	SICUREZZA	22
6.3	BERSAGLI E CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI	25
6.4	IMPIANTI DI TIRO E ALTRE STRUTTURE	43
6.5	CALIBRI E STRUMENTI	53
6.6	GESTIONE DI UN CAMPIONATO	56
6.7	ABBIGLIAMENTO ED EQUIPAGGIAMENTO DA GARA	58
6.8	DOVERI E FUNZIONI DEGLI ORGANI DI GARA	61
6.9	UFFICIALI DI GARA NOMINATI DALL'ORGANIZZAZIONE	63
6.10	GARE CON BERSAGLI ELETTRONICI	64
6.11	PROCEDURE DI GARA (vedi anche 6.17 "finali nelle specialità olimpiche")	68
6.12	NORME DI COMPORTAMENTO PER ATLETI E UFFICIALI DI GARA	73
6.13	INCEPPAMENTI E GUASTI	75
6.14	PUNTEGGI E CLASSIFICHE	76
6.15	PARITÀ	78
6.16	RECLAMI E APPELLI	79
6.17	FINALI NELLE SPECIALITÀ OLIMPICHE	81
6.18	GARE "SQUADRA MISTA" DI PISTOLA E CARABINA AD ARIA COMPRESSA	101
6.19	MODULI	106
6.20	CODICE DI ABBIGLIAMENTO	117
6.21	INDICE	120



Definizioni e abbreviazioni

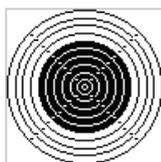
Le seguenti sono definizioni di termini speciali e abbreviazioni che sono usate in questa versione di regolamento.

Termine	Definizione
Atleti	Competitori o partecipanti ad una competizione sportiva. Gli Atleti nello sport del tiro sono talvolta chiamati Tiratori
Pettorale/Bib number	Ad ogni Atleta che partecipa a un campionato viene rilasciato un pettorale con un proprio numero. Questi numeri sono utilizzati per identificare e riconoscere i Competitori e deve essere portato visibilmente sulla schiena dell'atleta durante gli allenamenti e le gare.
Campionato	Una singola gara organizzata con un programma di singoli eventi. Un Campionato è una gara che è autorizzata e condotta dalla UITA con il suo regolamento, il Delegato Tecnico (dove previsto sul PSF), dalle giurie (dove previste) e dal controllo anti-doping (dove previsto)
Classifiche	Termine obsoleto usato per indicare "Punteggi, Tempi e Risultati". Vedi RTS
Colpi di gara	Punteggi o colpi registrato che concorrono al risultato dell'atleta
Commissario di Tiro	Ufficiale di Gara nominato dal Comitato Organizzatore per la Gara
Competizione	Un termine generico riferito ad una gara sportiva che può includere una serie di eventi (Campionato) oppure può essere formato da un singolo evento
DT	Direttore di Tiro
Disciplina	Un sottoinsieme di eventi che hanno caratteristiche comuni
EST	Electronic Scoring Target – Bersagli Elettronici
Evento	Una distinta gara di tiro con uno specifico programma di gara e regole di conduzione. Fra le altre la UITA riconosce eventi individuali e di squadra e per specifici gruppi di età
Finale	Una finale è l'ultima parte di una competizione di specialità olimpiche. In una finale i sei (o otto) atleti col miglior punteggio di qualificazione partecipano ad una ulteriore e nuova gara (partendo da zero) che deciderà la classifica finale
Gare a Squadre	Le gare in cui è prevista un'apposita classifica dove il risultato dei singoli componenti della squadra viene sommato per ottenere la classifica finale
Girone	Una fase della competizione durante una gara di tiro. La Gare di Tiro possono avere Gironi Eliminatori, Gironi di Qualificazione e Finale
Linea di Tiro	Postazione di Tiro da cui l'Atleta compie la sua Gara
Medal Match	Le gare di Bersaglio Mobile 10 m 60 e 40 colpi si concludono con un incontro ad esclusione che decide la classifica finale dei quattro migliori atleti
PET	Allenamento Pre-gara inserito nel programma di un campionato o di un evento
Presentazione	L'insieme dei supporti audio, video e di comunicazione come annunci, musica, colori e strumenti esplicativi utilizzati durante una gara che servono a rendere più attraente ed interessante la gara stessa per il pubblico.
RTS/RTP	(Results, Timing, Scoring), Risultato, Tempi, Punteggio: Il processo di RTS di una gara prevede la formazione delle Start List, la raccolta dei risultati della gara, la risoluzione dei problemi relativi ai punteggi e la distribuzione delle classifiche
Sec	Secondo/secondi (unità di misura del tempo)
Serie	Una sequenza di colpi tirati durante una fase della gara. La maggior parte delle specialità hanno serie di 10 colpi, le specialità a 25 mt. hanno serie da 5 colpi
Specialità Olimpica	Una specialità di tiro riconosciuta dal Comitato Olimpico Internazionale ed inclusa nel programma delle Olimpiadi. Il tiro ha 15 specialità olimpiche. Ogni specialità prevede una Qualificazione ed una Finale (vedi Finale)
Sport	Un insieme distinto di competizioni con elementi in comune ed un unico organo di governo (es. federazione) . Il Tiro a Segno è uno "sport" dove gli atleti in gare diverse sparano a bersagli ed il loro risultato forma una classifica . Il Tiro a Segno è uno dei 28 sport riconosciuti dal CIO come Discipline Olimpiche Estive.
Squadding	L'assegnazione degli atleti iscritti ad una gara suddivisi in turni e linee di tiro. Questa



	procedura produce le Start List
Stage/Parte	Una fase di tiro di una gara. La carabina 3 posizioni ha 3 parti, una per ogni posizione. La Pistola Sportiva ha 2 fasi: Precisione e Tiro Celere
Stand	Impianto di Tiro
Start List	Documento ufficiale prodotto per la gara che elenca tutti gli atleti ammessi secondo la specialità, il turno, la linea di tiro, l'appartenenza a una squadra (quando prevista)
Start Time/Tempo di Inizio	Il tempo di Inizio di un turno di gara è l'orario in cui viene dato il comando per il primo colpo di gara
Tiri di prova/Colpi di prova	Colpi di riscaldamento o di preparazione che sono sparati in una gara di tiro PRIMA DEI COLPI DI GARA

SPECIALITÀ PER UOMINI, DONNE E JUNIORES				
Denominazione (posizione)	Abbrev.	Status (D, JD, U, JU, specialità Olimpica/Mondiale)	Programma di gara o di qualificazione	Finale
Carabina 10m (in piedi)	C10	D JD U JU - O	60 colpi	24 colpi max.
Carabina Libera 3 Posizioni 50m (in ginocchio, a terra, in piedi)	CL3P	D JD U JU - O	3 x 40 colpi	3 x 15 colpi max.
Carabina Libera a terra 50m	CLT	D JD U JU - M	60 colpi	
Carabina Libera 3 Posizioni 300m (in ginocchio, a terra, in piedi)	CL3P300	U JU - M	3 x 40 colpi	
Carabina Standard 3 Posizioni 300m (in ginocchio, a terra, in piedi)	CS3P300	D JD U JU - M	3 x 20 colpi	
Carabina Libera a terra 300 m	CLT300	D JD U JU - M	60 colpi	
Pistola 10m	P10	D JD U JU - O	60 colpi	24 colpi max.
Pistola Automatica 25m	PA	U JU - O	30 + 30 colpi	8 x 5 colpi max.
Pistola Standard 25m	PS	U JU - M	20 + 20 + 20 colpi	
Pistola Grosso Calibro 25m	PGC	U - M	30 + 30 colpi	
Pistola Sportiva 25m	PSp	D JD JU - O	30 + 30 colpi	
Pistola Libera 50m	PL	U JU - M	60 colpi	
Bersaglio Mobile 10m	BM10	D JD U JU - M	30 + 30 colpi Medal Match (see 10.8)	
Bersaglio Mobile corse Miste 10m	BMM10	U JU - M	40 colpi miste	
Bersaglio Mobile 50m	BM50	D JD U JU - M	30 + 30 colpi	
Bersaglio Mobile corse Miste 50m	BMM50	U JU - M	40 colpi miste	



SPECIALITÀ MIXED TEAM PER SQUADRE DI 2 PERSONE (UN MASCHIO ED UNA FEMMINA)				
Denominazione (posizione)	Abbrev.	Status (D, JD, U, JU, specialità Olimpica/Mondiale)	Programma di gara o di qualificazione	Finale
Carabina 10 m	C10MT	DU - O	40+40	2X24 colpi ad eliminazione iniziamo dopo il 17° colpo
Pistola 10 m	P10MT	DU - O	40+40	2X24 colpi ad eliminazione iniziamo dopo il 17° colpo
Altre Gare Mixed Team possono essere incluse nel campionato con l'approvazione degli organi federali competenti				

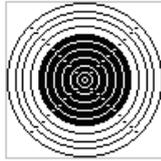
6.1 PARTE GENERALE

6.1.1 Scopo e motivazione delle regole UITS

L'Unione Italiana Tiro a Segno (UIITS) stabilisce le regole tecniche per lo sport del tiro a segno, per regolamentare lo svolgimento delle gare di tiro riconosciute. Lo scopo dell'UIITS è di acquisire uniformità nello svolgimento del tiro sportivo in tutta la Nazione, concordemente con quanto disciplinato dalla International Shooting Sport Federation (ISSF), e di promuovere questo sport. Le Norme Tecniche UITS vengono fornite per aiutare a raggiungere questo obiettivo.

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

6.1.2 Applicazione delle norme tecniche generali, speciali e specifiche.



- a) Le norme UITA 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 UITA 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.

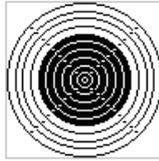
6.1.3 **Scopi del Regolamento Tecnico**

Il Regolamento Tecnico Generale comprende:

- a) regole per la preparazione e l'organizzazione di gare UITA
- b) regole per la progettazione della costruzione e delle installazioni degli stand di tiro.
- c) Regole che si applicano a tutte o a più discipline del tiro a segno (Regolamento Tecnico Generale)
- d) Regole che si applicano ad una singola discipline del tiro (Regolamento Tecnico specifico)

6.1.4 **Organizzazione e conduzione delle gare**

- a) Il Comitato Organizzatore della gara deve essere formato secondo quanto previsto dal RTIT 2.0.
- b) Il Comitato Organizzatore è responsabile della preparazione, amministrazione e conduzione della gara.
- c) Il Comitato Organizzatore nomina il Direttore di Gara che coordina e garantisce il buon andamento dell'evento.
- d) Il Comitato Organizzatore nomina il/i Direttore/i di Tiro coadiuvato/i da un numero sufficiente di esperti Ufficiali di Gara, i componenti della Giuria di Gara secondo quanto indicato da RTIT 2.3.3 e RTIT 2.3.4 ovvero secondo RTIT 2.3.2 ove previsto. Le figure nominate sono responsabili degli aspetti tecnici e di conduzione delle gare di tiro individuali (turni).
- e) Il Comitato Organizzatore deve approntare un ufficio Classifica per verificare, timbrare o certificare, numerare e preparare i bersagli prima della gara, per controllare e valutare i bersagli durante la gara e per raccogliere, registrare e pubblicare i risultati al termine della gara (turno).L'ufficio è gestito e coordinato dal Direttore dell'Ufficio Classifica, nominato dal Comitato Organizzatore, che si avvarrà di un adeguato numero di assistenti che abbiano familiarità con le operazioni previste, con particolare riguardo agli strumenti per una corretta valutazione dei colpi RTG 6.3.2.8
- f) Il Comitato Organizzatore nomina un Direttore del Controllo Equipaggiamenti coadiuvato da un



numero sufficiente di esperti Ufficiali di Gara per il controllo degli attrezzi sportivi e degli equipaggiamenti utilizzati dagli atleti per la gara.

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

6.2 **SICUREZZA**

LA SICUREZZA È DI PRIMARIA IMPORTANZA

6.2.1 Regole Generali di Sicurezza

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

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

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

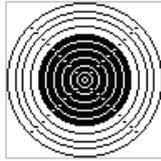
6.2.1.4 Nell'interesse della sicurezza un membro di Giuria o un Ufficiale di Gara può fermare i tiri in qualsiasi momento.. Gli atleti e gli accompagnatori devono segnalare immediatamente agli Ufficiali di Gara o ai membri di Giuria ogni situazione che possa rappresentare un pericolo.

6.2.1.5 Un addetto al controllo degli equipaggiamenti, o un Membro di Giuria può prelevare l'equipaggiamento di un tiratore (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 prolunghie) e sporgere da entrambe le estremità. Le Bandiere 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 Bandiere di sicurezza devono essere inserite in tutte le armi che non sono riposte nei loro contenitori o valigie prima che gli atleti vengano chiamati sulle linee, quando si abbandona la postazione di tiro, quando i tiri sono finiti e quando il personale deve andare oltre la linea di fuoco. Nella finali le bandiere di sicurezza non possono essere rimosse prima che inizi il tempo di preparazione e prova;
- b) Se una bandiera di Sicurezza non è utilizzata secondo quanto indicato da questo regolamento, un membro di Giuria (quando convocata) o un Delegato Tecnico deve dare un AMMONIZIONE con l'istruzione per l'uso corretto della Bandiera; e
- c) Se la Giuria verifica che l'atleta rifiuta di utilizzare la bandiera di Sicurezza come richiesto dal presente regolamento e dopo essere stato ammonito in proposito, l'atleta deve essere SQUALIFICATO.

6.2.2.3 Mentre il tiratore è sulla linea di tiro, l'arma deve essere sempre rivolta in una direzione sicura. Quando non si sta sparando effettivamente, tutte le armi devono essere scariche e l'otturatore o lo sportellino deve essere aperto. L'otturatore o lo sportellino di caricamento non deve essere chiuso finché l'arma non è puntata in direzione sicura verso il bersaglio o il terrapieno.

6.2.2.4 Quando un'arma viene posata per lasciare la linea di tiro o quando l'atleta ha finito di sparare, l'arma deve essere scarica con l'azione (otturatore o sportellino) aperta e la Bandiera 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 Bandiera di Sicurezza è inserita correttamente.

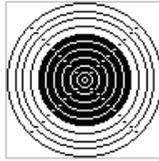
6.2.2.5 Se l'atleta mette l'arma nella valigia o contenitore o la rimuove dalla linea di tiro senza che sia stata controllata da un Ufficiale di Gara potrà essere SQUALIFICATO se la Giuria determina che è avvenuta un'importante violazione della sicurezza.

6.2.2.6 Durante i tiri l'arma potrà essere posata (non impugnata) solo dopo che le cartucce (e/o il caricatore) sono state rimosse e l'azione è aperta. Le armi a gas compresso devono essere messe in sicurezza aprendo la leva o lo sportello di caricamento.

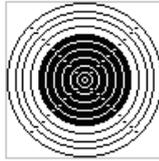
6.2.2.7 Quando qualsiasi persona si trova oltre la linea di tiro non è permesso maneggiare le armi ed è obbligatorio l'uso delle Bandiere di Sicurezza. Se un membro di Giuria, un Ufficiale di gara o un tecnico devono andare oltre la linea di tiro durante un allenamento, una gara o una finale, questi deve essere autorizzato e controllato dalla Direzione di Tiro e ogni movimento oltre la linea di tiro potrà essere autorizzato solo dopo che tutte le armi hanno la Bandiera di Sicurezza inserita.

6.2.2.8 Nello stand – quando si è fuori dalla postazione di tiro - l'arma deve sempre rimanere nella sua custodia di trasporto salvo autorizzazione di un componente la Direzione di Tiro.

6.2.3 Comandi sugli impianti



- 6.2.3.1 Il Direttore di Tiro, o un altro Ufficiale di Gara incaricato, è responsabile di dare i comandi **“CARICATE”**, **“START”**, **“STOP”**, **“SCARICATE”** e gli altri comandi necessari. Gli Ufficiali di Gara devono assicurarsi che i comandi vengano eseguiti correttamente e che le armi siano maneggiate in sicurezza.
- 6.2.3.2 Le armi e i loro caricatori possono essere caricati esclusivamente sulla linea di tiro e dopo che i comandi **“CARICATE”** o **“START”** siano stati dati. In ogni altra circostanza armi e caricatori devono rimanere scarichi.
- 6.2.3.3 Anche se una carabina o una pistola a 50 m sono dotate di caricatore, esse devono essere caricate esclusivamente con una sola cartuccia. Se nella 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 **“CARICATE”** non viene dato
- 6.2.3.5 Se un’atleta tira un colpo prima che il comando **“CARICATE”** o **“START”** venga dato, o dopo che il comando **“STOP”** o **“SCARICATE”** è stato dato, potrà essere squalificato se la sicurezza è coinvolta.
- 6.2.3.6 Quando il comando o il segnale di **“STOP”** viene dato il tiro deve interrompersi immediatamente. Quando il comando **“SCARICATE”** 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 permesso da un Ufficiale di Gara). I tiri possono ricominciare solo quando il comando **“START”** 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.
- 6.2.4.2 È responsabilità del tiratore che ogni bomboletta impiegata per il contenimento dell’aria o del gas CO₂ sia stata certificata ai fini della sicurezza e che essa sia utilizzata entro il periodo di validità concesso.. Il Controllo Equipaggiamenti può verificare tale data.
- 6.2.5 PROTEZIONE ACUSTICA**
- Si raccomanda a tutti i tiratori, Ufficiali di Gara e a tutte le persone nelle vicinanze delle linee del fuoco di usare tappi, cuffie o altre protezioni dell’udito equivalenti. Avvisi a tale



proposito devono essere esposti ben in vista, inoltre devono essere messi a disposizione di tutti coloro che sostano nello stand di tiro degli idonei mezzi di protezione dell'udito. Dispositivi omologati per la protezione dell'udito - sotto forma di tappi o cuffie - devono essere forniti a tutto il personale dello stand che svolge la sua attività nei pressi della linea del fuoco durante l'esecuzione del tiro (es. membri di giuria, componenti la Direzione di Tiro, commissari marcatori, ecc). I tiratori e gli allenatori all'interno degli stand di tiro non possono usare cuffie o protezioni che incorporino qualsiasi tipo di apparati riceventi, riproduttori di suono o amplificatori/filtri acustici. Tali apparati possono essere invece utilizzati dai componenti dell'Organizzazione di Gara. Gli atleti con disabilità uditive possono indossare apparecchi di amplificazione con l'approvazione della Giuria o dell'Organizzazione di Gara.

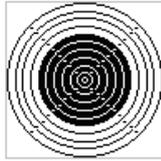
6.2.6 PROTEZIONE DEGLI OCCHI

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

6.3 BERSAGLI E CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI

6.3.1 Caratteristiche Generali dei bersagli

- 6.3.1.1 Nelle gare UITS possono essere utilizzati sia bersagli cartacei che elettronici purché siano riconosciuti dalla UITS e siano conformi alle presenti regole.
- 6.3.1.2 La qualità e le dimensioni di tutti i bersagli cartacei verrà controllata dal Delegato Tecnico prima dell'inizio della gara. Si potranno usare solo bersagli identici ai campioni approvati. Se i utilizzano Bersagli Elettronici , prima di ogni Campionato UITS questi devono essere controllati per assicurarsi che attribuiscono il corretto punteggio in normali condizioni d'uso. Il controllo deve essere eseguito sotto la supervisione del Delegato Tecnico.
- 6.3.1.3 La carta dei bersagli, o delle mascherine nel caso dei bersagli elettronici (EST), deve essere di un colore e un materiale non riflettenti, in modo che la zona nera o il centro del bersaglio sia chiaramente visibile in normali condizioni di luce alla appropriata distanza; deve, inoltre, registrare i fori delle pallottole senza una eccessiva slabbratura o deformazione. La carta del bersaglio e le righe dei punteggi devono mantenere le corrette dimensioni con ogni tipo di tempo o clima.
- 6.3.1.4 Le dimensioni di tutti gli anelli che determinano il punteggio vengono misurate dal bordo esterno della loro linea di demarcazione.
- 6.3.1.5 Nelle Gare Federali si possono usare soltanto bersagli con unica visuale, salvo nel caso delle discipline del Bersaglio Mobile.
- 6.3.1.6 I bersagli sono suddivisi in zone di punteggio diverso, decrescente dal centro alla periferia, delimitate da cerchi concentrici.
- 6.3.1.7 I punti dei bersagli di Carabina e Pistola possono essere conteggiati a punteggio pieno o, se sono utilizzati bersagli elettronici (EST) o sistemi elettronici di lettura dei bersagli



cartacei, con punti decimali, I punti decimali sono determinati suddividendo l'anello di ogni singolo punto intero in 10 anelli uguali di punti decimali partendo da zero (cioè 10.0, 9.0 ecc) e arrivando a 9 (cioè 10.9, 9.9 ecc):

6.3.1.8 I punteggi delle Eliminatorie e delle Qualificazioni delle gare di Carabina e Pistola sono conteggiate in punti interi eccetto le gare di Carabina 10m Uomini, Junior Uomini e Master Uomini, Carabina 10m Donne, Junior Donne e Master Donne, Carabina a Terra 50m Uomini, Junior Uomini e Master Uomini, Carabina a Terra 50m Donne, Junior Donne e Master Donne, Carabina 10m Squadre Miste e Carabina 10m Squadre Miste Junior che devono essere conteggiate con i valori decimali.

6.3.1.9 Le finali di Carabina e Pistola, le qualificazioni e le finali di Carabina e di Pistola a Squadre Miste sono conteggiate con i valori decimali, eccetto che le gare di Pistola 25m, dove si utilizza il punteggio di tipo COLPITO-MANCATO su zone il cui valore decimale è stabilito dalle presenti regole

6.3.1.10 Sistemi di controllo bersagli

Per le gare di Pistola e di Carabina devono essere usati marca bersagli e sistemi di controllo per facilitare la conduzione della competizione.

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 mezzo punto decimale. Le tolleranze previste per i bersagli cartacei non sono utilizzabili per i Bersagli Elettronici.

6.3.2.3 Ogni singolo Bersaglio Elettronico deve essere provvisto di un'area di puntamento nera corrispondente per dimensioni all'area nera del rispettivo bersaglio cartaceo.(6.3.3 seguenti) ed un'area di contrasto non riflettente di colore bianco o chiaro che circondi l'area di puntamento.

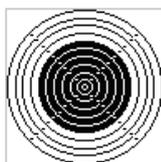
6.3.2.4 I punteggi registrati dai Bersagli Elettronici devono essere determinati coerentemente con le dimensioni degli anelli dei punti dei bersagli di gara (6.3.3 seguenti).

6.3.2.5 Ogni colpo sparato che colpisca un bersaglio Elettronico deve essere rappresentato sul monitor della postazione di tiro con il suo valore e la sua posizione.

6.3.2.6 I Bersagli Elettronici a 10m devono usare una striscia di carta o un'altra forma di evidenza che permetta di determinare se un colpo tirato ha o non ha colpito il bersaglio.

6.3.2.7 Una stampa dei risultati di ogni atleta, proveniente da un archivio differente dal sistema principale dei Bersagli Elettronici deve essere sempre disponibile durante e dopo la gara.

6.3.2.8 Quando vengono usati Bersagli Elettronici, i bersagli devono essere controllati per assicurarsi che rilevino correttamente i punti in condizioni di uso normale. Il controllo deve essere eseguito sotto la supervisione del Delegato Tecnico.



6.3.3 Bersagli di Gara cartacei

6.3.2.1 Campioni di tutti i bersagli cartacei (5 di ciascun tipo) che verranno usati nelle Gare Federali devono essere inviati all'UITS, per l'omologazione, almeno sei mesi prima dell'inizio di tali gare

6.3.3.2 bersaglio Carabina a 300 metri

anello del 10	100 mm	(± 0.5 mm)	anello del 5	600 mm	(± 3.0 mm)
anello del 9	200 mm	(± 1.0 mm)	anello del 4	700 mm	(± 3.0 mm)
anello dell'8	300 mm	(± 1.0 mm)	anello del 3	800 mm	(± 3.0 mm)
anello del 7	400 mm	(± 3.0 mm)	anello del 2	900 mm	(± 3.0 mm)
anello del 6	500 mm	(± 3.0 mm)	anello dell'1	1000 mm	(± 3.0 mm)

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

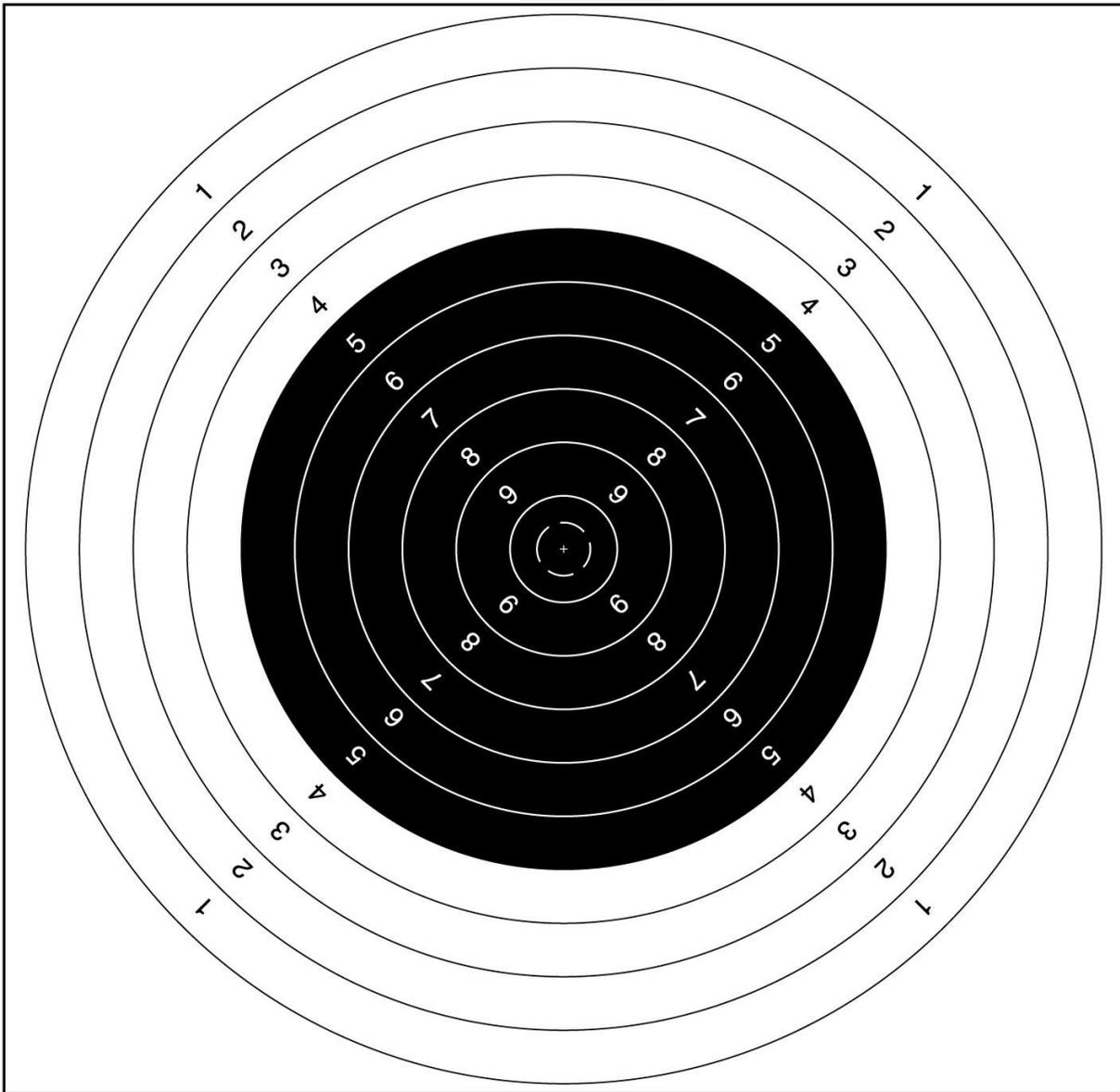
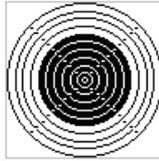
Diametro della zona nera (dal 5 al 10) = 600 mm ($\pm 3,0$ mm).

Spessore delle righe di demarcazione = $0,5 \div 1$ mm.

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

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

Il numero della zona di punteggio 10 non è segnato



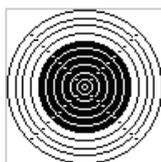
Bersaglio per carabina a 300 metri

6.3.3.3 bersaglio Carabina a 50 metri

anello del 10	10.4 mm	(± 0.1 mm)	anello del 5	90.4 mm	(± 0.5 mm)
anello del 9	26.4 mm	(± 0.1 mm)	anello del 4	106.4 mm	(± 0.5 mm)
anello dell'8	42.4 mm	(± 0.2 mm)	anello del 3	122.4 mm	(± 0.5 mm)
anello del 7	58.4 mm	(± 0.5 mm)	anello del 2	138.4 mm	(± 0.5 mm)
anello del 6	74.4mm	(± 0.5 mm)	anello dell'1	154.4 mm	(± 0.5 mm)

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

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



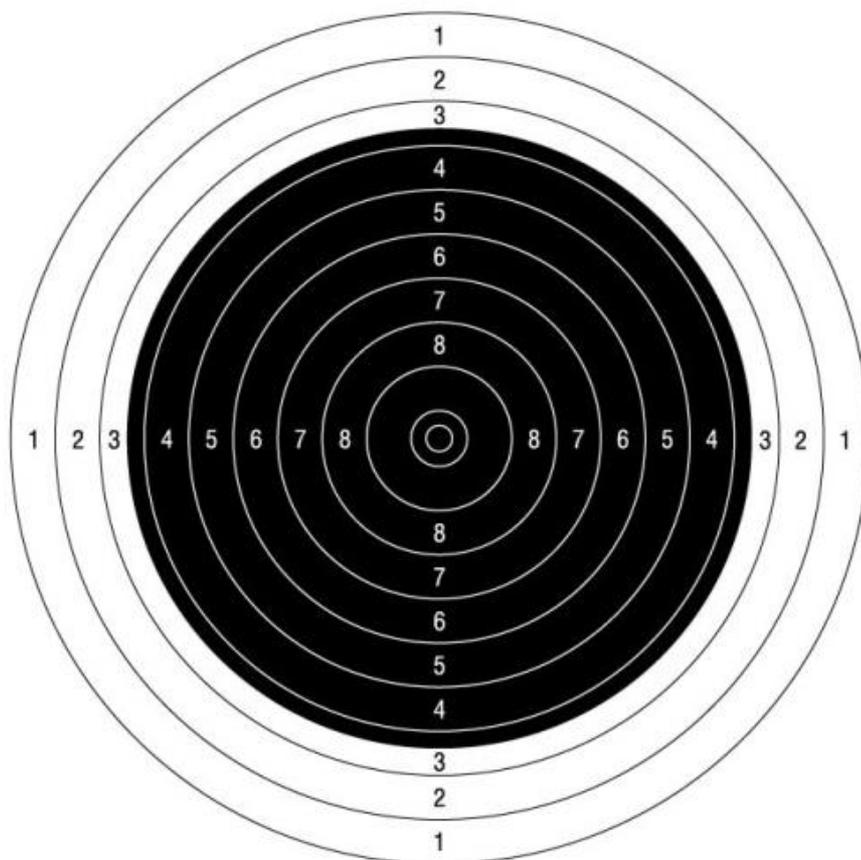
Spessore delle righe di demarcazione = $0,2 \pm 0,3$ mm.

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

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

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

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

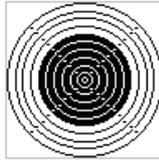


Bersaglio per carabina a 50 metri

6.3.3.4 bersaglio Carabina a 10 metri

anello del 10	0.5 mm	(± 0.1 mm)	anello del 5	25.5 mm	(± 0.1 mm)
anello del 9	5.5 mm	(± 0.1 mm)	anello del 4	30.5 mm	(± 0.1 mm)
anello dell'8	10.5 mm	(± 0.1 mm)	anello del 3	35.5 mm	(± 0.1 mm)
anello del 7	15.5 mm	(± 0.1 mm)	anello del 2	40.5 mm	(± 0.1 mm)
anello del 6	20.5 mm	(± 0.1 mm)	anello dell'1	45.5 mm	(± 0.1 mm)

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



10.

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

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

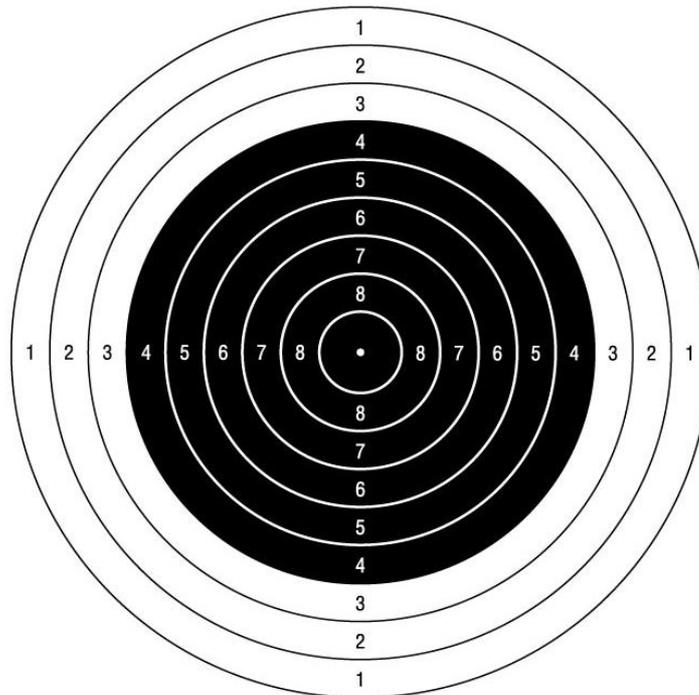
Spessore delle righe di demarcazione = 0,1÷0,2 mm.

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

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

Il punto del 10 è un puntino bianco.

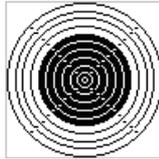
Per migliorare la visibilità del bersaglio può essere posizionato uno sfondo di carta di 170 x 170 mm, di colore simile a quello del bersaglio di gara.



Bersaglio per carabina a 10 metri

6.3.3.5 bersaglio Pistola Automatica 25 metri

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



anello del 10	100 mm	(±0.4 mm)	anello del 7	340 mm	(±1.0 mm)
anello del 9	180 mm	(±0.6 mm)	anello del 6	420 mm	(± 2.0mm)
anello dell'8	260 mm	(±1.0 mm)	anello del 5	500 mm	(± 2.0 mm)

Mouche = 50 mm (± 0,2 mm).

Diametro della zona nera (dal 5 al 10) = 500 mm (±2.0 mm).

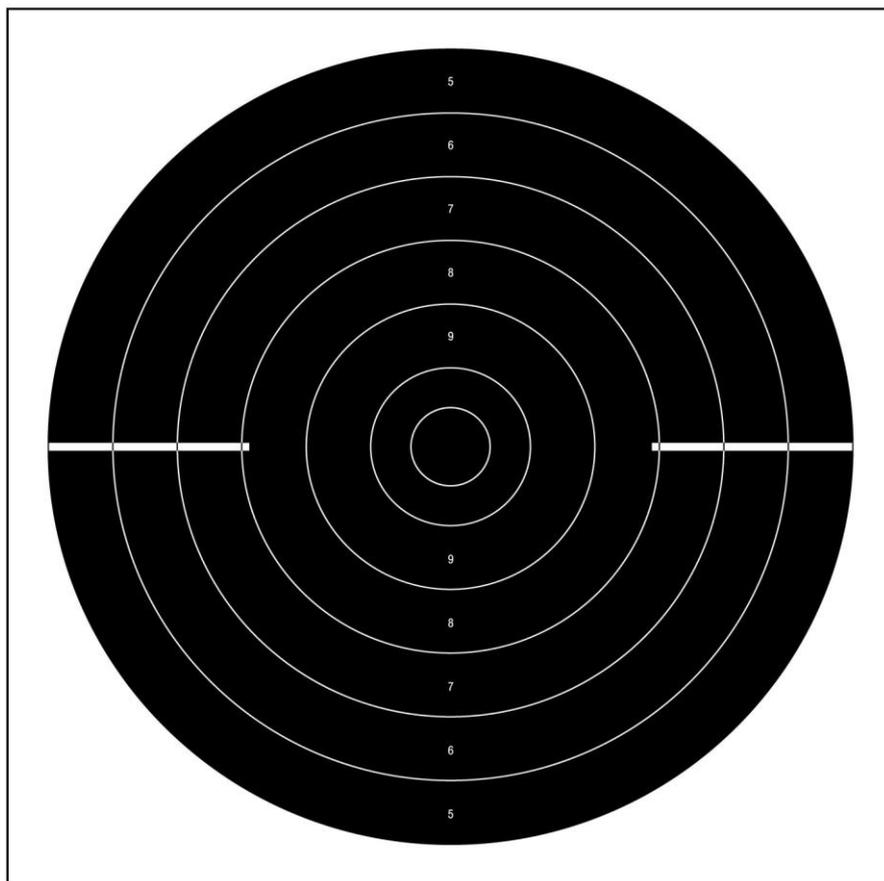
Spessore delle righe di demarcazione = 0,5 ÷ 1 mm.

Dimensione minima del bersaglio visibile: Larghezza = 550 mm

Altezza = 520÷550 mm.

I numeri dei punteggi da 5 a 9 sono stampati nelle zone del rispettivo punteggio su una sola linea verticale. Il numero della zona di punteggio 10 non è segnato.

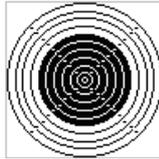
Altezza numeri: 5 mm circa, spessore numeri: 0,5 mm circa. A destra e a sinistra del centro del bersaglio due righe bianche, delle dimensioni di 125 mm per 5 mm sostituiscono i numeri dei punteggi.



Bersaglio per Pistola Automatica 25 metri

6.3.3.6 bersaglio per tiro di precisione con pistola a 25 e 50 metri

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



anello del 10	50 mm	(± 0.2 mm)	anello del 5	300 mm	(± 1.0 mm)
anello del 9	100 mm	(± 0.4 mm)	anello del 4	350 mm	(± 1.0 mm)
anello dell'8	150 mm	(± 0.5 mm)	anello del 3	400 mm	(± 2.0 mm)
anello del 7	100 mm	(± 1.0 mm)	anello del 2	450 mm	(± 2.0 mm)
anello del 6	250 mm	(± 1.0 mm)	anello dell'1	500 mm	(± 2.0 mm)

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

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

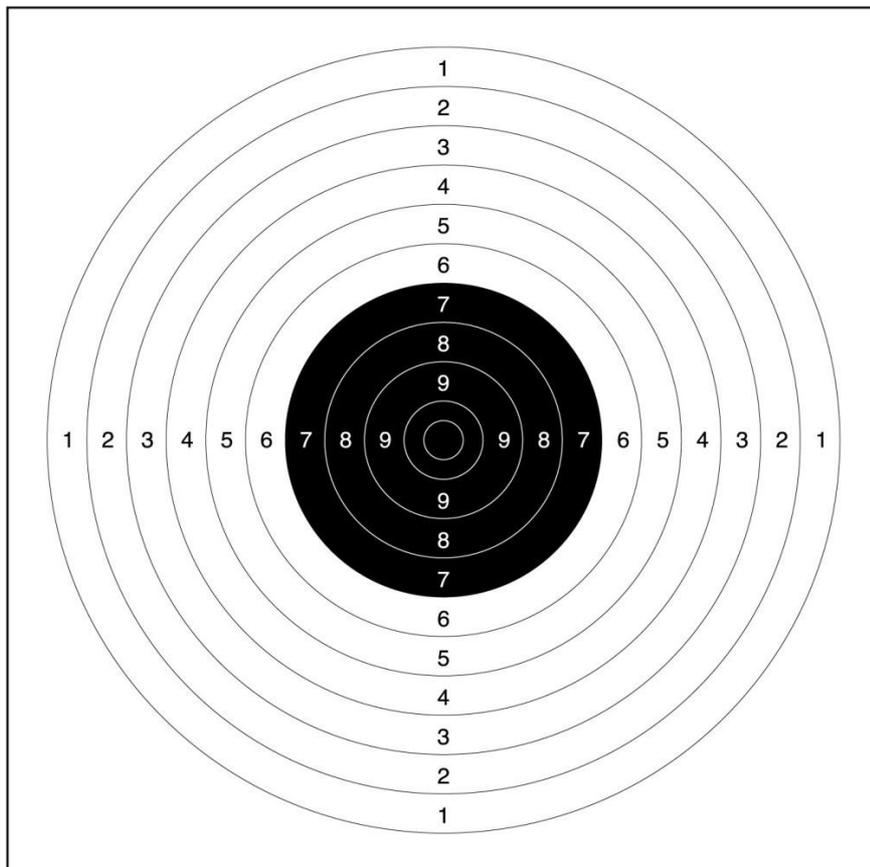
Spessore delle righe di demarcazione = 0,2÷0,5 mm.

Dimensione minima del bersaglio visibile: Larghezza = 550 mm

Altezza = 20÷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.

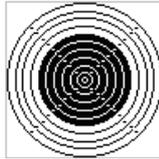
Altezza numeri: 10 mm circa, spessore numeri: 1 mm circa, tali da essere visibili con un normale cannocchiale alla distanza appropriata.



. Bersaglio per tiro di precisione con Pistola 25 m e 50 m

6.3.3.7 Bersaglio per pistola a 10 m

anello del 10	11.5 mm	(± 1.0 mm)	anello del 5	91.5 mm	(± 0.5 mm)
anello del 9	27.5 mm	(± 1.0 mm)	anello del 4	107.5 mm	(± 0.5 mm)



anello dell'8	43.5 mm	(± 2.0 mm)	anello del 3	123.5 mm	(±0.5 mm)
anello del 7	59.5 mm	(±0.5 mm)	anello del 2	139.5 mm	(±0.5 mm)
anello del 6	75.5 mm	(±0.5 mm)	anello dell'1	155.5 mm	(±0.5 mm)

Mouche = 5 mm (± 0,1 mm).

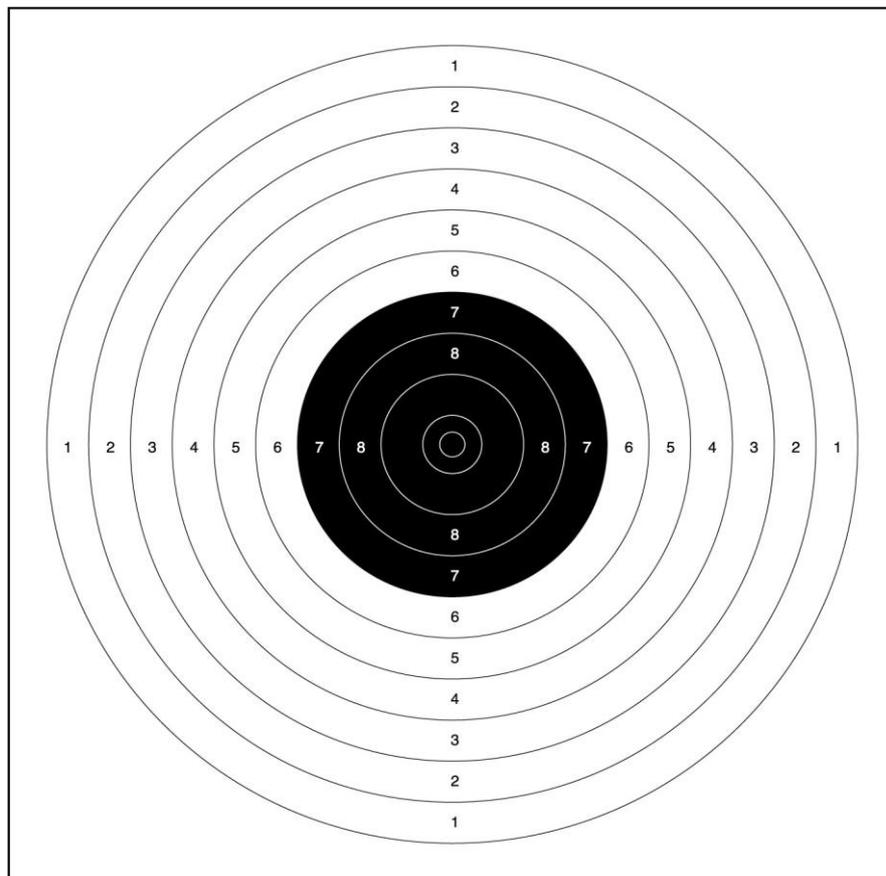
Diametro della zona nera (dal 7 al10 = 59,5 mm (± 0,5 mm).

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

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

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

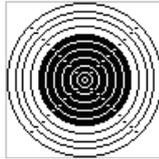
Altezza numeri: ≤ 2 mm



Bersaglio per Pistola a 10 m

6.3.3.8 Bersaglio per Bersaglio Mobile 50 metri

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



anello del 10	60 mm	(± 0.2 mm)	anello del 5	230 mm	(± 1.0 mm)
anello del 9	94 mm	(± 0.4 mm)	anello del 4	264 mm	(± 1.0 mm)
anello dell'8	128 mm	(± 0.6 mm)	anello del 3	298 mm	(± 1.0 mm)
anello del 7	162 mm	(± 0.8 mm)	anello del 2	332 mm	(± 1.0 mm)
anello del 6	196 mm	(± 1.0 mm)	anello dell'1	366 mm	(± 1.0 mm)

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

Spessore delle righe di demarcazione = da 0,5 1 mm ad 1 mm. Il centro della zona del 10 deve essere a 500 mm dalla punta del naso del cinghiale, misurato orizzontalmente.

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

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

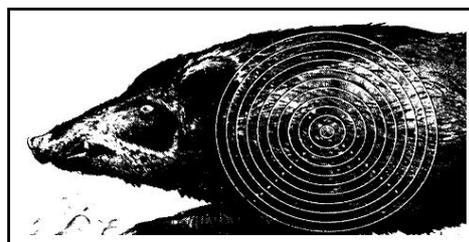
La mascherina centrale o i mezzi bersagli devono combaciare perfettamente con l'intero bersaglio preesistente.

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

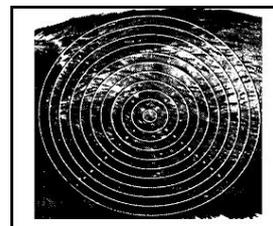
Un singolo bersaglio da Bersaglio Mobile a 50 metri con due teste, rivolte in direzioni opposte e con una sola serie di anelli completi di punteggio può essere usato per i bersagli elettronici EST (E).



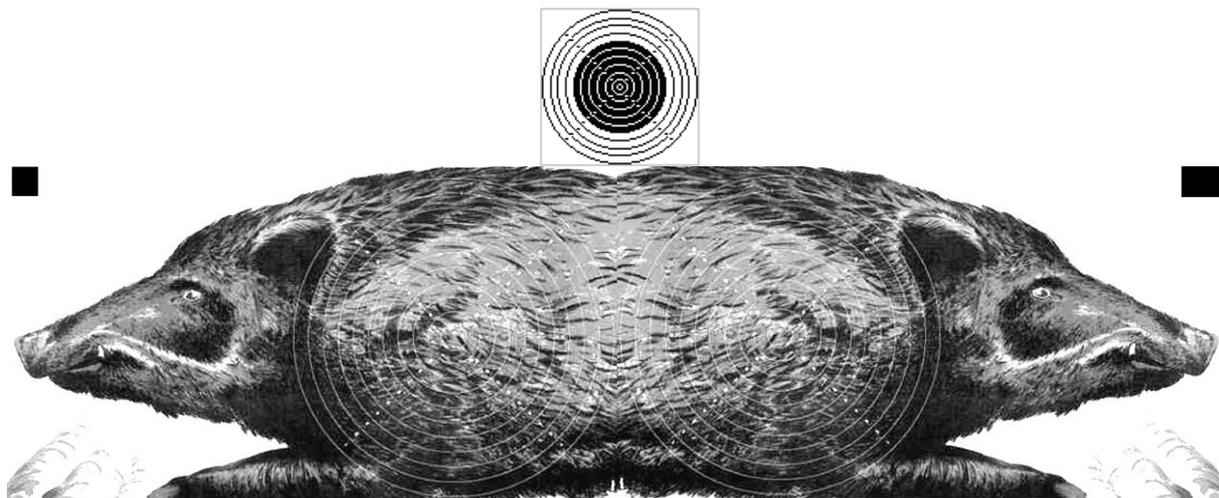
A



B



C



D – Bersaglio mobile 50 metri cartaceo



E – Bersaglio mobile 50 metri per bersagli elettronici EST

6.3.3.9 Bersaglio per Bersaglio Mobile 10 metri

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

anello del 10	5.5 mm	(±0.1 mm)	anello del 5	30.5 mm	(±0.1 mm)
anello del 9	10.5 mm	(±0.1 mm)	anello del 4	35.5 mm	(±0.1 mm)
anello dell'8	15.5 mm	(±0.1 mm)	anello del 3	40.5 mm	(±0.1 mm)
anello del 7	20.5 mm	(±0.1 mm)	anello del 2	45.5 mm	(±0.1 mm)
anello del 6	25.5 mm	(±0.1 mm)	anello dell'1	50.5 mm	(±0.1 mm)

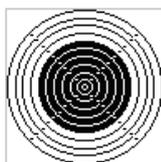
Mouche = 0,5 mm (± 0,1 mm), bianca, calibrata nello stesso modo degli anelli dal 3 al 10.

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

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

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

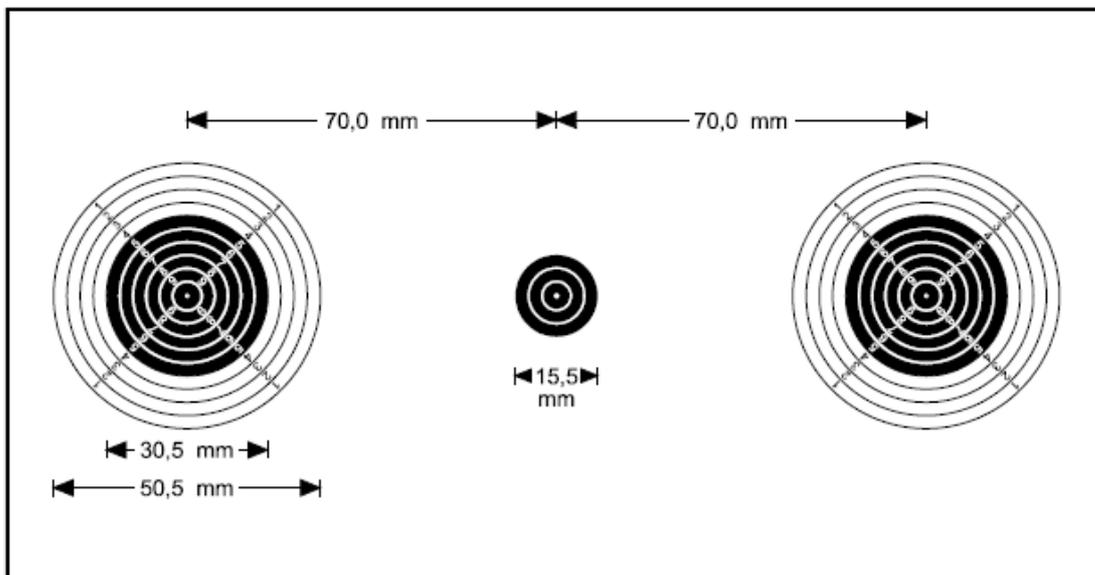
Il centro della zona del 10 deve essere a 70 mm (± 0,2 mm) dal centro del punto di mira misurato



sulla linea orizzontale.

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

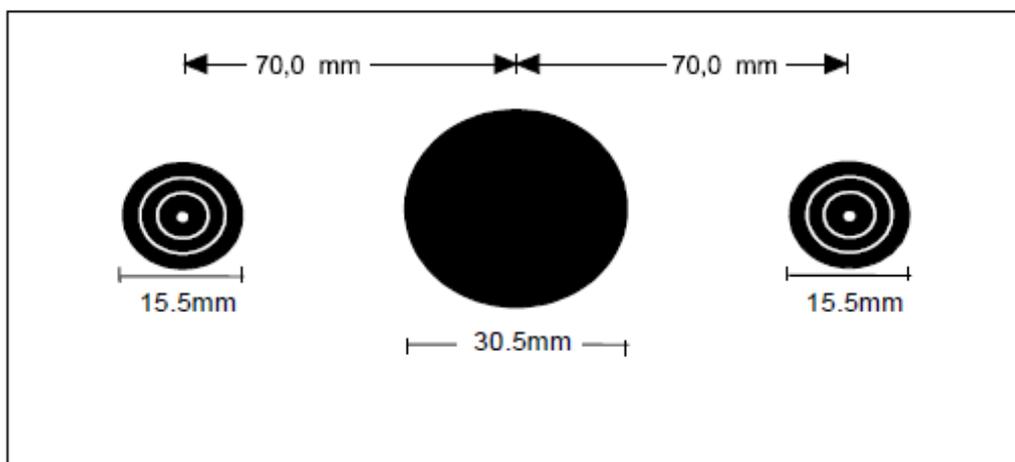
Il punto di mira è nero con un diametro esterno di 15,5 mm e deve includere gli anelli bianchi della dimensione del 10 (5,5 mm) e del 9 (10,5 mm) e un punto centrale bianco (0,5 mm).

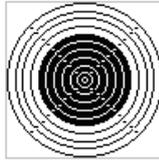


Bersaglio Mobile 10 metri cartaceo

Il bersaglio per il **BM 10 metri elettronico** EST ha dimensione del bersaglio visibile: 260 mm x 150 mm (minimo 260 mm x 140 mm).

Al centro è presente un buco del diametro di 30.5 mm mentre ai due lati sono stampati due punti di mira con un diametro esterno di 15,5 mm che includono gli anelli bianchi della dimensione del 10 (5,5 mm) e del 9 (10,5 mm) e un punto centrale bianco (0,5 mm). La distanza tra il centro del buco ed i centri dei due punti di mira è di 70 mm ($\pm 0,2$ mm)





Bersaglio Mobile 10 metri elettronico EST

6.3.4.1 Calibri per i bersagli cartacei

Per la valutazione dei colpi dubbi debbono essere usati i calibri delle seguenti dimensioni:

a) Pistola Grosso Calibro a 25 m

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

b) Carabina a 300 m

diametro della ghiera di misura: 8,00 mm (+0,05 / -0,00 mm);
spessore della ghiera di misura: circa 0,50 mm;
diametro dello stelo: uguale al calibro che si deve valutare;
lunghezza dello stelo: da 10 mm a 15 mm;
ambito di utilizzo: gare a 300 m.

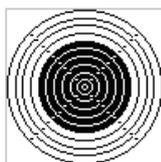
c) Carabine e Pistole 5,6 mm (.22")

diametro della ghiera di misura: 5,60 mm (+ 0,05 / -0,00 mm);
spessore della ghiera di misura: circa 0,50 mm;
diametro dello stelo: 5,00 mm (+0,05 mm)
lunghezza dello stelo: da 10 mm a 15 mm;
ambito di utilizzo: tutte le gare con munizioni cal. 5,6 mm

d) 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: diametro della ghiera meno 0,02 (4,48 mm)
lunghezza dello stelo: da 10 mm a 15 mm;
ambito di utilizzo:

- valutazione dei punti 1 e 2 sui bersagli di carabina 10 m e del BM10 m;
- valutazione dell'1 sui bersagli di P10



e) Calibro 4,5 mm a MISURAZIONE ESTERNA per Pistola 10 m

diametro della ghiera di misura: 11,50 mm (+ 0,00 / -0,05 mm);

spessore della ghiera di misura: circa 0,50 mm;

diametro dello stelo: 4,60 mm (+ 0,05 mm);

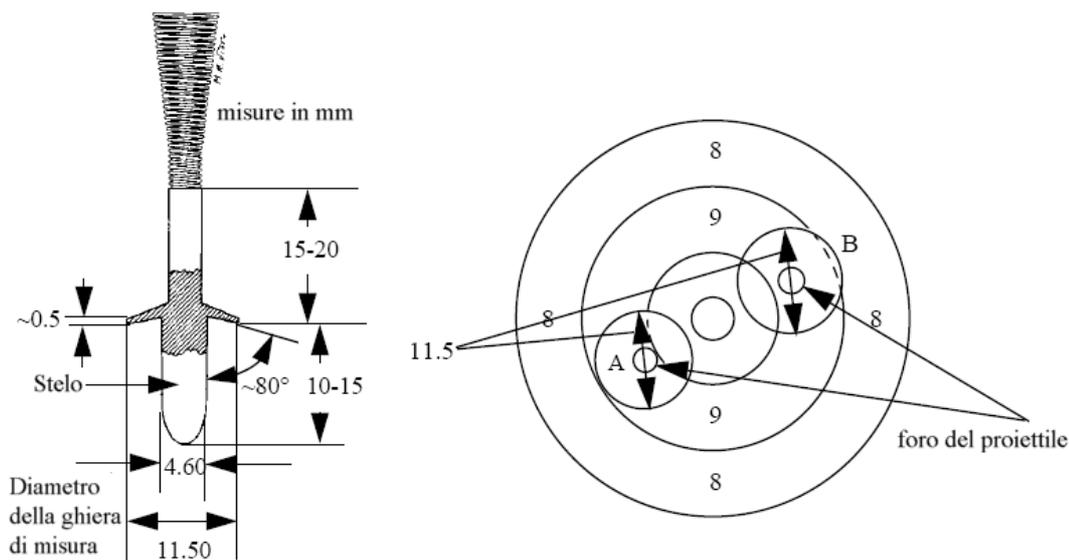
lunghezza dello stelo: 10 mm ÷ 15 mm;

da utilizzare per: Pistola a m 10 (anelli dal 2 al 10).

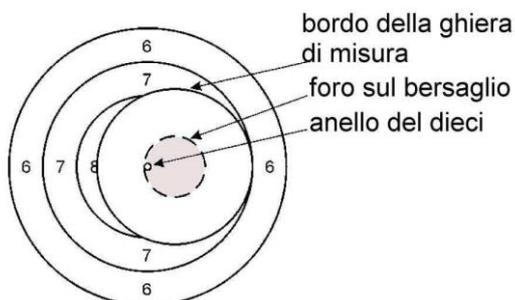
f) Uso del calibro a MISURAZIONE ESTERNA per Pistola 10 m

L'esempio "A" rappresenta il foro di un colpo dubbio con il calibro esterno inserito nel foro sul bersaglio. Poiché il bordo esterno della flangia giace all'interno, del cerchio del punto 9, il punto assegnato è 10.

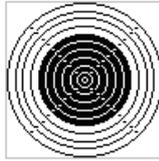
L'esempio "B" rappresenta il foro di un colpo dubbio con il calibro esterno inserito nel foro sul bersaglio. Poiché il bordo esterno della flangia sopravanza la linea di demarcazione del 9 ed è posizionato anche nell'area del punto 8, il punto assegnato è 9.



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



Se, a seguito dell'inserimento del calibro a misurazione esterna per Pistola a 10 metri 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 « mouche ».

h) Calibro a misurazione esterna per Mouches Pistola a 10 m.

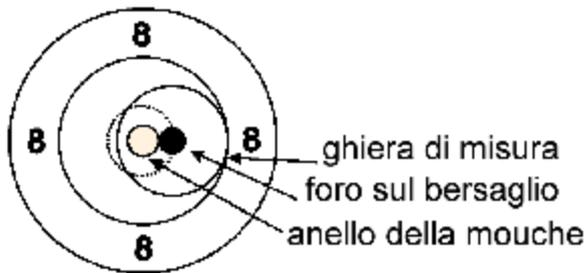
Diametro della ghiera di misura: 18.0 mm (+0.00/ -0.05 mm)

Spessore della ghiera di misura: 0.50 mm circa

Diametro dello stelo: 4.60 mm (+0.05 mm)

Lunghezza dello stelo: 10 mm ÷ 15 mm

Ambito di utilizzo: misurazione della mouche in P10



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».

i) Calibro a MISURAZIONE ESTERNA per Carabina a 10 m e BM 10

diametro della ghiera di misura: 5,50 mm (+ 0,00 / -0,05 mm);

spessore della ghiera di misura: circa 0,50 mm;

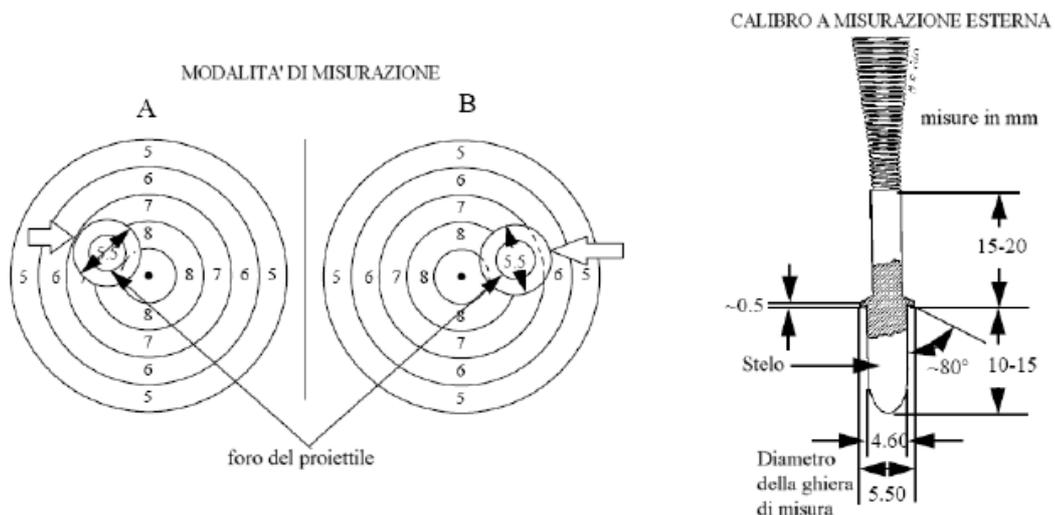
diametro dello stelo: 4,60 mm (+ 0,05 mm);

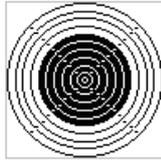
lunghezza dello stelo: 10 mm ÷ 15 mm;

da utilizzare per:

- Carabina a m 10 (anelli dal 3 al 10)
- BM a 10 m (anelli dal 3 al 10).
- Mouche di BM10.

j) Uso del calibro a MISURAZIONE ESTERNA per carabina a 10 m





L'illustrazione "A" rappresenta un foro di colpo dubbio. Il calibro a misurazione esterna evidenzia che il bordo esterno della flangia giace entro il cerchio del punto 7; pertanto il punto assegnato è 9.

L'illustrazione "B" rappresenta un foro di colpo dubbio. Il calibro a misurazione esterna evidenzia che il bordo esterno della flangia sopravanza la linea di demarcazione del 7 ed è posizionato nell'area del punto 6; pertanto il punto assegnato è 8.

6.3.3.2 Maschera per la valutazione degli strappi

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

- a) Per la Pistola di grosso calibro (9,65 mm) le linee sono distanti 11,00 mm (+0,05 mm / -0,00 mm), l'una dall'altra con misura effettuata tra i due bordi interni.
- b) Per le gare di piccolo calibro (5,6 mm), le linee distano tra loro 7,00 mm (+0,05 / -0,00 mm), l'una dall'altra con misura effettuata tra i due bordi interni. (usata nelle gare di pistola cal. 5,6 mm a 25 m).
- c) Tutti i calibri e gli strumenti che saranno utilizzati durante le competizioni, devono essere esaminati ai fini della loro validità, prima dell'inizio delle gare, dal Delegato Tecnico UIT.S.

6.3.4 Bersagli di prova

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.

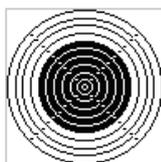
6.3.5 Controbersagli, Cartoncini posteriori, Fogli di controllo.

6.3.5.1 Controbersagli a 50m e 300m

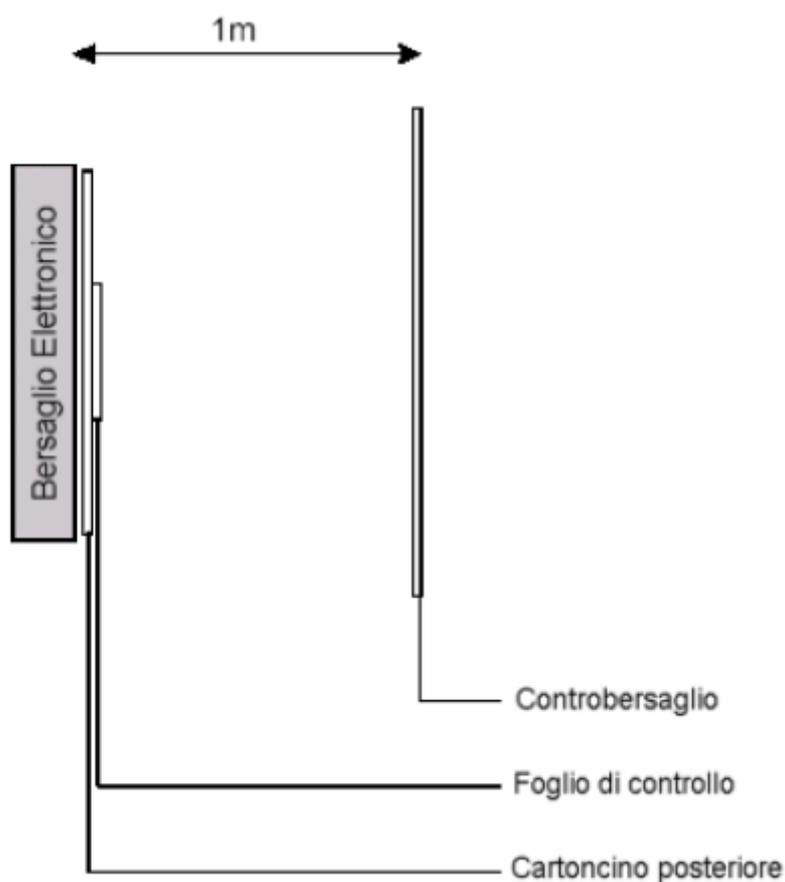
Devono essere usati dei controbersagli, distanti 0,50 / 1,00 m dietro il bersaglio, per localizzare i tiri incrociati. La esatta distanza tra il controbersaglio ed il bersaglio deve essere misurata e registrata. Per quanto possibile questa distanza dovrebbe essere uguale per tutti i bersagli.

6.3.5.2 Controbersagli per gli stand a m 25

- a) Nei campionati UIT.S devono essere usati controbersagli per tutte le gare di Pistola a 25 m per aiutare nell'identificazione di colpi che hanno mancato i bersagli.
- b) Devono perlomeno coprire l'intera larghezza ed altezza dei bersagli a 25 m, ed essere posizionati ad una distanza uniforme di un metro dietro ai bersagli di gara. Devono essere continui, o su supporti attigui, senza spazi fra di loro, per registrare eventuali colpi fra un bersaglio di gara e l'altro.
- c) Devono essere fatti di carta non riflettente di colore neutro simile al colore del bersaglio.
- d) Per le gare a 25 m devono essere forniti nuovi controbersagli per ciascun tiratore, o tappati o cambiati dopo ogni serie di 5 colpi.

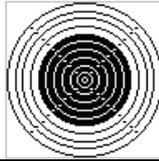


6.3.5.3 Fogli di controllo – Bersagli elettronici a 25 metri



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

Specialità	dopo la serie di prova: tappato o sostituito	dopo ogni serie di 5 colpi: tappato o sostituito	per ogni tiratore per ciascuna ripresa: sostituito
PA			X
PSp	X	X	X
PGC	X	X	X



PS	X	X	X
----	---	---	---

- b) Quando la posizione di un colpo è fuori dal pannello di controllo - prima che il pannello sia sostituito.- deve essere definita la posizione geometrica tra i fori del proiettile del foglio di controllo e quelli del contro-bersaglio.

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

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

6.4 IMPIANTI DI TIRO E ALTRE STRUTTURE

6.4.1 Caratteristiche generali

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

6.4.1.2 Nei nuovi stand di tiro all'aperto le aree utilizzate da atleti, personale di gara e spettatori devono fornire protezione da vento, pioggia e sole. Tali protezioni devono essere costruite in modo da non fornire un significativo vantaggio ad alcuna postazione o parte dell'impianto.

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

6.4.1.4 Per le finali nazionali e le gare di rilevanza nazionale dovranno essere utilizzati sistemi di bersagli elettronici approvati dalla UITIS. I bersagli elettronici devono comprendere monitor o schermi che mostrino i punteggi ed i singoli colpi al pubblico così come devono mostrare la classifica provvisoria durante la gara.

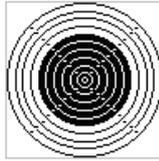
6.4.1.5 I Delegati Tecnici devono assicurarsi che gli impianti corrispondano alle norme previste dalla UITIS e che funzionino correttamente per lo svolgimento della gara per cui sono stati nominati. I Delegati Tecnici potranno utilizzare una checklist, quando fornita dalla UITIS, per verificare tutte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

6.4.1.6 Un Delegato Tecnico potrà approvare piccole deroghe da quanto specificato dalle regole UITIS 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:

- Area relax per atleti
- Spogliatoi vicino agli impianti di tiro e alla sala per le finali
- Sala riunioni per giudici e direzione di gara



- d) Uffici per gli organizzatori della gara
- e) Una sala per le classifiche di dimensioni adeguate
- f) Dove previsto dal programma di gara aree per il tiro a secco
- g) Un punto di rifornimento di gas compressi per le specialità a 10 m. nei pressi dell'impianto che garantisca l'accesso ad atleti ed accompagnatori in sicurezza
- h) Un tabellone principale per l'affissione dei risultati provvisori e delle informazioni relative alla gara
- i) Un deposito armi
- j) Un'area per il controllo armi ed equipaggiamenti adeguatamente attrezzata e con spogliatoi a disposizione
- k) Servizi igienici
- l) Un'area per le premiazioni
- m) Un Ufficio Stampa

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

6.4.3.1 I nuovi stand di tiro all'aperto devono essere costruiti in modo che – per quanto più possibile nel corso della giornata di gara - il sole sia posizionato alle spalle del tiratore .Deve essere prestata attenzione affinché sui bersagli non si proiettino ombre

6.4.3.2 Gli stand devono avere una linea dei bersagli ed una linea di fuoco. La linea di fuoco deve essere parallela alla linea dei bersagli.

6.4.3.3 **Il progetto e la costruzione degli impianti di tiro deve prevedere le seguenti caratteristiche:**

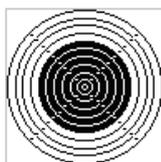
- a) Se necessario gli stand di tiro possono essere circondati da muri di protezione;
- b) Possono inoltre essere previste delle protezioni contro l'uscita accidentale di colpi, realizzate con diaframmi posti tra la linea di fuoco e quella dei bersagli;
- c) Gli impianti a 10 m devono essere al chiuso;
- d) Gli impianti a 25 e 50 m devono essere, per quanto possibile, costruiti all'aperto ma possono, eccezionalmente, essere impianti coperti o al chiuso quando richiesto da condizioni climatiche o legali;
- e) Gli stand a 300 m devono avere un minimo di 285 m a cielo aperto;
- f) Gli stand a 50 m devono avere un minimo di 35 m a cielo aperto;
- g) Gli stand a 25 m devono avere un minimo di 12,5 m a cielo aperto; e
- h) Le sale di finale a 25 e 50 m possono essere sia all'aperto che al chiuso.

6.4.3.4 Deve esserci sufficiente spazio dietro le linee di tiro affinché i membri di giuria e gli ufficiali di gara possano svolgere i loro compiti. Ulteriore spazio deve essere previsto per gli spettatori. Quest'area deve essere separata da quella per gli atleti e gli ufficiali di gara da una barriera posta ad almeno 7,0 m dalla linea di fuoco

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

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

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



numeri da 21 a 30 per i gruppi C e D ecc.

6.4.4 Bandierine 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 e pesante, approssimativamente, 150 g/mq. L'altezza delle bandierine deve corrispondere all'area centrale della traiettoria del proiettile possibile alla traiettoria delle pallottole, senza interferire con essa o con la visuale dell'atleta sul bersaglio. Il colore delle bandierine deve contrastare con quello del fondo. Sono permesse e raccomandate bandierine a due colori o a strisce.

6.4.4.2 Dimensioni e sistemazione delle bandierine segnamento

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

6.4.4.3 Negli impianti a 50 m le bandierine segnamento devono essere poste a distanza dalla linea di tiro, sulla linea di separazione immaginaria di ogni corsia, tra il punto di fuoco e il corrispondente bersaglio. Le bandierine devono essere poste dal lato degli atleti in corrispondenza di ogni diaframma di sicurezza.

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

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

6.4.4.6 Gli atleti devono verificare che le bandierine segnamento non interferiscano con la piena visibilità dei bersagli loro assegnati. Tale verifica deve essere fatta prima dell'inizio del tempo di preparazione. Solo Ufficiali di Gara o membri di Giuria possono riposizionare le bandierine.

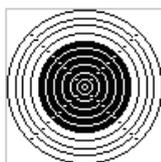
6.4.4.7 Gli indicatori di vento personali e il riposizionamento delle bandierine segnamento da parte degli atleti sono entrambi vietati

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	±0,05 m
25 m	±0,10 m
50 m	±0,20 m
300 m	±1,00 m
10 m Bersaglio Mobile	±0,05 m
300 m Bersaglio Mobile	±0,20 m



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

6.4.5.4 La linea di fuoco per deve essere identificata e marcata in maniera chiaramente visibile. La lunghezza dell'impianto deve essere misurata dalla linea dei bersagli al bordo della linea del fuoco prossima all'atleta. Non è consentito l'utilizzo di un asse per definire la linea del fuoco. Il piede dell'atleta o, nella posizione a terra, il gomito dell'atleta, non può essere posizionato su od oltre la linea del fuoco.

6.4.6 Identificazione del centro del bersaglio

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

6.4.6.1 Altezza del centro dei bersagli

Il centro dei bersagli deve trovarsi all'interno delle seguenti altezze misurato dal livello del pavimento del bersaglio:

Impianto	Altezza standard	Tolleranza ammessa
300 m	3,00 m	±4,00 m
50 m	0,75 m	±0,50 m
25 m	1,40 m	+0,10 m/-0,20 m
10 m	1,40 m	±0,05 m
50 m Bersaglio Mobile	1,40 m	±0,20 m
10 m Bersaglio Mobile	1,40 m	±0,05 m

Tutti i centri dei bersagli dello stesso gruppo di bersagli o dello stesso impianto devono avere la stessa altezza (± 1 cm).

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

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

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

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

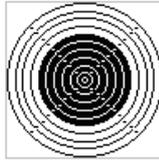
Il centro della postazione di tiro deve essere identificato come segue:

- a) Per gli impianti di Pistola Automatica al centro del gruppo di cinque (5);
- b) Per gli impianti di Bersaglio Mobile allineato con il centro dell'apertura; e
- c) Il centro della postazione di tiro deve essere allineato con il centro del corrispondente bersaglio o apertura. Le deviazioni orizzontali massime dall'asse perpendicolare (90°) al centro del bersaglio o dell'apertura sono:

Impianto	Variazione massima dal centro in entrambe le direzioni
25 m	0,75 m
50 m Bersaglio Mobile	2,00 m
10 m Bersaglio Mobile	0,40 m

6.4.7 Caratteristiche comuni delle postazioni di tiro per gli impianti di Carabina e Pistola

La postazione di tiro deve essere stabile, fissa e costruita in modo tale da non provocare



vibrazioni o movimenti. La piazzola di tiro deve essere perfettamente livellata in tutte le direzioni, per circa 1,20 m nella zona retrostante la linea di fuoco. La rimanente superficie della postazione deve essere a livello, oppure può presentare una leggera pendenza all'indietro verso il basso di pochi centimetri.

6.4.7.1 Se il tiro viene effettuato sui panconi, questi devono misurare circa 2,20 m di lunghezza e da 0,80 a 1,00 m di larghezza; essere solidi, stabili e rimovibili. Il pancone per tiro può avere una pendenza massima all'indietro di 10 cm.

6.4.7.2 Equipaggiamento delle postazioni di tiro.

La postazione di tiro deve essere equipaggiata con:

- a) una mensola o piano di appoggio alti da 0,70 a 1,00 m; Gli atleti di carabina non vi possono posizionare nessun articolo o materiale per modificarne l'altezza;
- b) una stuoia per tirare nelle posizioni a terra e in ginocchio. Gli atleti non possono alterare le stuoie fornite nell'impianto. La parte anteriore deve essere fatta di un materiale comprimibile, spesso non più di 50 mm, con dimensioni di circa 50 x 80 cm, e non deve misurare meno di 10 mm quando compresso con lo strumento misuratore usato per misurare lo spessore degli indumenti per il tiro di carabina. La rimanente parte della stuoia deve avere uno spessore massimo di 50 mm e minimo di 2 mm. La dimensione totale minima deve essere di 80 x 200 cm. In alternativa è permesso usare due stuoie, una spessa e una sottile ma, insieme, non devono eccedere le dimensioni indicate. L'uso di stuoie e/o zerbini personali è proibito
- c) Una sedia o uno sgabello per atleta negli impianti di qualificazione; Sedie e sgabelli non possono essere sistemati presso o sulla postazione di tiro degli impianti di Finale;
- d) Nei nuovi impianti, schermature per il vento oltre la linea del fuoco non sono raccomandate, ma quando siano necessarie per garantire che le condizioni del vento siano le più uguali possibile su tutto l'impianto, le schermature per il vento potranno essere usate; e
- e) quando è necessario installare schermi 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 2,0 m;

6.4.8 Caratteristiche delle postazioni di tiro degli stand a 300 m

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

6.4.9 Caratteristiche delle postazioni di tiro degli stand a 50 m

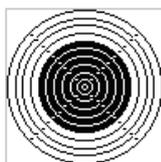
- a) La postazione di tiro non può essere inferiore a 1,25 m di larghezza per 2,50 m di lunghezza e
- b) Se la postazione di tiro è utilizzata anche per il tiro a 300 m la sua larghezza non può essere inferiore a 1,60 m.

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

- a) La postazione di tiro non può essere larga meno di 1,00 m;
- b) Il bordo più vicino del piano di appoggio o mensola deve essere 10 cm davanti alla linea del fuoco; e
- c) Se la postazione di tiro è utilizzata anche per il tiro a 50 m la sua larghezza non può essere inferiore a 1,25 m.

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

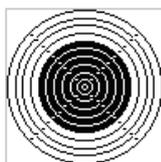
6.4.11.1 Le tettoie e gli schermi di separazione negli stand a 25 m devono fornire all'atleta un adeguato riparo dal vento, dalla pioggia, dal sole e dai bossoli espulsi.



- 6.4.11.2 La postazione di tiro deve avere una tettoia o una copertura di un'altezza minima di 2,20 m dal suo pavimento.
- 6.4.11.3 Gli impianti a 25 m devono essere divisi in sezioni composte da due (2) gruppi di cinque (5) bersagli. Due (2) gruppi di cinque (5) bersagli formano un settore. La distanza tra i centri dei bersagli, da asse a asse, nello stesso gruppo di cinque deve essere di 75 cm (+ 1 cm). 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
- 6.4.11.4 Nelle gare a 25 m gli atleti devono essere suddivisi con un atleta ogni gruppo di 5 bersagli per la Pistola Automatica e con quattro (bersagli 1-2-4-5), tre (bersagli 1-3-5) o eccezionalmente, cinque atleti per ogni gruppo di cinque bersagli nelle gare di Pistola Sportiva, Pistola Grosso Calibro e Pistola Standard.
- 6.4.11.5 Gli impianti a 25 metri possono essere sia aperti che divisi da camminamenti protetti. Negli impianti aperti gli addetti ai bersagli si muoveranno direttamente dalla linea di fuoco ai bersagli. Se vengono utilizzati camminamenti protetti si deve permettere agli addetti di muoversi in sicurezza da e verso la linea dei bersagli. Quando vengono usati i camminamenti protetti si deve utilizzare un sistema di sicurezza.
- 6.4.11.6 I settori degli impianti si devono potere controllare sia centralmente che separatamente in modo indipendente.
- 6.4.11.7 Le dimensioni delle postazioni e delle stazioni di tiro devono essere:

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

- 6.4.11.8 Le postazioni di tiro devono essere separate tra loro da piccoli schermi trasparenti che proteggano gli atleti dall'espulsione dei bossoli e permettano agli Ufficiali di Gara di vedere tutti gli atleti. Gli schermi possono essere posati o appesi vicino alla mensola o supporto per la pistola ed essere grandi abbastanza per impedire ai bossoli espulsi di colpire gli altri atleti. Gli schermi non devono oscurare la vista degli atleti agli Ufficiali di Gara e Al pubblico.
- 6.4.11.9 Linee di riferimento con un'inclinazione di 45° devono essere poste sui muri laterali o sui divisori dei settori alla destra o alla sinistra delle postazioni di tiro.
- 6.4.11.10 **Ogni postazione di tiro deve essere attrezzata con il seguente equipaggiamento:**
- a) **Un banco o tavolino rimovibile e regolabile, approssimativamente delle dimensioni di 0,50 m per 0,60 m e con un'altezza fra 0,70 m e 1,00 m;**
 - b) Durante le qualificazioni gli atleti possono sistemare articoli o supporti per aumentare l'altezza del banco o tavolo, purché non superi l'altezza massima consentita di 1,00 m
 - c) Durante le Finali gli atleti di pistola possono avere un supporto regolabile sul tavolo (8.6.3) purché la somma totale delle altezze non superi **1,00 m**; e
 - d) Una sedia o uno sgabello per atleta negli impianti per le qualificazioni; Negli impianti per le finali sedie e sgabelli non possono essere messi sulle postazioni di tiro o nelle loro vicinanze;
- 6.4.11.11 **Impianto di prova armi.** Dove possibile si deve rendere disponibile un impianto adeguatamente sorvegliato per testare il funzionamento delle armi. L'impianto deve essere privo di bersagli.
- 6.4.12 **I tempi di esposizione per I gare di pistola a 25 m sono:**



- a) Pistola Automatica: 8, 6 e 4 secondi;
- b) Pistola Standard: 150, 20 e 10 secondi; e
- c) Pistola Sportiva e Pistola Grosso Calibro fase di tiro celere: Apertura del bersaglio per tre (3) secondi per ogni colpo alternata con un periodo di chiusura, col bersaglio posto in rotazione laterale, di sette (7) secondi ($\pm 0,1$ secondi).

6.4.13 Caratteristiche per i sistemi di bersagli elettronici a 25 m

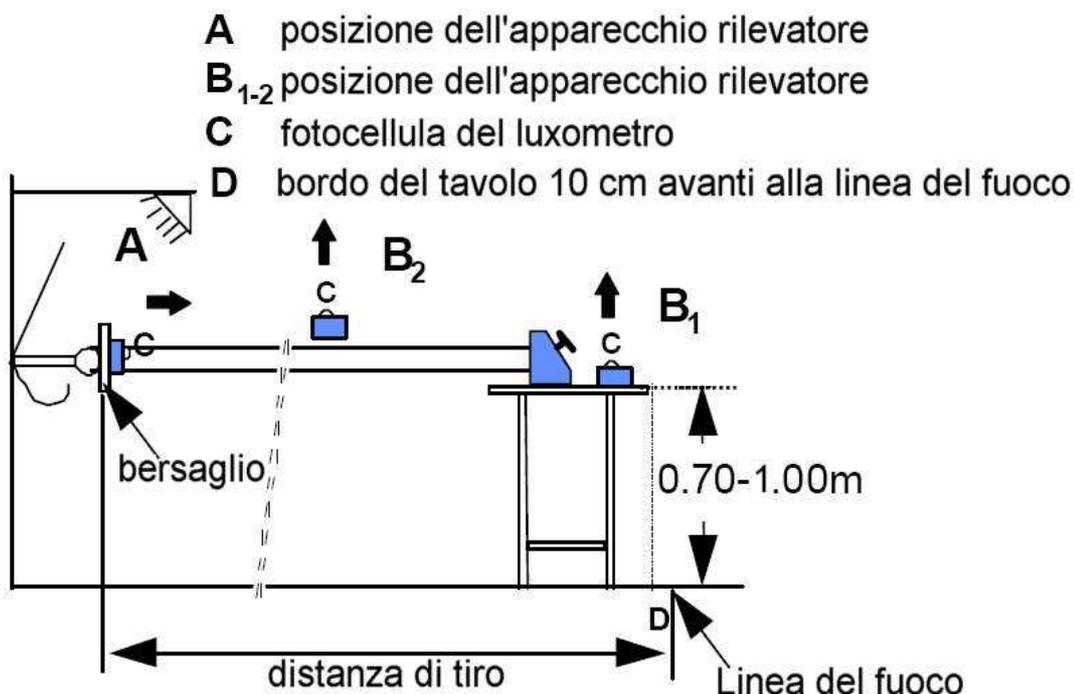
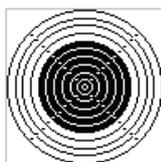
Quando vengono utilizzati sistemi di bersagli elettronici ai temporizzatori devono essere aggiunti un totale di 0,3 secondi per ogni intervallo di tempo di apertura. Questo tempo aggiuntivo comprende la tolleranza prevista di 0,1 secondi più il tempo di 0,2 secondi durante il quale il bersaglio cartaceo, anche se in fase di chiusura, può essere colpito con uno strappo che rientra nei limiti previsti per convalidare il colpo. La luce verde resterà accesa per 0,1 secondi in più ed il bersaglio continuerà a registrare e attribuire colpi validi per ulteriori 0,2 secondi.

6.4.14 Illuminazione degli impianti al chiuso (Lux)

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

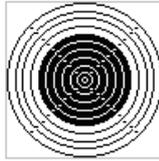
Gli impianti di Finale devono avere una illuminazione minima generale di 500 lux e un minimo di 100 lux sulla linea di fuoco. Per i nuovi impianti si raccomanda una illuminazione minima di 1500 lux sulla linea di fuoco.

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



6.4.15 Caratteristiche per gli impianti di Bersaglio Mobile

- 6.4.15.1 L'impianto deve essere sistemato in modo che il bersaglio corra orizzontalmente in entrambe le direzioni attraverso un'area aperta e con una velocità costante. Quest'area, nella quale si può sparare al bersaglio, è chiamata "apertura". Il movimento del bersaglio attraverso l'"apertura" è chiamato "corsa"
- 6.4.15.2 Le protezioni poste su entrambi i lati dell'apertura devono avere altezza tale da impedire la vista anche parziale del bersaglio finché non raggiunge l'apertura. I bordi devono essere di colore differente da quello del bersaglio.
- 6.4.15.3 I bersagli per le gare a 50 m sono collocati su un carrello o un portabersaglio strutturato in modo che i due bersagli (uno che corre verso sinistra e l'altro che corre verso destra) siano mostrati alternativamente. Il carrello deve correre su rotaie, su un cavo o su un sistema simile e deve essere azionato da una unità di guida che possa essere regolata esattamente alla velocità richiesta. I bersagli per le gare a 10 m non vengono cambiati fra la corsa a sinistra e quella a destra.
- 6.4.15.4 La postazione di tiro deve essere disposta in modo che il tiratore sia visibile agli spettatori. Deve essere protetta dalla pioggia. Il tiratore deve essere protetto anche dal sole e dal vento se questo non impedisce agli spettatori di vederlo.
- 6.4.15.5 La piazzola di tiro deve essere larga almeno 1,00 m ed allineata con il centro della linea di fuoco. La postazione per il Tiro a Secco deve essere posizionata a sinistra della piazzola di tiro. Essa deve essere protetta da entrambi i lati da pareti di separazione, in modo che il tiratore 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 al tiratore che sta facendo il tiro a secco di vedere la posizione di pronto del tiratore in gara osservando il movimento della volata della sua carabina.
- 6.4.15.6 Di fronte al tiratore deve esserci una mensola o un tavolo alti da 0,70 m a 1,00 m.



6.4.15.7 Dieto al tiratore deve esserci un posto per l'Ufficiale di gara e almeno per un membro della giuria. Anche il Marcatore deve posizionarsi dietro o a un lato della stazione di tiro.

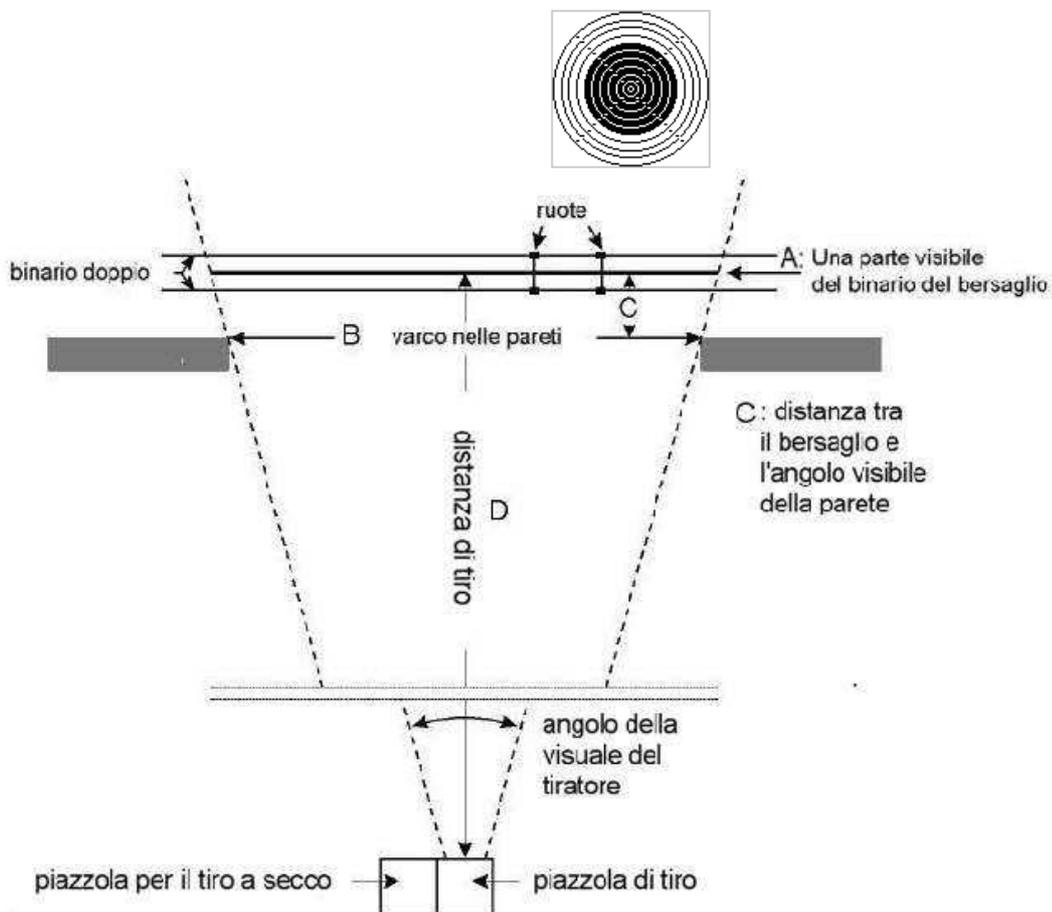
6.4.15.8 I tempi delle corse per i bersagli sono:

Corse Lente:	5.0 secondi, +0,2 secondi – 0,0 secondi
Corse Veloci	2,5 secondi, +0,1 secondi – 0,0 secondi

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

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

6.4.16 Impianti di Bersaglio Mobile

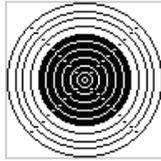


A	Una parte visibile del binario del bersaglio
B	Apertura (varco) tra le pareti fra gli angoli visibili
C	Distanza tra il bersaglio e l'angolo visibile della parete
D	Distanza di tiro
Formula per calcolare la Apertura	$B = A \times (D - C) / D$
Esempio (50 m): C= 0,20 m	$B = 10.00 \text{ m} \times (50.00 \text{ m} - 0.20 \text{ m}) / 50.00 \text{ m}$ $B = 10.00 \text{ m} \times 49.80 / 50.00 = 10.00 \text{ m} \times 0.996$ 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 segnamento non sono permesse nel Bersaglio Mobile a 50 m

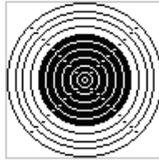


6.4.16.2 **Caratteristiche per gli impianti di Bersaglio Mobile a 10 m**

- a) Se il cambio del bersaglio e la valutazione dei punti vengono effettuati dietro al carrello portabersagli, ci deve essere un'adeguata protezione per il personale di manovra ed i marcatori. Il cambio dei bersagli e la valutazione dei colpi deve avvenire con la supervisione di un membro della Giuria;
- b) Dietro l'apertura deve esserci un adeguato parapalle per evitare rimbalzi. Il meccanismo di trasporto del bersaglio deve essere protetto anteriormente da una lastra di copertura;
- c) La lunghezza della parte visibile del binario del bersaglio deve essere di: **2,00 metri (+ 0,01 m / - 0,00 m)**, visto dalla piazzola di tiro. Quando viene misurata l'apertura deve essere considerata la distanza tra il bordo visibile dell'angolo del muro ed il bersaglio, incrementando la distanza fino alla parte visibile del bersaglio.
- d) Per risparmiare tempo possono essere installate e usate alternativamente due stazioni di tiro, le due piazzole di tiro non devono differire da quanto indicato dalle caratteristiche indicate nel presente regolamento tecnico; e
- e) Nel caso in cui siano utilizzati Bersagli elettronici, il dispositivo di temporizzazione sarà regolato per fornire la nominale esposizione regolamentare maggiorata di 1 decimo di secondo. Ciò per garantire che, a fronte della anticipata apparizione del bersaglio elettronico, il reale tempo di esposizione del punto di mira del bersaglio sia corretto.

6.5 **STRUMENTI E CALIBRI**

- a) Ogni Comitato organizzatore deve dotarsi di un set completo di calibri e degli strumenti per il Controllo Equipaggiamenti;
- b) Presso la UITS è disponibile una lista dettagliata degli strumenti e attrezzature per condurre il Controllo Equipaggiamenti con i requisiti e le specifiche richieste;
- c) Il Delegato Tecnico oppure il Presidente della Giuria deve esaminare e approvare tutti i calibri e gli strumenti prima dell'inizio della competizione;
- d) L'apparecchiatura per test di calibrazione da utilizzare nell'esame degli strumenti di controllo delle attrezzature è disponibile presso la UITS e deve essere utilizzata per calibrare gli strumenti di controllo all'inizio di ogni giorno e quando viene presa in considerazione una squalifica durante i controlli post gara (i moduli di report di calibrazione sono disponibili presso la UITS);
- e) Gli strumenti di misurazione utilizzati per testare lo spessore, la rigidità e la flessibilità dell'abbigliamento degli atleti devono essere costruiti secondo questo articolo (vedi articolo 6.5.1 sotto) ed essere approvati dalla Commissione UITS.



6.5.1 Strumento di misurazione dello spessore

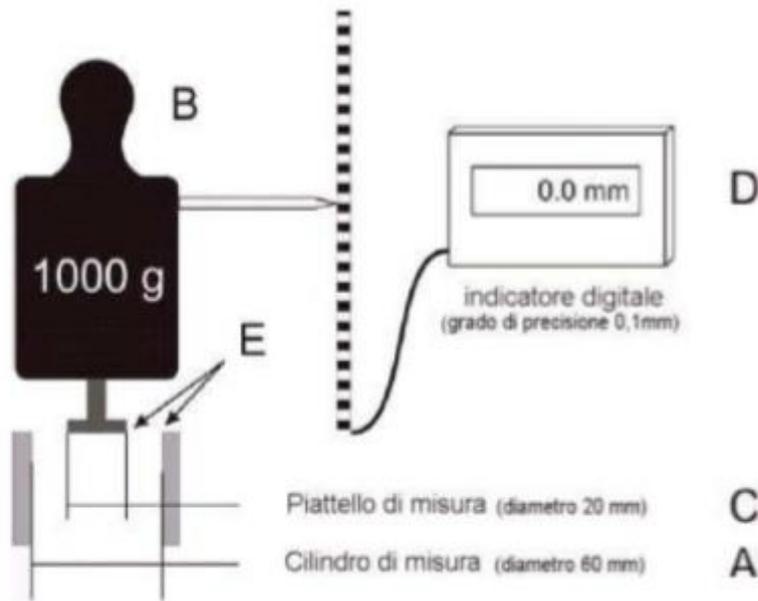
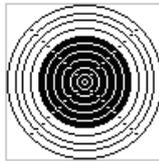


Lo strumento utilizzato per misurare lo spessore degli indumenti e delle scarpe deve essere in grado di misurare fino a un decimo di millimetro (0,1 mm). Le misurazioni devono essere effettuate applicando un peso di 5,0 kg. Lo strumento deve avere due (2) superfici piatte circolari una di fronte all'altra, con un diametro di 30 mm ciascuna.

6.5.2 Strumento di misurazione della rigidità

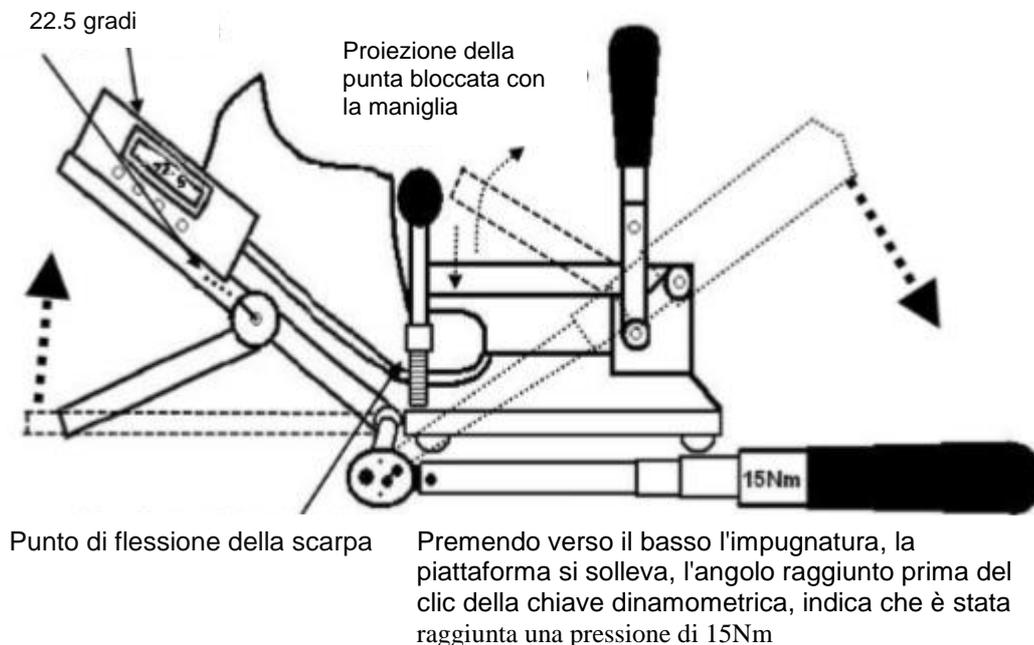
Lo strumento utilizzato per misurare la rigidità dell'abbigliamento deve essere in grado di misurare fino a un decimo di millimetro (0,1 mm) e avere le seguenti dimensioni:

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

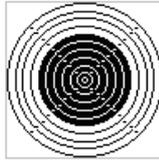


6.5.3 Strumento di misurazione della flessibilità della suola delle scarpe

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



6.6 GESTIONE GARA



6.6.1 Programma di gara

La gestione del Campionato Italiano dovrebbe essere eseguita in conformità a questo articolo.

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

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

6.6.2 Non applicabile

6.6.3 Non applicabile

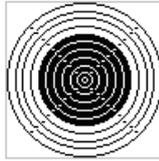
6.6.4 Non applicabile

6.6.5 Start List

- a) Start List con indicati il turno e la linea di tiro devono essere pubblicate non più tardi delle ore 16.00 del giorno precedente la gara;
- b) **Opzione di sostenibilità:** se gli organizzatori predispongono un sistema di accesso a internet wireless disponibile in tutto il poligono, possono, con l'approvazione del Delegato Tecnico, utilizzare il sistema "senza carta" in cui non saranno stampate le start list;
- c) **Sostituzioni.** Solo nelle competizioni a squadre, un atleta può essere sostituito da un altro atleta non più tardi di 30 minuti prima dell'inizio della gara. Questa regola si applica anche alle gare composte da più parti o effettuate in più giorni.

6.6.6 Principi base per l'assegnazione delle linee

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



- i) Quando una 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 50m e 300m**

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

- a) Ogni turno eliminatorio deve essere svolto come un normale turno di gara;
- b) L'eliminatoria deve essere programmata il giorno precedente la gara;
- c) Si qualificano un numero proporzionale di atleti che avranno occupato le più alte posizioni in classifica per ogni eliminatoria, in base al numero degli effettivi partecipanti alla gara. Il numero di atleti che otterranno la qualificazione deve essere annunciato il più presto possibile;
- d) **Formula:** il numero utilizzabile di linee di tiro diviso per il numero totale degli atleti che partecipano alla gara, poi moltiplicato per il numero di atleti che partecipano a ciascuna eliminatoria permette di ottenere il numero di atleti che superano ciascuna eliminatoria accedendo alle qualificazioni, per esempio: 60 linee di tiro utilizzabili e 101 atleti:

1a eliminatoria: 54 atleti = 32,08 → 32 superano il turno;

2a eliminatoria: 47 atleti = 27,92 → 28 superano il turno;

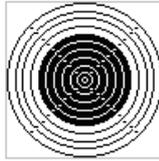
- e) Quando è richiesta una eliminatoria per una gara a squadre, i componenti delle squadre devono essere equamente suddivisi nei turni dell'eliminatoria. I punteggi di squadra sono definiti dalla somma dei punteggi ottenuti nella eliminatoria;
- f) Se le linee disponibili sono insufficienti per collocare due componenti di ciascuna squadra nella prima eliminatoria, ed il terzo componente di ciascuna squadra nella seconda eliminatoria, sarà necessario effettuare tre turni con un componente di ciascuna squadra in ognuna delle eliminatorie;
- g) All'atleta che non supera le eliminatorie, non deve essere consentito di partecipare ulteriormente alla gara.
- h) In caso di parità per l'ultimo posto di una eliminatoria, l'ordine di classifica sarà determinato sulla base delle regole sugli spareggi;

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

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

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

La specialità può essere programmata in uno o due giorni. Se è possibile, la specialità



dovrebbe essere programmata in due giorni con la ripresa di tiro celere e la Finale previste nel secondo giorno.

6.6.6.4 Non applicabile

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

6.7 EQUIPAGGIAMENTO E ABBIGLIAMENTO DA GARA

6.7.1 L'UITA stabilisce standard specifici per l'abbigliamento e le attrezzature da gara che gli atleti possono utilizzare nei campionati UITA, 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 UITA sono conformi al Regolamento UITA.

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

6.7.4 Standard per abbigliamento ed equipaggiamento

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

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

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

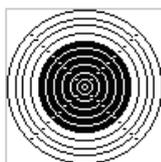
6.7.4.4 Telefoni cellulari o altri dispositivi di comunicazione portatili (ad esempio tablet, ecc.), dispositivi elettronici o dispositivi indossati al polso (ad esempio smart watch) non possono essere utilizzati dagli atleti sulla linea di tiro.

6.7.5 Regole sul abbigliamento (Dress Code)

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

6.7.6 Controllo Equipaggiamento

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

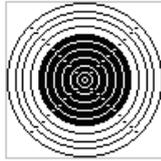


6.7.6.2 Procedure per Controllo Equipaggiamento

- 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 gara, verrà applicata una tassa di riverifica di EUR 20,00.

6.7.7 Pettorale (numero d'iscrizione)

- 6.7.7.1 Tutti gli atleti devono essere dotati di un pettorale (numero d'iscrizione) da indossare sulla schiena sul indumento esterno sopra il punto vita durante l'intera competizione. I pettorali devono mostrare il numero assegnato all'atleta per quella manifestazione, cognome, nome e Sezione di appartenenza. L'altezza delle lettere nei nomi dovrebbe essere il più grande possibile, ma nessuna lettera o numero può essere inferiore a 20 mm.
- 6.7.7.2 I pettorali devono essere indossati da tutti gli atleti, sulla schiena e sopra il punto vita, per tutta la durata dell'allenamento pre-gara e della gara. Se il numero pettorale è disponibile e non indossato, l'atleta non può gareggiare.
- 6.7.7.3 Tutti gli atleti devono adeguarsi al Regolamento 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 E' consentito utilizzare un paraocchi, per coprire l'occhio che non mira, di larghezza non superiore a 30 mm.



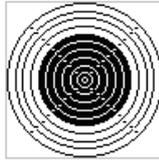
6.7.9 Controlli post gara

6.7.9.1 I controlli post-gara devono essere condotti dopo ogni gara, eliminatoria o qualificazione, e prima delle Finali nell'Area di preparazione secondo le procedure emanate dalla UITS. La Giuria è responsabile della supervisione dello svolgimento di tutti i controlli post gara. Giudici dello stesso sesso degli atleti devono essere disponibili per i controlli sull'abbigliamento e il taping (cerotti medicali o simili). Il mancato rispetto dei seguenti specifici controlli post gara deve comportare la squalifica (DSQ):

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

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

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



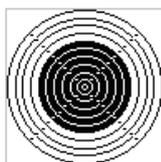
controllo post gara solo se rileva che il test è stato eseguito in modo errato.

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

6.8 COMPITI E RESPONSABILITA' DELLA GIURIA DI GARA

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

- a) Gara: supervisionare le gare di carabina, pistola e bersaglio mobile;
 - b) RTP (Risultati Tempi e Punteggio): supervisionare le operazioni di punteggio e risultati;
 - c) Controllo Equipaggiamento: supervisionare i controlli effettuati sull'abbigliamento e l'equipaggiamento degli atleti.
- 6.8.1 Gli Ufficiali di gara nominati dal Comitato Organizzatore sono responsabili per l'effettivo svolgimento delle competizioni mentre la Giuria agisce in qualità di consulente e di supervisore. Gli Ufficiali di Gara e la Giuria sono reciprocamente responsabili di condurre l'allenamento e le competizioni in conformità con il Regolamento UITSS e devono assicurare che queste regole siano applicate in modo giusto ed equo durante le competizioni.
- 6.8.2 Tutti i membri della Giuria devono indossare il giubbotto ufficiale della Giuria UITSS (colore rosso) quando sono in servizio. I giubbotti da giuria devono essere forniti dalla UITSS. 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 UITSS. I controlli della Giuria dovrebbero essere effettuati in maniera coordinata con eventuali controlli precedenti effettuati dal Delegato Tecnico.
- 6.8.4 I membri della Giuria devono osservare continuamente le posizioni di tiro e l'equipaggiamento degli atleti.
- 6.8.5 I membri della giuria hanno il diritto di esaminare le armi, le attrezzature, le posizioni, ecc.. degli atleti in qualsiasi momento, durante l'allenamento e le competizioni.
- 6.8.6 Durante l'allenamento e le competizioni, i membri della Giuria sono responsabili del controllo dell'abbigliamento e delle attrezzature degli atleti per la conformità con le regole di sponsorizzazione / pubblicità dell'UITSS (6.7.7.3).
- 6.8.7 Durante le competizioni, i membri della Giuria non devono avvicinarsi a un atleta mentre sta tirando un colpo (o serie di colpi nelle riprese di tiro celere) a meno che un problema di sicurezza richieda un'azione immediata.
- 6.8.8 La maggioranza della Giuria deve sempre essere presente in poligono durante le competizioni in modo che, quando necessario, la Giuria possa incontrarsi e prendere decisioni



immediatamente.

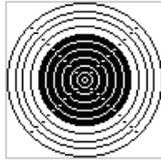
- 6.8.9 I membri della Giuria hanno il diritto di prendere decisioni individuali durante le gare, ma dovrebbero confrontarsi con altri membri della Giuria e gli Ufficiali di gara in caso di dubbi. Se un funzionario della squadra o un atleta non è d'accordo con la decisione di un singolo membro della Giuria, può essere richiesta una decisione della maggioranza della Giuria facendo un reclamo scritto.
- 6.8.10 I membri della giuria devono essere completamente imparziali nel prendere decisioni, indipendentemente dalla nazionalità, dall'identità razziale, religiosa, etnica o culturale di tutti gli atleti coinvolti.
- 6.8.11 La Giuria deve occuparsi di qualsiasi reclamo presentato alla Giuria in conformità con il Regolamento 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 Tecnico al termine di ogni competizione.
- 6.8.14 Gli atleti e i dirigenti di squadra non devono essere membri di una giuria. I membri della Giuria non devono consigliare, istruire o assistere gli atleti oltre quanto previsto del Regolamento 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 Tecnico il prima possibile al termine delle competizioni.

6.9 UFFICIALI DI GARA NOMINATI DAL COMITATO ORGANIZZATORE

6.9.1 Compiti e responsabilità del Direttore di tiro

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

6.9.2 Compiti e responsabilità del Commissario di tiro (Ufficiale di Gara)



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

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

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

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

6.9.4 Compiti e responsabilità del personale RTP

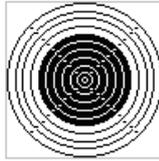
Un componente dell'Ufficio RTP dovrebbe essere nominato per ciascuno stand utilizzato per le gare di qualificazione. Il personale RTP è responsabile di collaborare con la Giuria, i Commissari di tiro e il fornitore ufficiale dei risultati per facilitare la conduzione delle operazioni di punteggio e risultati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

6.10 BERSAGLI ELETTRONICI

6.10.1 Bersagli elettronici Ufficiale tecnico

- a) Gli Ufficiali Tecnici sono responsabili del funzionamento e della manutenzione dell'apparecchiatura dei Bersagli Elettronici;
- b) Gli Ufficiali Tecnici possono consigliare i Commissari di tiro e i membri della Giuria, ma non devono prendere alcuna decisione in merito all'applicazione del Regolamento UITS;
- c) Gli Ufficiali Tecnici sono designati dal fornitore ufficiale dei risultati o dall'Organizzatore e devono essere persone con una formazione specifica in operazioni sui Bersagli Elettronici e sistemi di gestione elettronica (software per computer).

6.10.2 Commissario ai bersagli



- a) I Commissari ai bersagli sono nominati dal Comitato Organizzatore per collaborare nel funzionamento e nella manutenzione dei Bersagli Elettronici;
- b) Prima di ogni turno di ciascuna specialità, i Commissari ai bersagli devono assicurarsi che non vi siano fori sulla superficie bianca del bersaglio e che tutti i segni sul telaio siano chiaramente indicati;
- c) Durante le gare, i Commissari ai bersagli 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 membri della Giuria – Bersagli Elettronici

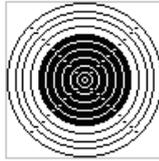
6.10.3.1 I membri della Giuria devono essere presenti negli stand di tiro per supervisionare le operazioni di punteggio e risultati e assistere nella risoluzione di eventuali domande o reclami relative al punteggio.

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

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

6.10.4 Utilizzo dei Bersagli Elettronici

- a) Gli atleti devono familiarizzare durante l'allenamento con i pulsanti di controllo che modificano la presentazione del bersaglio sullo schermo (ZOOM) e che cambiano da prova a gara (MATCH);
- b) Nelle specialità con una sola posizione di tiro a 10m, 25m e 50m, il passaggio da prova a gara (MATCH) è sotto il controllo del personale dello stand. Se qualche atleta avesse dei dubbi, questi deve rivolgersi a un Ufficiale di Gara per avere assistenza;
- 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 membro della Giuria o un Ufficiale di gara deve apporre le iniziali su questa scheda per consentirne l'invio all'ufficio RTP.

6.10.5 Reclami sul punteggio durante i colpi di prova

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

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

6.10.6 Mancato avanzamento della carta o della gomma

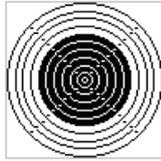
Se la Giuria conferma che il problema che ha causato un reclamo dell'atleta è dovuto all'avanzamento non corretto della carta o della gomma:

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

6.10.7 Reclamo riguardo il valore del colpo

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

- a) Al termine del turno, i risultati dettagliati della stampante (LOG-Print) devono essere generati dal Ufficiale Tecnico o dai Commissari di tiro per tutte le linee di tiro su cui sono stati fatti reclami o proteste e per le linee di tiro immediatamente adiacenti, prima che bersagli siano ripristinati per prossimo turno;
- b) Al termine del turno, verrà applicata la Procedura per l'esame dei bersagli elettronici;
- c) Qualsiasi colpo non indicato o indicato in modo errato deve essere valutato dalla Giuria;



- d) Se la Giuria determina che un colpo oggetto di reclamo è stato indicato correttamente, verrà applicata una penalità di due punti (6.16.5.2.c);

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

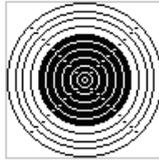
- 6.10.8.1 Se c'è un reclamo sul valore del colpo, sulla mancata registrazione di un colpo, ecc., un membro della Giuria deve raccogliere i seguenti elementi (il numero della linea di tiro e l'orientamento del cartoncino, del foglio o del bersaglio, il turno e la serie e l'orario di raccolta deve essere annotato su ciascuno di essi):
- a) Foglio di controllo (25m / 50m). Se la posizione di qualsiasi foro è fuori dalla zona del foglio di controllo, la relazione geometrica tra i fori sul foglio di controllo e il cartoncino posteriore deve essere fatta prima che il foglio di controllo sia rimosso;
 - b) Cartoncino posteriore (25m / 50m / 300m);
 - c) Controbersaglio (25m)
 - d) Striscia di carta nera (10m);
 - e) Striscia di gomma nera (50m);
 - f) Rapporto di Guasto Tecnico (IR);
 - g) Risultati dettagliati della stampante (LOG-Print);
 - h) Dati registrati dal computer del bersaglio elettronico (se necessari).
- 6.10.8.2 Un membro della Giuria deve esaminare la parte anteriore del bersaglio elettronico e la cornice e registrare la posizione di eventuali colpi al di fuori della zona 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 membri della Giuria devono esaminare questi elementi e quindi effettuare valutazioni indipendenti prima di prendere una decisione formale della Giuria.
- 6.10.8.6 Un membro della Giuria deve supervisionare qualsiasi intervento manuale sul computer dei risultati (ad esempio la registrazione di penalità, punteggi corretti dopo inceppamenti, ecc.).

6.10.9 GUASTO BERSAGLI ELETTRONICI

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

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

- a) L'ora al momento del guasto ed il tempo di gara già trascorso deve essere registrato dal Direttore di Tiro e dalla Giuria;
- b) Tutti i colpi di gara completati da ciascun atleta devono essere contati e registrati. In caso di mancanza di energia elettrica, ciò può comportare l'attesa fino al ripristino dell'alimentazione per consentire di stabilire il numero di colpi registrati dal bersaglio, non necessariamente sul monitor della linea di tiro;



- c) Dopo che il guasto è stato risolto e l'intero stand è in funzione, verranno aggiunti cinque (5) minuti al tempo rimanente della gara. L'orario di inizio deve essere annunciato tramite il sistema di altoparlanti almeno cinque (5) minuti prima. Agli atleti deve essere permesso di riprendere la propria posizione cinque (5) minuti prima del riavvio della gara. Un numero illimitati di colpi di prova devono essere consentiti durante il tempo rimanente, ma solo prima che vengano ripresi i colpi di gara.

6.10.9.2 In caso di guasto di un singolo bersaglio

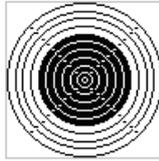
- a) Se il bersaglio elettronico non può essere riparato entro cinque (5) minuti, l'atleta deve essere spostato in una posizione di riserva;
- b) Quando l'atleta è pronto a tirare, al tempo di gara rimanente saranno aggiunti cinque (5) minuti;
- c) Gli saranno consentiti un numero illimitato di colpi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

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

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

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

- a) All'atleta deve essere dato il comando di continuare la gara;
- b) Il valore, la posizione e l'orario di questo colpo devono essere registrati, il numero del colpo (incluso il colpo mancante) e il suo valore e la sua posizione, e il numero della linea di tiro devono essere consegnati alla Giuria per iscritto e annotati nel Registro di Gara e nel Rapporto di Guasto Tecnico (modulo IR);
- 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 né lo si è rinvenuto posizionato altrove (questo significa che non è stato possibile trovare il colpo in questione: a 10m sulla striscia di carta nera o sulla parte anteriore del bersaglio; a 25m sul controbersaglio, sul foglio di controllo o sulla cartoncino posteriore o ci sono prove a 50m o 300m che è stato mancato il bersaglio), il colpo in questione deve essere registrato come mancato e l'ultimo colpo tirato (extra alla gara) deve essere annullato;
- f) Se il colpo in questione è stato trovato o è stato localizzato nella memoria del computer, la Giuria deve determinare e considerare il punteggio del colpo;
- g) Se a 50m o 300m il colpo in questione non viene trovato, la Giuria deve decidere se registrare il colpo come mancato e annullare l'ultimo colpo o, se non ci sono prove



credibili che il colpo in questione ha mancato il bersaglio, la Giuria può concludere che si è verificata un'anomalia del sistema e registrare il colpo extra al posto del colpo mancante e dell'ultimo colpo tirato.

- 6.10.9.4 **OPPURE:** se il colpo extra tirato come richiesto non viene registrato o visualizzato e il bersaglio elettronico non può essere riparato entro cinque (5) minuti:
- a) L'atleta deve essere spostato in una posizione di riserva;
 - b) Quando l'atleta è pronto a tirare, al tempo di gara rimanente saranno aggiunti cinque (5) minuti e gli saranno consentiti un numero illimitato di colpi di prova;
 - c) Nelle specialità di carabina e pistola 10m e 50m, l'atleta ripeterà i due (2) colpi di gara che non sono stati registrati o visualizzati sul bersaglio precedente.
- 6.10.9.5 **OPPURE:** nelle specialità di bersaglio mobile 10m, all'atleta saranno permessi due (2) minuti per riprendere la sua posizione e quindi saranno consentiti due (2) colpi di prova aggiuntivi (articolo 10.7.4.2). Quindi ripeterà i due (2) colpi di gara che non sono stati registrati o visualizzati sul bersaglio precedente e tirerà i colpi rimanenti. All'atleta verrà attribuito il punteggio di tutti i colpi che sono stati visualizzati sul monitor del primo bersaglio più il punteggio di tutti i colpi di gara correttamente tirati che sono stati visualizzati sul secondo bersaglio utilizzato. Se i due (2) colpi extra sono stati trovati successivamente nel computer del bersaglio precedente, saranno annullati.

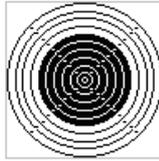
6.11 PROCEDURE DI GARA (VEDERE ANCHE 6.17, PROCEDURE DELLE FINALI)

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

6.11.1.1 Tempo di Preparazione e Colpi di Prova

Agli atleti devono essere concessi 15 minuti di Tempo di Preparazione e Colpi di Prova prima dell'inizio della gara per eseguire la preparazione finale ed effettuare un numero illimitato di colpi di prova.

- a) Il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova deve essere programmato per terminare circa 30 secondi prima dell'orario ufficiale di inizio della gara;
- b) I bersagli di prova devono essere visibili almeno 15 minuti prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova;
- c) Gli atleti non possono posizionare le loro armi e le loro attrezzature sulle linee finché il Direttore di tiro non ha chiamato gli atleti sulle linee di tiro;
- d) Il Direttore di tiro deve chiamare gli atleti sulle linee di tiro almeno 15 minuti prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova;
- e) Se ci sono più turni di gara, a ciascun turno deve essere concesso lo stesso tempo per posizionare l'attrezzatura alla linea di tiro;
- f) Dopo che il Direttore di tiro ha chiamato gli atleti sulle linee di tiro, gli è permesso maneggiare le armi, eseguire lo scatto a secco (le bandiere di sicurezza possono essere rimosse per lo scatto a secco) o fare alzate e esercizi di puntamento sulla linea di tiro prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova; nelle Finali, gli atleti non possono rimuovere le bandierine di sicurezza o eseguire lo scatto a secco fino a quando non inizia il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova;
- g) I controlli pre-gara da parte della Giuria e degli Ufficiali di Gara devono essere completati



durante i 15 minuti prima dell'inizio del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova;

- h) Il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova inizia con il comando "**TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA ... START**"; Nessun colpo può essere tirato prima del comando "**START**";
- i) Un atleta che tira un colpo o più colpi prima del comando "**START**" per il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova può essere squalificato se è coinvolta la sicurezza. Se la sicurezza non è coinvolta (6.2.3.5), il primo colpo di gara deve essere registrato come mancante (0);
- j) Dopo che sono trascorsi 14 minuti e 30 secondi del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, il Commissario di tiro deve annunciare "**30 SECONDI**".
- k) Alla termine del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, il Direttore di tiro deve annunciare "**FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA ... STOP**". Ci deve essere una breve pausa di circa 30 secondi in cui l'Ufficiale Tecnico effettuerà il passaggio dei bersagli da prova a gara;
- l) Se un atleta tira un colpo dopo il comando "**FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA ... STOP**" e prima del comando "**INIZIO GARA ... START**", il colpo non deve essere considerato come valido e deve essere applicata una penalità di due (2) punti al primo colpo di gara.

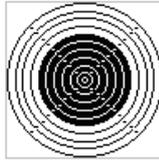
6.11.1.2 Inizio della gara

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

6.11.1.3 COMANDO "STOP"

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

- a) Se un colpo(i) viene tirato dopo il comando "**STOP**", quel colpo(i) deve essere valutato



come mancato;

- b) Se il colpo(i) non può essere identificato, il colpo(i) migliore deve essere detratto dal punteggio di quel bersaglio e valutato come mancato(i).

6.11.2 Regole specifiche per specialità 10m

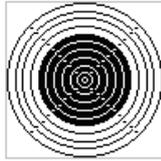
- 6.11.2.1 Se un atleta **rilascia gas propellente** prima del Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, deve ricevere un **AMMONIZIONE (cartellino giallo)** per la prima violazione e una **DETRAZIONE (cartellino verde)** di due (2) punti dal colpo di valore più basso della prima serie di gara per la seconda e successive violazioni.
- 6.11.2.2 Qualsiasi rilascio di gas propellente, dopo l'inizio della gara, senza colpire il bersaglio, verrà considerato come colpo mancato. Lo scatto a secco senza rilascio di gas propellente è consentito tranne durante le Finali.
- 6.11.2.3 Se un atleta desidera cambiare o riempire il serbatoio di gas o aria, deve lasciare la linea di tiro per farlo, dopo aver ottenuto il permesso dal Commissario di tiro. Nessun tempo extra sarà concesso per cambiare o riempire il serbatoio di gas o aria durante la gara.
- 6.11.2.4 L'arma può essere caricata solo con un (1) pallino. Quando un'arma viene caricata accidentalmente con più di un (1) pallino:
 - a) Se l'atleta è consapevole della situazione, deve alzare la mano libera per indicare al Commissario di tiro che ha un problema. Il Commissario di tiro deve quindi supervisionare lo scaricamento dell'arma e non verrà applicata nessuna penalità. Non sarà concesso alcun tempo extra;
 - b) Se l'atleta non è consapevole della situazione e tira due pallini contemporaneamente, deve segnalarlo al Commissario di tiro. Se ci sono due (2) colpi sul bersaglio, il punteggio del colpo con valore più alto verrà conteggiato e il secondo colpo sarà annullato. Se c'è solo un (1) colpo sul bersaglio, questo sarà conteggiato.

6.11.3 Interruzioni nelle specialità 10m, carabina e pistola 50m, carabina 300m

- 6.11.3.1 Se un atleta deve smettere di tirare **per più di tre (3) minuti** senza sua colpa e questa interruzione non è stata causata da un inceppamento della sua arma o delle sue munizioni, può chiedere un tempo extra pari al tempo perso, o al tempo rimanente quando si è verificata l'interruzione, più un (1) minuto, se durante gli ultimi cinque (5) minuti di gara.
- 6.11.3.2 Se un atleta viene interrotto **per più di cinque (5) minuti** senza sua colpa e questa interruzione non è stata causata da un inceppamento della sua arma o delle sue munizioni, **o se l'atleta viene spostato su un'altra linea di tiro**, può usufruire di un numero illimitato di colpi di prova all'inizio del tempo di gara rimanente insieme a qualsiasi estensione di tempo concessa più ulteriori cinque (5) minuti.
 - a) I Commissari di tiro o i membri della Giuria devono assicurarsi che una spiegazione completa sia registrata sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI);
 - b) Qualsiasi **tempo extra** concesso dalla Giuria o dai Commissari di tiro deve essere documentata, indicando il motivo, sul Rapporto di Guasto Tecnico (RI).

6.11.4 Arrivo in ritardo da parte dell'atleta

Se un atleta **arriva in ritardo** ad una gara, può partecipare ma non gli sarà concesso alcun tempo extra. Se un atleta arriva dopo il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova, non sarà



concesso nessun tempo di prova aggiuntivo. Quando si può dimostrare che l'arrivo in ritardo di un atleta è dovuto a circostanze al di fuori del suo controllo, la Giuria deve concedere tempo extra, incluso il tempo per la Preparazione e Colpi di Prova, se ciò non ritarda l'inizio della Finale o interrompe il programma generale di tiro. In questo caso la Giuria determinerà quando e su quale linea di tiro può iniziare l'atleta in ritardo.

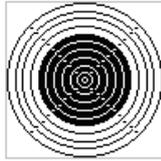
6.11.5 Colpi irregolari – Colpi eccedenti in una gara o posizione

Se un atleta in una specialità 10m, 50m o 300m tira più colpi nella gara o nella posizione rispetto a quelli previsti nel programma, i colpi extra devono essere annullati sugli ultimi bersagli di gara. Se il colpo(i) non può essere identificato, il colpo(i) di valore più alto deve essere annullato sull'ultimo bersaglio di gara. L'atleta deve anche essere penalizzato con una detrazione di due (2) punti per ogni colpo eccedente tirato, detratto dal colpo(i) di valore più basso della prima serie.

6.11.6 Colpi incrociati

- 6.11.6.1 I colpi di gara incrociati devono essere registrati come mancati.
- 6.11.6.2 Se un atleta tira un colpo di prova sul bersaglio di prova di un altro atleta, non vi sono penalità
- 6.11.6.3 Se un atleta tira un colpo di prova sul bersaglio di gara di un altro atleta, deve essere penalizzato con la detrazione di due (2) punti dal punteggio della prima serie.
- 6.11.6.4 Se un atleta riceve un colpo incrociato confermato ed è impossibile determinare quale sia il suo colpo, deve essere accreditato il colpo di valore più alto.
- 6.11.6.5 Se sul bersaglio di gara di un atleta ci sono più colpi di quanto previsto nel programma, e se è impossibile confermare che un altro atleta(i) ha tirato il colpo(i), il colpo(i) di valore più alto deve essere annullato.
- 6.11.6.6 Se un atleta desidera non riconoscere un colpo sul suo bersaglio, deve segnalarlo immediatamente al Commissario di tiro.
- 6.11.6.7 Se il Commissario di tiro conferma che l'atleta non ha tirato il colpo(i) contestato, deve annotarlo sul Rapporto di Guasto Tecnico (IR) e sul Registro di Gara e il colpo deve essere annullato.
- 6.11.6.8 Se il Commissario di tiro non può confermare oltre ogni ragionevole dubbio che l'atleta non ha tirato i colpi contestati, i colpi devono essere accreditati all'atleta e devono essere registrati.
- 6.11.6.9 Quanto segue deve essere considerato come motivo per giustificare l'annullamento di un colpo:
 - a) Se un Commissario di tiro conferma attraverso la sua osservazione dell'atleta e del bersaglio che l'atleta non ha tirato il colpo;
 - b) Se un colpo mancante viene segnalato da un altro atleta o da un Commissario di tiro all'incirca nello stesso momento, e nelle due o tre linee di tiro vicine;
 - c) Quando si usano bersagli elettronici a 300m con sensori del colpo, i colpi incrociati non devono essere registrati sul bersaglio di destinazione, ma un'indicazione verrà ricevuta al centro di controllo. L'atleta, il cui bersaglio non riceve il colpo previsto, riceverà un (zero) e un'indicazione che ha un effettuato un colpo incrociato.

6.11.7 Disturbi



Se un atleta dichiara di essere stato disturbato mentre tirava un colpo, deve tenere la sua arma puntata verso il basso e informare immediatamente il Commissario di tiro o il membro della Giuria. Non deve disturbare altri atleti. Se il reclamo è considerato giustificato, il colpo(i) deve essere annullato e l'atleta può ripetere il colpo(i) o la serie. Se il reclamo non è considerato giustificato, il colpo deve essere accreditato all'atleta e può continuare a tirare; nessuna penalità sarà applicata.

6.11.8 Regole particolari di gara

- a) Durante il Tempo di Preparazione e Colpi di Prova per tutte le specialità, annunci e/o visualizzazioni sui monitor possono essere usati per informare gli spettatori sulla specialità. Durante la Preparazione e i Colpi di Prova e durante il tempo di gara nelle eliminatorie e qualificazioni, è possibile riprodurre musica. La musica deve essere riprodotta durante le finali (6.17.1.11).
- b) Non è consentito mettere alcuna sostanza sul pavimento della linea di tiro per ottenere un illecito vantaggio o per pulire la linea di tiro senza permesso;
- c) Non è consentito posizionare un nastro non rimovibile o tracciare linee con un pennarello indelebile sul pavimento;
- d) Nessuno può sostituire o modificare alcuna struttura o attrezzatura dello stand;
- e) È vietato fumare in tutte le aree utilizzate da atleti e ufficiali, nonché nelle aree degli spettatori del poligono;
- f) È proibito l'uso di telefoni cellulari, walkie-talkie, cercapersone o simili dispositivi di comunicazione o dispositivi elettronici da parte di atleti, allenatori e dirigenti di squadra all'interno dello stand di tiro. Tutti i telefoni cellulari ecc... devono essere spenti o posti in modalità silenziosa;
- g) I flash fotografici sono vietati fino a quando non è terminata la gara;
- h) Devono essere esposti avvisi per informare gli spettatori che i telefoni cellulari devono essere messi in modalità silenziosa, che non è permesso fumare e che sono vietati i flash fotografici fino al termine della gara.

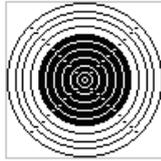
6.12 REGOLE DI COMPORTAMENTO PER ATLETI E UFFICIALI

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

6.12.2 Ogni squadra deve avere un caposquadra che è responsabile per il mantenimento della disciplina all'interno della squadra. Un atleta può essere nominato come caposquadra. Il caposquadra deve collaborare con gli Ufficiali di gara in ogni momento nell'interesse della sicurezza, della condotta efficiente della competizione e della sportività.

6.12.3 Il caposquadra è responsabile di:

- a) completare con accuratezza le iscrizioni e di trasmetterle agli ufficiali competenti entro le previste scadenze;
- b) avere familiarità con il programma;
- c) garantire che ciascun atleta si presenti, pronto per tirare, alla linea di tiro assegnata, all'ora esatta, con le armi e l'equipaggiamento controllati;



- d) prendere visione dei risultati e presentare gli eventuali reclami;
- e) osservare quanto contenuto nei comunicati provvisori e in quelli ufficiali, i punteggi e gli annunci;
- f) ricevere le informazioni ufficiali e comunicarle ai componenti della squadra;
- g) Rappresentare la squadra in tutte le attività ufficiali.

6.12.4 L'atleta è responsabile di:

- a) presentarsi alla linea di tiro, pronto per tirare, all'ora esatta, con l'equipaggiamento conforme a questo Regolamento;
- b) prendere posizione alla linea di tiro assegnata in modo da non disturbare gli atleti adiacenti;
- c) comportarsi in modo tale da non disturbare o influenzare negativamente le prestazioni degli altri atleti. Se, a giudizio della Giuria, il comportamento o le azioni di un atleta disturbano altri atleti, l'atleta può ricevere un'ammonizione, una penalità o una squalifica, a seconda delle circostanze.

6.12.5 Assistenza al tiro durante una gara (Coaching)

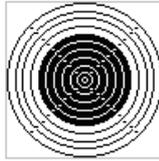
- 6.12.5.1 In tutte le specialità è consentita l'assistenza non verbale. Nelle Finali di carabina 50m 3 posizioni, l'assistenza verbale è consentita solo durante i tempi di cambio posizione. Mentre è sulla linea di tiro, un atleta può parlare solo con i membri della Giuria o con i Commissari di tiro. L'assistenza durante l'allenamento è permessa, ma tale assistenza non deve disturbare altri atleti.
- 6.12.5.2 Se un atleta desidera parlare con il suo allenatore o un funzionario della squadra durante un'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.
- 6.12.5.3 Se un allenatore o un funzionario della squadra desidera parlare con un componente della squadra sulla linea di tiro, il funzionario della squadra non deve contattare direttamente l'atleta o parlare con l'atleta mentre è sulla linea di tiro. Il funzionario della squadra deve ottenere il permesso da un Commissario di tiro o da un membro della Giuria, che chiamerà l'atleta fuori dalla linea di tiro.
- 6.12.5.4 Se un funzionario della squadra o un atleta viola le regole relative all'assistenza (coaching), la prima volta deve essere comminata un'ammonizione. In casi ripetuti, due (2) punti devono essere detratti dal punteggio dell'atleta e il funzionario della squadra deve lasciare le vicinanze della linea di tiro.

6.12.6 Penalità per la violazione delle norme

6.12.6.1 Decisioni su violazioni palesi e occulte

La Giuria deve graduare le sanzioni secondo i seguenti criteri:

- a) In caso di **palese violazione** del Regolamento, prima deve essere comminata una



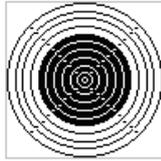
Ammonizione (cartellino giallo) in modo che l'atleta possa avere l'opportunità di correggere l'errore. Quando possibile, l'ammonizione deve essere data durante il tempo di Preparazione e Prova. Se l'atleta non corregge l'errore secondo le istruzioni della Giuria, due (2) punti devono essere detratti dal suo punteggio. Se l'atleta continua a non correggere l'errore dopo aver ricevuto una **Detrazione (cartellino verde)**, gli deve essere imposta la **Squalifica (cartellino rosso) (DSQ)**;

- b) In caso di una **violazione occulta** del Regolamento, quando la colpa viene deliberatamente nascosta, deve essere imposta la **Squalifica (cartellino rosso)**;
- c) Se, quando viene chiesto di fornire una spiegazione per un incidente, un atleta fornisce consapevolmente false informazioni, due (2) punti devono essere detratti o, nei casi più gravi, può essere inflitta la squalifica.

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

- a) **Ammonizione (cartellino giallo)**. Un'ammonizione deve essere espressa in termini che non lascino dubbi sul fatto che si tratti di una **Ammonizione** e deve essere mostrato il cartellino giallo. Tuttavia, non è necessario precedere altre penalità con un'ammonizione. Questa deve essere registrata sul Rapporto di Guasto Tecnico (IR) e annotata sul Registro di Gara. Un'ammonizione può essere comminata da un singolo membro della Giuria;
- b) **Detrazione (cartellino verde)**. La detrazione di punti dal risultato è comminata da un minimo di due (2) membri della Giuria, che mostrano un cartellino verde con la parola "**Detrazione**". Deve essere registrata sul Rapporto di Guasto Tecnico (IR), segnalata sulla striscia di carta, e annotata sul Registro di Gara. Una detrazione può essere comminata da un singolo membro della Giuria;
- c) **Squalifica (cartellino rosso) (DSQ)**. Un atleta deve essere squalificato (DSQ) per non aver superato un controllo post-gara (6.7.9.1). La squalifica per qualsiasi altra ragione può essere comminata solo su decisione della maggioranza della Giuria. La squalifica di un atleta viene espressa dalla Giuria mostrando un **cartellino rosso** con la parola "**Squalifica**". Se un atleta viene squalificato durante una qualsiasi fase di una specialità (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 di un Ufficiale di gara o di un altro atleta (articolo 6.12.6.4) come deciso dalla maggioranza della Giuria, tutti i risultati di quell'atleta per tutte le specialità del campionato devono essere cancellati e la motivazione(i) deve indicare DQB.
- e) Le penalità devono essere espresse sia con una spiegazione verbale che mostrando il cartellino giallo, verde o rosso. Le dimensioni dei cartellini dovrebbe essere di circa 70 mm x 100 mm.
- f) Una squadra, di cui un componente è stato squalificato, non deve essere classificata e deve essere inserita nella classifica con l'indicazione "DSQ".
- g) In caso di penalità o squalifica, un membro della Giuria deve fornire o approvare le motivazioni da inserire nella classifica per spiegare la penalità o la squalifica.

6.12.6.3 Grave violazione di sicurezza



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

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

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

6.13 INCEPPAMENTI

6.13.1 Un inceppamento si verifica quando un'arma non riesce a sparare un proiettile quando viene premuto il grilletto

6.13.2 Gli inceppamenti possono essere AMMESSI o NON AMMESSI.

6.13.2.1 Gli inceppamenti ammessi sono:

- a) Una cartuccia non esplode;
- b) Una pallottola o un pallino resta nella canna;
- c) L'arma non spara o non funziona correttamente nonostante sia stato azionato lo scatto.

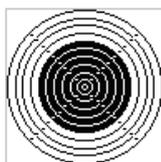
6.13.2.2 Gli inceppamenti non ammessi sono:

- a) L'atleta ha aperto l'otturatore dell'arma;
- b) È stata inserita la sicura;
- c) L'atleta non ha caricato correttamente la sua arma;
- d) L'atleta non ha tirato il grilletto;
- e) L'inceppamento è dovuto a qualsiasi causa che poteva essere ragionevolmente corretta dall'atleta.

6.13.3 Se un atleta ha un inceppamento dell'arma o delle munizioni, può ripararlo e continuare a tirare o, se il malfunzionamento è un inceppamento AMMESSO, può continuare a tirare con un'altra arma dello stesso tipo e calibro conforme a questo Regolamento. L'arma sostitutiva sarà soggetta ai controlli previsti.

6.13.4 Non è consentito alcun tempo di gara extra per riparare o sostituire un'arma dopo un inceppamento nelle eliminatorie o nelle qualificazioni a 10m, 50m e 300m di carabina e pistola, ma la Giuria può consentire ad un atleta di tirare ulteriori colpi di prova dopo aver riparato o sostituito un'arma malfunzionante se l'inceppamento era AMMESSO.

6.13.5 Le regole specifiche riguardanti gli inceppamenti nelle specialità di pistola 25m si trovano



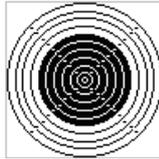
nell'articolo 8.9.3.

- 6.13.6 Regole specifiche riguardanti gli inceppamenti nelle Finali si trovano negli articoli 6.17.1.6, 6.17.4.m e 6.17.5.l.
- 6.13.7 I Commissari di tiro o i membri della Giuria devono assicurarsi che gli inceppamenti siano documentati sul Rapporto di Guasto Tecnico (IR) o sui moduli di computo del punteggio negli inceppamenti e nel Registro di Gara.

6.14 PROCEDURE DI PUNTEGGIO E RISULTATI

- 6.14.1 L'ufficio Risultati Tempi e Punteggio deve pubblicare i risultati preliminari sul tabellone dello stand il più presto possibile dopo ogni turno e ripresa e completamento di ciascuna specialità.
- 6.14.2 I risultati finali ufficiali devono essere pubblicati sul tabellone principale dopo il termine del tempo di reclamo.
- 6.14.3 **Distribuzione dei risultati:** l'organizzazione deve provvedere alla distribuzione dei risultati preliminari e finali a tutti gli ufficiali di gara, alle squadre partecipanti e ai media. Ciò può essere fatto mediante la distribuzione di elenchi di risultati cartacei o elettronici (cfr. 6.6.5 b, Opzione di sostenibilità).
- 6.14.4 Dopo ogni campionato 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 Tecnico e dai Presidenti di Giuria;
 - c) Una lista degli Ufficiali di gara;
 - d) Una lista delle iscrizioni per Sezione e per specialità;
 - e) Il programma di gara;
 - f) Una lista dei medagliati in ordine per cognome nome
 - g) Una lista delle medaglie per Sezione in ordine di quantità;
 - h) Una lista dei Nuovi Record e dei Record Eguagliati;
 - i) Tutti i risultati finali devono essere nell'ordine standard delle specialità UITSS come segue:
1) specialità carabina uomini 10m, 50m e 300m; 2) specialità pistola uomini 10m, 25m e 50m; 3) specialità bersaglio mobile uomini 10m e 50m; 4) specialità carabina donne 10m, 50m e 300m; 5) specialità pistola donne 10m e 25m; 6) specialità bersaglio mobile donne 10m.
- 6.14.4.1 Questi elenchi devono contenere i nomi completi utilizzati nel tesseramento 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

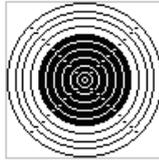
- 6.14.5 I risultati finali ufficiali devono essere verificati e firmati da un membro della Giuria per confermarne l'esattezza.
- 6.14.6 Tutte le irregolarità, sanzioni, colpi mancati, inceppamenti, tempi extra concessi, colpi o serie ripetuti o annullamento di colpi, ecc., devono essere chiaramente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

6.15 SPAREGGIO

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

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

- a) Il più alto numero di mouches;



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

6.15.2 Non applicabile

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

6.15.4 Parità nelle specialità olimpiche con Finale

Se c'è una parità per la qualificazione alla Finale di carabina o pistola, la parità sarà risolta secondo l'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 a squadre miste, devono essere risolte sommando i risultati di tutti i componenti della squadra e seguendo le procedure per risolvere le parità individuali.

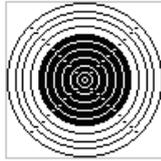
6.16 RECLAMI E APPELLI

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

6.16.2 Reclami verbali

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

- a) Un atleta o un funzionario della squadra ritiene che il Regolamento UITS o il programma di gara non siano stati rispettati nella conduzione della gara;
- b) Un atleta o un funzionario della squadra non è d'accordo con una decisione o azione da parte di un Ufficiale di gara, di un Commissario di tiro o di un membro della Giuria;
- c) Un atleta è stato ostacolato o disturbato da un altro atleta(i), ufficiale(i) di gara, spettatore(i), giornalista(i) o altra persona(e) o causa(e);
- d) Un atleta ha avuto una lunga interruzione causata da guasti delle apparecchiature dello stand, chiarimenti su irregolarità o altra causa(e);



- e) Un atleta ha avuto irregolarità riguardo ai tempi di gara, compresi i tempi di gara troppo brevi.

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

6.16.3 Reclami scritti

Qualsiasi atleta o funzionario della squadra che **non sia d'accordo** con l'azione o la decisione presa su un **reclamo verbale** può presentare reclamo scritto alla Giuria. Qualsiasi atleta o funzionario della squadra ha anche il diritto di presentare un **reclamo scritto** senza che sia stato fatto un reclamo verbale. Tutti i reclami scritti devono essere presentati ad un membro della Giuria non più tardi di 20 minuti da quando è accaduto il fatto in questione e accompagnati dalla tassa prevista. Reclami scritti e Appelli devono essere presentati sul Modello per Reclami UITA (vedi Modello per Reclami al 6.19).

6.16.4 La tassa sui reclami deve essere pagata quando un Reclamo scritto o un Appello viene presentato a un membro della Giuria, come segue:

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

6.16.5 Reclami sui punteggi

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

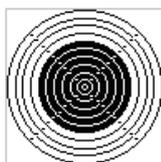
6.16.5.1 Tempo per il reclamo sui punteggi

Tutti i reclami sui punteggi o sui risultati devono essere presentati entro **10 minuti** dopo che i risultati preliminari sono stati pubblicati sul tabellone dello stand (articolo 6.4.2.i). Il termine del tempo di reclamo deve essere indicato nel tabellone dello stand, quando vengono pubblicati 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 50m, i colpi con valore indicato uguale o superiore a 9.5 non possono essere contestati durante le eliminatorie o le qualificazioni;
- f) I reclami sui punteggi riguardanti il valore o il numero di colpi non sono consentiti nelle finali (articolo 6.17.1.7).

6.16.6 Appelli

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

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

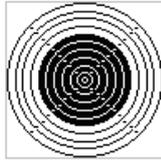
6.17 FINALI NELLE SPECIALITÀ OLIMPICHE

6.17.1 Procedure generali

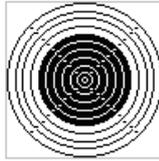
6.17.1.1 **Qualificazione per le Finali.** Tutti gli atleti che partecipano ad una gara devono sparare nella Qualificazione per determinare chi avrà accesso alla Finale. Partecipano alla Finale i migliori otto (8) atleti della Qualificazione tranne nella Pistola Automatica dove partecipano i migliori sei (6) atleti.

6.17.1.2 **Linee di tiro e pettorale.** Nelle Finali l'assegnazione casuale delle linee di tiro deve essere fatta con un sorteggio tra i partecipanti con un programma del computer dopo il rilascio della start list. Le linee di tiro dovranno essere etichettate R1-A-B-C-D-E-F-G-H-R2.
Per le finali PSp donne dovranno essere etichettate A-B-R1-D-E / F-G-R2-I-J.

6.17.1.3 **Ora di presentazione e ora di inizio.** L'ora d'inizio delle Finali corrisponde al momento in cui il Direttore di tiro comincia a dare i comandi per il primo colpo/serie di GARA. Gli atleti devono presentarsi nell'Area di Preparazione per le Finali almeno 30 minuti prima dell'ora d'inizio. L'atleta che si presenta nell'Area di Preparazione in ritardo sarà penalizzato di due (2) punti/colpito dal risultato del primo colpo/serie di GARA. Gli atleti devono presentarsi con il loro equipaggiamento compreso un numero sufficiente di munizioni per completare la Finale, gli indumenti da tiro e l'uniforme della Sezione/Gruppo Sportivo che è appropriata da indossare durante la cerimonia di premiazione. La Giuria deve confermare che tutti i finalisti sono presenti e che il loro cognome, nome e Sezione/Gruppo Sportivo siano correttamente inseriti nel sistema di registrazione del punteggio e nel tabellone. Le Giurie devono completare i controlli sull'equipaggiamento prima possibile subito dopo che gli atleti si sono presentati nell'Area di Preparazione.



- 6.17.1.4 **Arrivo in ritardo.** Un finalista che non si presenta nell'Area di Preparazione almeno 10 dopo il tempo di preparazione non potrà prendere parte alla Finale e sarà registrato come primo atleta eliminato e indicato come DNS. Se un finalista non si presenta, la prima eliminazione comincerà assegnando il settimo posto oppure dal 5 posto nella Pistola Automatica.
- 6.17.1.5 **Punteggio.** Il punteggio della Qualificazione da diritto all'atleta di aver un posto nella Finale ma non sarà conteggiato ulteriormente. Le Finali cominciano dal punteggio zero (0) in accordo con il presente regolamento. Detrazioni o penalità devono essere applicate al punteggio del colpo/serie di GARA dove si è verificata la violazione. Non saranno registrati punteggi inferiori a zero (0) (es. 3-1 penalità =2; 0-1 penalità =0).
- 6.17.1.6 **Inceppamenti nelle Finali a 10m e 50m.** In caso di INCEPPAMENTO AMMESSO (art.6.13.2) durante un tiro singolo, sarà concesso un (1) minuto per riparare l'inceppamento o sostituire l'arma, dopo di ciò all'atleta sarà concesso di ripetere il colpo. Se un atleta reclama un INCEPPAMENTO AMMESSO durante una serie di cinque (5) colpi e l'inceppamento può essere riparato oppure l'arma può essere sostituita entro un (1) minuto, tutti i colpi tirati in quella serie saranno considerati e all'atleta sarà permesso di continuare la serie con un tempo aggiuntivo uguale al tempo necessario a riparare l'inceppamento, ma non superiore a un (1) minuto. In Finale è ammesso un solo INCEPPAMENTO AMMESSO.
- 6.17.1.7 **Reclami sul punteggio.** Reclami sul valore e sul numero dei colpi non sono consentiti in Finale.
- 6.17.1.8 **Reclami sui bersagli elettronici.**
- a) Se un atleta dichiara che un colpo non è stato registrato durante i colpi di prova, all'atleta sarà chiesto di tirare un altro colpo su quel bersaglio. Se il colpo viene registrato la Finale può proseguire. Se il colpo non viene registrato oppure c'è un malfunzionamento nell'avanzamento della striscia di carta/gomma, il Direttore di tiro deve annunciare "**STOP...SCARICARE**" per tutti i finalisti e l'atleta con il bersaglio malfunzionante deve essere spostato su una linea di riserva oppure il bersaglio deve essere riparato o sostituito. Non appena l'atleta in questione ha a disposizione un bersaglio funzionante, il Direttore di tiro darà a tutti i finalisti due (2) minuti di preparazione e quindi riprenderà il tempo di Preparazione e Prova. Dopo il comando d'inizio del primo colpo/serie di GARA, non sono consentiti ulteriori reclami su malfunzionamenti dei bersagli elettronici. In caso di reclamo riguardo uno zero (0) inaspettato, la Giuria di gara deve determinare l'azione appropriata da prendere.
 - b) Se c'è un reclamo su uno zero (0) inaspettato (colpo mancato) durante un colpo/serie, la Giuria (composta dal membro di Giuria in carica, un membro di Giuria di gara e un membro di Giuria dell'ufficio classifica) devono determinare se il colpo in causa è un colpo mancato o se è un malfunzionamento del bersaglio (la giuria può chiedere al Direttore di tiro di interrompere la gara in modo da poter esaminare il bersaglio) in caso la Giuria non trovi una prova evidente del colpo mancato, sarà chiesto all'atleta di tirare un altro colpo (10m e 50M), di completare la serie ai 25m donne (un colpo) o ripetere la 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 attribuita all'atleta in sostituzione della serie originale.
 - c) Se il colpo sparato non viene registrato, l'atleta sarà spostato su un bersaglio di riserva (25m settore di riserva) Alle Finali dei 10m e 50m all'atleta che è stato spostato sul bersaglio di riserva saranno concessi 2 minuti di Preparazione e Prova. A l'atleta spostato sarà concesso su comando di tirare il colpo mancato, di



completare la serie (PSp) o ripetere la serie nella (PA) prima di continuare la gara per tutti gli atleti.

- d) Durante qualsiasi ritardo in gara, gli altri Finalisti potranno fare esercizi di puntamento e scatti in bianco. Se per risolvere l'inaspettato colpo mancato nelle Finali il tempo supera i 5 minuti, a tutti gli atleti dei 10m e 50m dovranno essere concessi due (2) minuti di preparazione e prova prima di continuare la gara.

6.17.1.9 **Equipaggiamento stand di Finale.** Lo stand di Finale deve essere equipaggiato con un tabellone LCD, un orologio per il conto alla rovescia visibile dai finalisti e un sistema di altoparlanti. Se l'orologio per il conto alla rovescia non è visibile da tutti i finalisti, i tempi devono essere visibili sui monitor dei finalisti. Devono essere fornite sedie per i membri di Giuria in servizio, Ufficiali di gara, allenatori e atleti eliminati.

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

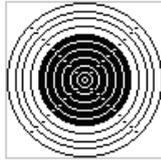
- a) **DT.** Le Finali devono essere condotte da un Direttore di tiro esperto in possesso della licenza di Giudice di gara UITS A o B.
- b) **Giuria di gara.** La Giuria di gara deve supervisionare lo svolgimento delle Finali. Il Presidente di Giuria deve designare se stesso oppure un componente della Giuria come membro di Giuria incaricato.
- c) **Giuria RTS.** Un membro di Giuria RTS deve essere presente per osservare il corretto risultato delle finali.
- d) **Giuria di Finale.** Un membro della Giuria d'Appello, il membro di Giuria incaricato e un altro membro della Giuria di gara designato dal Direttore di gara e dal Presidente della Giuria di gara, decide riguardo ogni eventuale reclamo durante le Finali; non sono ammessi appelli.
- e) **Ufficiale di gara.** Un Ufficiale di gara esperto assisterà il DT controllando che le armi siano in sicurezza e per la gestione di qualsiasi inceppamento dichiarato durante le Finali.
- f) **Ufficiale(i) tecnico(i).** Il fornitore ufficiale dei risultati nomina uno o più Ufficiali tecnici per preparare e gestire i bersagli elettronici, per la visualizzazione grafica dei risultati e per consultare le Giurie riguardo ogni eventuale problema tecnico.
- g) **Presentatore.** Un funzionario designato dall'UITS o dal Comitato Organizzatore deve lavorare con il DT ed essere 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 **Regia delle Finali e riproduzione musicale.** La conduzione delle Finali verrà eseguita con l'uso di luci, colori e musica, annunci, commenti e messa in scena. Il DT dovrà dare i comandi nel rispetto della Gara e fare in modo di esaltare la performance degli atleti coinvolgendo gli spettatori e l'audience televisiva.

6.17.1.12 **Presentazione dei finalisti.** Al termine del periodo/serie di prova, tutti i finalisti devono posare le armi e girarsi di fronte agli spettatori, tranne che nelle Finali di carabina dove i finalisti rimangono nella posizione di tiro, ma dovranno togliere il calciolo dalla spalla. Il presentatore introdurrà i finalisti annunciando nome e cognome, la Sezione/Gruppo Sportivo e brevi informazioni su ciascun finalista. Il presentatore introdurrà anche il DT e il membro di Giuria incaricato.

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

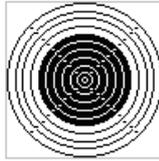
- a) Il Regolamento Tecnico Generale UITS oppure i Regolamenti Tecnici di ogni specialità si devono applicare in tutti i casi non previsti dal presente articolo (art.6.17).
- b) Dopo il loro arrivo nell'Area di Preparazione, gli atleti sono autorizzati a sistemare le armi e l'equipaggiamento sulla linea di tiro almeno 18:00 minuti prima dell'ora d'inizio



della Finale. Nello stand della Finale, dietro le linee di tiro, non è consentito lasciare l'equipaggiamento e le custodie delle armi.

Gli atleti devono poi tornare nella zona di preparazione prima di essere chiamati ad occupare la linea di tiro per il periodo di preparazione e presentazione.

- c) Quando i finalisti di carabina saranno chiamati a occupare le loro linee di tiro dovranno presentarsi con gli indumenti da tiro allacciati.
- d) Dopo che i finalisti sono chiamati sulla linea di tiro, possono maneggiare le loro armi, eseguire esercizi di puntamento ma NON potranno togliere la bandierina di sicurezza Prima dell'inizio del periodo di Preparazione e Prova e prima del comando IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA (ai 25m).
- e) Nelle Finali il tiro a secco è permesso solo durante il Tempo di Preparazione e Prova e durante il cambio di posizione nella carabina 3P salvo che nelle finali di PA dove l'atleta è autorizzato secondo l'articolo 6.17.4. lo scatto a secco in tutte le altre situazioni sarà penalizzato con la deduzione di (1) punto nelle specialità a 10 e 50m e di un colpito nelle finali 25m.
- f) Non è permesso di caricare la carabina o la pistola prima del comando "CARICATE" o "START" impartito dal DT. La definizione del caricate è quando una cartuccia un piombino o un caricatore carico viene a contatto con l'arma. (vedi art. 6.2.3.4)
- g) Nelle Finali gli esercizi di puntamento e mira sono autorizzati a partire dal comando ATLETI IN LINEA fino al comando STOP SCARICARE non è permesso durante la Presentazione.
- h) Durante le Finali dei 10 – 50m un Finalista carica e spara un colpo prima del comando PREPARAZIONE E PROVA O SERIE DI PROVA CARICARE, deve essere squalificato.
- i) Se un Finalista spara un colpo dopo il comando PREPARAZIONE E PROVA STOP o dopo il comando CAMBIO DI POSIZIONE STOP o prima dello START della prossima serie di Finale, il colpo non sarà conteggiato come colpo sparato, ma una penalità di 2 punti sarà applicata al primo colpo di gara.
- j) Nella Finale 25m un Finalista spara un colpo di una serie o colpo prima che la luce verde si accende, la serie completa sarà attribuita (0) Colpiti. Se una Finalista PSp a 25m, spara un colpo prima che si accenda la luce verde, quel colpo sarà assegnato come mancato e una penalità di (1) colpito sarà detratto dal punteggio dalla serie.
- k) Se un Finalista spara un colpo in più in una serie, o due colpi in una serie colpo, colpo, il colpo supplementare sarà annullato e una penalità di 2 punti sarà applicata all'ultimo colpo.
- l) In Finale se un'atleta non coinvolto in uno spareggio o inceppamento carica e spara un colpo o completa/ripete una serie inavvertitamente, questo deve essere annullato. In un errore del genere non sarà applicata penalità.
- m) Le bandierine di sicurezza devono essere inserite nelle armi fino al comando Preparazione e Prova. Gli atleti che sono eliminati durante la Finale devono deporre la loro arma sul banco o (sulla cassetta nella Finale 3P) con l'otturatore aperto, puntata verso il bersaglio, e inserire la bandierina di sicurezza. Un Commissario deve verificare che la bandierina di sicurezza sia inserita in tutte le armi. Subito dopo il termine della Finale, i Vincitori possono farsi fotografare con le loro armi, ma non possono riporle prima che la bandierina di sicurezza sia inserita e controllata dal Commissario di tiro.



Se un Finalista inavvertitamente non inserisce la bandierina di sicurezza, un Ufficiale di gara è autorizzato a correggere questo errore inserendo lui la bandierina di sicurezza.

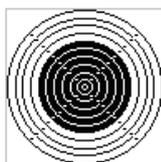
- n) In Finale non è permessa assistenza verbale al tiro. È permesso solo durante il cambio di posizione nella carabina tre posizioni.

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

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

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

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

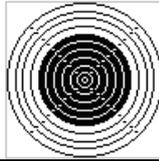


6.17.2

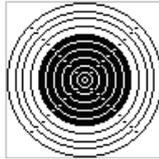
FINALI CARABINA E PISTOLA UOMINI E DONNE A 10M,

La tempistica in questo documento è indicativa. Per una tempistica dettagliata ed applicabile in finale si fa riferimento al documento < Comandi ed Annunci per le Finali > che sono disponibili sul sito UITS.

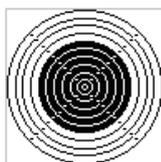
<p>a) FORMATO DELLE FINALI</p>	<p>Le Finali consistono di due (2) serie di cinque (5) colpi di GARA ciascuna in un tempo massimo di 250 secondi per serie (5 + 5 colpi). Seguiranno quattordici (14) singoli colpi di GARA, ognuno tirato su comando nel tempo massimo di 50 secondi. L'eliminazione del finalista 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.</p>
<p>b) PUNTEGGIO</p>	<p>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.</p>
<p>c) TEMPO PER SISTEMARE L'EQUIPAGGIAMENTO 18:00 minuti prima</p>	<p>Gli atleti o gli allenatori devono poter sistemare le armi e l'equipaggiamento sulla linea di tiro almeno 18 minuti prima dell'ora d'inizio della Finale.</p>
<p>d) PERIODO DI PREPARAZIONE E PROVA 13:00 minuti prima</p>	<p>Il DT chiamerà gli atleti sulla linea di tiro tredici (13) minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con il comando "ATLETI IN LINEA". Dopo due (2) minuti il DT darà inizio al tempo di Preparazione e Prova con il comando "CINQUE MINUTI DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA...START". Durante questo tempo i finalisti possono tirare un numero illimitato di colpi di prova. 30 secondi prima della fine del tempo di Preparazione e Prova, il DT annuncerà "30 SECONDI". Dopo cinque (5) minuti, il DT annuncerà "STOP...SCARICARE". Durante i colpi di prova non saranno annunciati i punteggi.</p>
<p>e) PRESENTAZIONE DEI FINALISTI 5:30 minuti prima</p>	<p>Dopo il comando "STOP...SCARICARE", i finalisti devono scaricare la loro carabina, inserire la bandierina di sicurezza, un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita. gli atleti possono rimanere in posizione di tiro ma dovranno togliere il calciolo dalla spalla e girare la testa verso il pubblico o telecamere utilizzate per la finale, le carabine dovranno rimanere così fino a che le presentazioni non sono terminate. Dopo il comando "STOP...SCARICARE", i finalisti devono scaricare la loro pistola, inserire la bandierina di sicurezza, appoggiarla sul banco e girarsi di fronte agli spettatori per la presentazione. Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita. Dopo la verifica delle armi dei finalisti, il presentatore introduce gli atleti, il DT e il membro di Giuria incaricato come indicato all'art.6.17.1.12</p>
<p>f) TEMPO DI PREPARAZIONE FINALE</p>	<p>Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà "AI VOSTRI POSTI". I bersagli e il tabellone devono essere pronti per i colpi di GARA. Dopo 60 secondi, il DT comincerà con i comandi per la prima serie di GARA.</p>



<p style="text-align: center;">g) PRIMA FASE</p> <p style="text-align: center;">2 x 5 colpi</p> <p>Tempo massimo: 250 secondi per ogni serie</p> <p style="text-align: center;">Inizio della Finale 0:00 minuti</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà “PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA...CARICARE”.</p> <p>Dopo cinque (5) secondi annuncerà “START”.</p> <p>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.</p>
<p style="text-align: center;">h) SECONDA FASE</p> <p style="text-align: center;">14 x 1 colpi</p> <p>Tempo massimo: 50 secondi (30 nella posizione a terra) per ogni colpo</p>	<p>Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà “PER IL PROSSIMO COLPO DI GARA...CARICARE”. Dopo cinque (5) secondi annuncerà “START”.</p> <p>I Finalisti hanno 50 secondi per tirare ogni colpo.</p> <p>Dopo 50 secondi, il DT annuncerà “STOP” e il presentatore farà commenti sui finalisti e i loro punteggi.</p> <p>Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà “PER IL PROSSIMO COLPO DI GARA...CARICARE”. Dopo cinque (5) secondi annuncerà “START”.</p> <p>Questa sequenza continuerà fino a quando non saranno tirati 24 colpi, compresi 14 colpi singoli. Alla fine del ventiquattresimo (24°) colpo, il DT annuncerà “STOP...SCARICARE”. Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.</p>
<p style="text-align: center;">i) ELIMINAZIONI</p>	<p>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:</p> <p>Dopo 14 colpi – 7° posto</p> <p>Dopo 16 colpi – 6° posto</p> <p>Dopo 18 colpi – 5° posto</p> <p>Dopo 20 colpi – 4° posto</p> <p>Dopo 22 colpi – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo)</p> <p>Dopo 24 colpi – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro)</p>



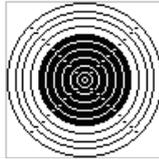
	<p>Quando un finalista è eliminato, egli deve scaricare la carabina o la pistola, inserire la bandierina di sicurezza, posare l'arma e allontanarsi dalla linea di tiro. Un Ufficiale di gara deve verificare che l'arma sia in sicurezza.</p>
<p>j) SPAREGGIO</p>	<p>In caso di parità per stabilire l'atleta 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.</p> <p>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.</p>
<p>k) TERMINE DELLA FINALE</p>	<p>Dopo che i rimanenti due (2) finalista 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”</p> <p>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>



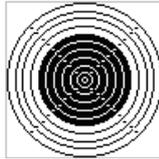
6.17.3

FINALI CARABINA 3 POSIZIONI UOMINI E DONNE A 50m

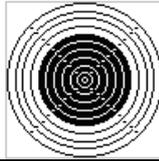
<p>a) FORMATO DELLE FINALI</p>	<p>Le Finali consistono in 15 colpi di GARA in ogni posizione, in ginocchio, a terra e in piedi, tirati in questo ordine. La Finale comincia con 3 x 5 colpi in ginocchio nel tempo massimo di 200 secondi per ogni serie. Dopo sette (7) minuti di tempo per Cambio posizione e Prova, i finalisti tirano 3 x 5 colpi a terra nel tempo massimo di 150 secondi per serie. Dopo nove (9) minuti di tempo per Cambio posizione e Prova, i finalisti tirano 2 x 5 colpi in piedi nel tempo massimo di 250 secondi per serie. I due finalisti con le posizioni di classifica più basse sono eliminati dopo 10 (2 x 5) colpi in piedi. La Finale prosegue con cinque (5) colpi singoli in piedi, 50 secondi ogni colpo, con l'eliminazione del finalista con il punteggio più basso dopo ogni colpo fino a quando rimangono due atleti a tirare l'ultimo colpo e decidere il vincitore della medaglia d'oro. Le Finali saranno composte da un totale di 45 colpi.</p>
<p>b) PUNTEGGIO</p>	<p>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.</p>
<p>c) TEMPO PER SISTEMARE L'EQUIPAGGIAMENTO 18:00 minuti prima</p>	<p>Gli atleti o gli allenatori devono poter sistemare le carabine e l'equipaggiamento sulla linea di tiro almeno 18 minuti prima dell'ora d'inizio della Finale. Tutti gli accessori e l'equipaggiamento necessari per il cambio di posizione devono essere in un unico contenitore che rimane sulla linea di tiro dell'atleta durante la Finale. Le custodie delle armi o i contenitori dell'equipaggiamento non possono essere lasciati all'interno del campo di gara.</p>
<p>d) PREPARAZIONE E PROVA POSIZIONE IN GINOCCHIO Inizia 13:00 minuti prima</p>	<p>Il DT chiamerà gli atleti sulla linea di tiro tredici (13) minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con il comando "ATLETI IN LINEA". Dopo essere stati chiamati sulla linea di tiro, i finalisti possono maneggiare la loro carabina, assumere la posizione in ginocchio e fare esercizi di puntamento, ma non possono rimuovere la bandierina di sicurezza o fare scatti a secco. Dopo due (2) minuti il DT darà inizio al tempo di Preparazione e Prova con il comando "CINQUE MINUTI DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA...START". Dopo questo comando, i finalisti possono rimuovere la bandierina di sicurezza, fare scatti a secco e tirare un numero illimitato di colpi di prova. 30 secondi prima della fine del tempo di Preparazione e Prova, il DT annuncerà "30 SECONDI". Dopo cinque (5) minuti, il DT annuncerà "STOP...SCARICARE". Durante i colpi di prova non saranno annunciati i punteggi. Dopo il comando "STOP...SCARICARE", i finalisti devono scaricare la loro carabina, inserire la bandierina di sicurezza e possono rimanere in posizione abbassando o togliendo la carabina dalla spalla per la presentazione dei finalisti. Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.</p>
<p>e)</p>	<p>Dopo la verifica delle carabine dei finalisti, il presentatore introduce gli atleti, il DT e il membro di Giuria incaricato come indicato all'art.</p>



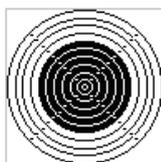
<p>PRESENTAZIONE DEI FINALISTI</p> <p>5:30 minuti prima</p>	<p>6.17.1.12. Nelle Finali di carabina 3 posizioni, gli atleti possono rimanere in posizione di tiro durante la presentazione ma ci si aspetta che ruotino la testa verso gli spettatori.</p>
<p>f)</p> <p>COLPI DI GARA POSIZIONE IN GINOCCHIO</p> <p>3 serie x 5 colpi</p> <p>Tempo massimo: 200 secondi per ogni serie</p> <p>Inizio della Finale 0:00 minuti</p>	<p>Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà “PRENDETE LA VOSTRA POSIZIONE”. Dopo una pausa di 60 secondi il DT annuncerà “PER LA PRIMA SERIE DI GARA...CARICARE”. Dopo cinque (5) secondi annuncerà “START”.</p> <p>I finalisti hanno 200 secondi per tirare cinque (5) colpi.</p> <p>Dopo 200 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT annuncerà “STOP”.</p> <p>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.</p> <p>Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà “PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA...CARICARE”.</p> <p>Dopo cinque (5) secondi annuncerà “START”.</p> <p>Dopo 200 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT annuncerà “STOP”.</p> <p>Subito dopo il comando “STOP”, il presentatore farà 15/20 secondi di ulteriori commenti sulla classifica.</p> <p>Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà “PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA...CARICARE”.</p> <p>Dopo cinque (5) secondi annuncerà “START”.</p> <p>Dopo 200 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato cinque (5) colpi, il DT annuncerà “STOP...SCARICARE”. Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.</p>
<p>g)</p> <p>CAMBIO POSIZIONE E PROVA</p> <p>POSIZIONE A TERRA</p> <p>7:00 minuti</p>	<p>Subito dopo il comando “STOP...SCARICARE”, il DT deve dare inizio al tempo di Cambio posizione e Prova con il comando “SETTE MINUTI PER CAMBIO POSIZIONE E COLPI DI PROVA...START”. Dopo questo comando, i finalisti possono maneggiare la loro carabina, prepararsi per la posizione a terra, assumere la posizione a terra, rimuovere la bandierina di sicurezza, fare scatti a secco e tirare un numero illimitato di colpi di prova.</p> <p>Dopo l'inizio del tempo per il cambio posizione, il presentatore farà commenti sulla classifica e sui punteggi dei finalisti dopo la posizione in ginocchio. Il presentatore può usare questo tempo per dare informazioni biografiche su ciascuno dei finalisti.</p> <p>30 secondi prima della fine del tempo di Cambio posizione e Prova, il DT annuncerà “30 SECONDI”.</p> <p>Dopo sette (7) minuti, il DT annuncerà “STOP”. Dopo questo comando seguiranno 30 secondi di pausa per permettere all'Ufficiale tecnico di preparare i bersagli per i colpi di GARA.</p>



<p style="text-align: center;">h) COLPI DI GARA POSIZIONE A TERRA</p> <p style="text-align: center;">3 serie x 5 colpi</p> <p style="text-align: center;">Tempo massimo: 150 secondi per ogni serie</p>	<p>Dopo 30 secondi, il DT annuncerà “PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA...CARICARE”. Dopo cinque (5) secondi annuncerà “START”.</p> <p>I finalisti hanno 150 secondi per tirare ogni serie di GARA di cinque (5) colpi nella posizione a terra.</p> <p>La stessa procedura e sequenza di comandi continuerà fino a quando tutti i finalisti avranno completato 3 serie da 5 colpi l'una nella posizione a terra.</p> <p>Dopo la terza serie, il DT annuncerà “STOP...SCARICARE”. Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.</p>
<p style="text-align: center;">i) CAMBIO POSIZIONE E PROVA</p> <p style="text-align: center;">POSIZIONE IN PIEDI</p> <p style="text-align: center;">9:00 minuti</p>	<p>Subito dopo il comando “STOP...SCARICARE”, il DT deve dare inizio al tempo di Cambio posizione e Prova con il comando “NOVE MINUTI PER CAMBIO POSIZIONE E COLPI DI PROVA...START”. Dopo questo comando, i finalisti possono maneggiare la loro carabina, prepararsi per la posizione in piedi, assumere la posizione in piedi, rimuovere la bandierina di sicurezza, fare scatti a secco e tirare un numero illimitato di colpi di prova.</p> <p>Dopo l'inizio del tempo per il cambio posizione, il presentatore farà commenti sulla classifica e sui punteggi dei finalisti dopo la posizione in ginocchio e la posizione a terra.</p> <p>30 secondi prima della fine del tempo di Cambio posizione e Prova, il DT annuncerà “30 SECONDI”.</p> <p>Dopo nove (9) minuti, il DT annuncerà “STOP”. Dopo questo comando seguiranno 30 secondi di pausa per permettere all'Ufficiale tecnico di preparare i bersagli per i colpi di GARA.</p>
<p style="text-align: center;">j) COLPI DI GARA POSIZIONE IN PIEDI</p> <p style="text-align: center;">2 serie x 5 colpi</p> <p style="text-align: center;">5 x 1 colpi</p> <p style="text-align: center;">Tempo massimo: 250 secondi per ogni serie, 50 secondi per ogni singolo colpo</p>	<p>Dopo 30 secondi, il DT annuncerà “PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA...CARICARE”. Dopo cinque (5) secondi annuncerà “START”.</p> <p>I finalisti hanno 250 secondi per tirare ogni serie di GARA di cinque (5) colpi nella posizione in piedi.</p> <p>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.</p> <p>Dopo il comando “STOP” della seconda serie, saranno eliminati i finalisti al 8° e 7° posto in classifica. Il presentatore annuncerà gli atleti eliminati e farà commenti sui risultati.</p> <p>Subito dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà “PER IL PROSSIMO COLPO DI GARA...CARICARE”.</p> <p>Dopo cinque (5) secondi annuncerà “START”.</p> <p>I finalisti hanno 50 secondi per tirare ogni singolo colpo. Le informazioni riguardo il conto alla rovescia del tempo di gara rimanente devono continuare ad essere disponibili per gli atleti.</p> <p>Dopo 50 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno tirato un colpo, il DT annuncerà “STOP”. Il presentatore annuncerà gli atleti eliminati e farà commenti sui risultati.</p>



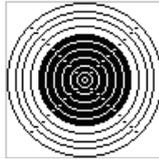
	<p>Il DT e il presentatore proseguiranno con la stessa procedura e sequenza di comandi e annunci fino a quando l'ultimo colpo deciderà i vincitori della medaglia d'oro e della medaglia d'argento.</p>
<p>k) ELIMINAZIONI</p>	<p>I due finalisti con le posizioni di classifica più basse sono eliminati dopo la seconda serie nella posizione in piedi (40 colpi totali, 8° e 7° posto). Un ulteriore atleta con la posizione di classifica più bassa è eliminato dopo ognuno dei cinque colpi singoli come segue:</p> <p>Dopo 41 colpi – 6° posto</p> <p>Dopo 42 colpi – 5° posto</p> <p>Dopo 43 colpi – 4° posto</p> <p>Dopo 44 colpi – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo)</p> <p>Dopo 45 colpi – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro)</p> <p>Quando un finalista è eliminato, egli deve inserire la bandierina di sicurezza nella carabina, posare l'arma sul banco e allontanarsi dalla linea di tiro. Un Ufficiale di gara deve verificare che l'arma sia scarica e con la bandierina di sicurezza inserita.</p>
<p>i) SPAREGGIO</p>	<p>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.</p> <p>Per il colpo di spareggio, il DT annuncerà immediatamente il cognome degli atleti in parità e comanderà loro di tirare il colpo di spareggio con i comandi utilizzati nella normale procedura di Finale. Il presentatore non farà nessun commento fino a quando lo spareggio non sarà terminato. Se il 7° e 8° sono in parità saranno classificati in base al maggior punteggio dell'ultima serie e se persiste in base alla penultima etc.</p>
<p>m) TERMINE DELLA FINALE</p>	<p>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”</p> <p>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>
<p>n) CAMBIO POSIZIONE</p>	<p>Gli atleti non possono cominciare il cambio posizione per la posizione successiva fino a quando il DT non ha dato il comando “START” per il tempo di Cambio posizione e Prova. Alla prima violazione sarà data un'ammonizione. Alla seconda violazione 2 punti di penalità saranno applicati al primo colpo della serie successiva.</p>
<p>o) ASSISTENZA AL TIRO</p>	<p>Gli allenatori devono poter sistemare le armi e l'equipaggiamento sulla linea di tiro prima e dopo la Finale. Gli allenatori non possono aiutare gli atleti durante i cambi di posizione, non è permesso parlare agli atleti durante il cambio di posizione, l'assistenza verbale è ammessa durante il cambio di posizione solo se l'atleta va verso il suo allenatore (l'allenatore non può andare verso l'atleta)</p>



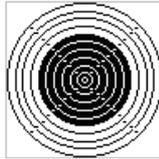
6.17.4

FINALE PISTOLA AUTOMATICA UOMINI A 25m

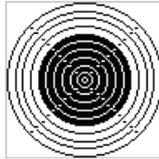
<p style="text-align: center;">a) FORMATO DELLA FINALE</p>	<p>La Finale di Pistola Automatica Uomini a 25m consiste di otto (8) serie di cinque (5) colpi in quattro (4) secondi l'una con il sistema di punteggio colpito o non colpito e l'eliminazione del finalista con la posizione di classifica più bassa a partire dalla 4 serie e fino all'ottava serie quando saranno decise la medaglia d'oro e la medaglia d'argento.</p>
<p style="text-align: center;">b) BERSAGLI</p>	<p>Devono essere usati tre (3) gruppi da cinque (5) bersagli elettronici a 25m. Ad ogni gruppo sono assegnati due finalisti. Per ogni gruppo deve essere utilizzata piazzola di tiro di 1,50m x 1,50m. I due finalisti devono assumere la loro posizione, uno a sinistra e l'altro a destra della piazzola di tiro, in modo che almeno un (1) piede tocchi la riga di sinistra o la riga di destra della piazzola di tiro definita all'art.6.4.11.7.</p>
<p style="text-align: center;">c) PUNTEGGIO</p>	<p>In Finale il punteggio sarà calcolato con il sistema colpito o non colpito; ogni colpito ha il valore di un (1) punto; ogni non colpito ha valore zero (0). Qualsiasi colpo con il punteggio di 9.7 o superiore nel bersaglio di Pistola Automatica sarà conteggiato come colpito.</p> <p>Il punteggio totale accumulato in Finale (numero totale dei colpiti) determinerà la classifica finale, con le parità risolte con lo spareggio.</p>
<p style="text-align: center;">d) AREA DI PREPARAZIONE 30:00 e 15:00 minuti prima</p>	<p>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 sufficiente munizioni per portare a termine la Finale, 15 minuti prima dell'ora d'inizio. L'equipaggiamento può includere una pistola di riserva che può essere utilizzata per sostituire una pistola malfunzionante (la bandierina di sicurezza deve essere inserita). Le custodie delle armi o i contenitori dell'equipaggiamento non possono essere lasciati all'interno del campo di gara.</p>
<p style="text-align: center;">e) ACCESSO ALLE LINEE DI TIRO, TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA 10:00 minuti prima</p>	<p>Il DT chiamerà gli atleti sulla linea di tiro dieci (10) minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con il comando "ATLETI IN LINEA". Dopo un (1) minuto il DT darà inizio a due (2) minuti di tempo di Preparazione con il comando "IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA".</p> <p>Dopo due (2) minuti, il DT annuncerà "FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE".</p> <p>La serie di Prova consiste di cinque (5) colpi in quattro (4) secondi. Subito dopo la fine del tempo di Preparazione, il DT annuncerà "PER LA SERIE DI PROVA...CARICARE". 30 secondi dopo il comando "CARICARE", il DT chiamerà il primo (sinistra) atleta di ogni gruppo di bersagli "(COGNOME ATLETA #1, COGNOME ATLETA #3, COGNOME ATLETA #5)". Dopo l'annuncio dei loro cognomi, gli atleti possono inserire il caricatore nella loro pistola e prepararsi per tirare.</p> <p>15 secondi dopo aver chiamato i cognomi dei finalisti 1, 3 e 5, il DT annuncerà "ATTENZIONE" e accenderà la luce rossa. Questi atleti devono assumere la posizione di PRONTO (art.8.7.2). La luce verde si accenderà dopo sette (7) secondi. Dopo i quattro (4) secondi di durata della serie, si accenderà la luce rossa per 10/14 secondi (tempo per preparare i bersagli per la serie successiva). Durante questo periodo di 10/14 secondi, gli atleti possono guardare i loro monitor.</p>



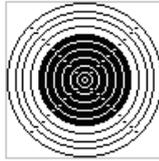
	<p>Dopo che l'Ufficiale tecnico segnala che i bersagli sono pronti, il DT annuncerà “(COGNOME ATLETA #2, COGNOME ATLETA #4, COGNOME ATLETA #6)”. Dopo l’annuncio dei loro cognomi, gli atleti possono inserire il caricatore nella loro pistola e prepararsi per tirare. 15 secondi più tardi sarà annunciato il comando “ATTENZIONE” e la successione dei tempi per quella serie proseguirà.</p> <p>Dopo i quattro (4) secondi di durata della serie, si accenderà la luce rossa per 10/14 secondi (tempo per preparare i bersagli per la serie successiva). Durante questo periodo di 10/14 secondi, gli atleti possono guardare i loro monitor.</p> <p>Nella serie di prova non saranno annunciati i risultati. Dopo che tutti i finalisti hanno completato la serie di prova, devono appoggiare la pistola sul banco, scarica e con la bandierina di sicurezza inserita, e girarsi di fronte agli spettatori per la presentazione. Un Ufficiale di gara deve verificare che il carrello sia aperto e non ci siano cartucce nella camera o nel caricatore.</p>
<p>f) PRESENTAZIONE DEI FINALISTI 4:45 minuti prima</p>	<p>Dopo la verifica delle armi dei finalisti, il presentatore introduce gli atleti, il DT e il membro di Giuria incaricato come indicato all'art.6.17.1.12.</p>
<p>g) PROCEDURA DETTAGLITA DEI COMANDI Inizio della Finale 0:00 minuti</p>	<p>In Finale, ogni serie di GARA consiste di cinque (5) colpi in quattro (4) secondi. Per ogni serie, tutti i finalisti rimasti in gara tireranno separatamente e in successione. Per tutte le serie, la successione di tiro è da sinistra a destra.</p> <p>Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà “AI VOSTRI POSTI”.</p> <p>30 secondi dopo la presentazione, il DT annuncerà “CARICARE”. Dopo il comando “CARICARE”, gli atleti hanno un (1) minuto per caricare due (2) caricatori (art.8.7.6.2 d. non si applica in Finale).</p> <p>Un solo comando “CARICARE” sarà dato prima dell’inizio della prima serie di GARA. Durante tutta la Finale, gli atleti possono continuare a caricare i caricatori secondo esigenza.</p> <p>Dopo il comando “CARICARE”, gli atleti possono eseguire esercizi di puntamento, alzare il braccio o fare scatti a secco, tranne quando sta tirando l’altro atleta dello stesso gruppo di bersagli. Durante questo periodo l’atleta di destra dello stesso gruppo di bersagli può impugnare la pistola per prepararsi, ma non può eseguire esercizi di puntamento, alzare il braccio o fare scatti a secco. Dopo che il tiratore di sinistra ha eseguito la sua serie, deve posare la pistola e allontanarsi dalla linea di tiro oppure non muoversi mentre l’atleta di destra esegue la propria serie.</p> <p>Un (1) minuto dopo il comando “CARICARE”, il DT annuncerà il cognome del primo atleta “(COGNOME ATLETA #1)”. Dopo l’annuncio del suo cognome, l’atleta può inserire il caricatore nella pistola e prepararsi per tirare.</p> <p>Quindici (15) secondi dopo l’annuncio del cognome del primo atleta, il DT annuncerà “ATTENZIONE” e accenderà la luce rossa. Il primo atleta deve assumere la posizione di PRONTO. La luce verde si accenderà dopo sette (7) secondi. Dopo i quattro (4) secondi di durata</p>



	<p>della serie, si accenderà la luce rossa per 10/14 secondi (tempo per preparare i bersagli per la serie successiva).</p> <p>Durante questi 10/14 secondi, il DT annuncerà il risultato di quella serie (es. “QUATTRO COLPITO”).</p> <p>Subito dopo che il risultato del primo atleta è stato annunciato e l'Ufficiale tecnico segnala che i bersagli sono pronti, il DT annuncerà “(COGNOME ATLETA #2)”. 15 secondi più tardi sarà annunciato il comando “ATTENZIONE” e la successione dei tempi per quella serie proseguirà.</p> <p>Dopo questa serie, il DT annuncerà il risultato.</p> <p>Gli altri atleti continueranno a tirare in sequenza fino a quando tutti gli atleti rimasti in gara avranno completato quella serie.</p> <p>Dopo che tutti gli atleti hanno completato una (1) serie, ci saranno 15/20 secondi di pausa. Durante questa pausa, il presentatore farà commenti sulla classifica attuale degli atleti, sui migliori punteggi, sull'atleta eliminato, ecc...</p> <p>Per la seconda serie, il DT annuncerà “(COGNOME ATLETA #1)” e continuerà con questa procedura fino a quando tutti i finalisti avranno tirato quattro (4) serie.</p>
<p>h) ELIMINAZIONI</p>	<p>Dopo che tutti i finalisti hanno tirato la quarta serie, l'atleta con la posizione di classifica più bassa è eliminato (6° posto). Un ulteriore atleta con la posizione di classifica più bassa è eliminato dopo ogni serie come segue:</p> <p>Dopo 5 serie – 5° posto</p> <p>Dopo 6 serie – 4° posto</p> <p>Dopo 7 serie – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo)</p> <p>Dopo 8 serie – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro)</p> <p>Quando un atleta è eliminato, egli deve scaricare la sua pistola (togliere il caricatore, aprire il carrello e inserire la bandierina di sicurezza) e posarla sul banco prima di allontanarsi dalla linea di tiro. Un Ufficiale di gara deve verificare che l'arma sia scarica, senza caricatore e con la bandierina di sicurezza inserita.</p>
<p>i) SPAREGGIO</p>	<p>In caso di parità per stabilire l'atleta da eliminare con la posizione di classifica più bassa, gli atleti in parità tireranno una ulteriore serie di spareggio in quattro (4) secondi fino a quando la parità non sarà risolta. Tutti gli spareggi iniziano dall'atleta a sinistra.</p> <p>Per la serie di spareggio, il DT annuncerà immediatamente il cognome del primo atleta in parità “(COGNOME ATLETA #1)” e applicherà la normale procedura di Finale. Il presentatore non farà nessun commento fino a quando lo spareggio non sarà terminato.</p>
	<p>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 dichiarerà “I RISULTATI SONO DEFINITIVI”. La Giuria dovrà raggruppare i tre medagliati per la presentazione.</p>



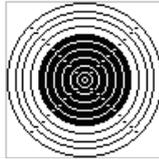
<p>j) TERMINE DELLA FINALE</p>	<p>Il presentatore deve immediatamente annunciare i vincitori delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo (art.6.17.1.14).</p> <p>Prima che un finalista o il suo allenatore rimuova la pistola dalla linea di tiro, un Ufficiale di gara deve verificare che la pistola per essere sicuro che abbia il carrello aperto con la bandierina di sicurezza inserita, sia senza caricatore e i caricatori siano scarichi. Le pistole devono essere inserite nelle custodie prima di essere rimosse dalla linea di tiro.</p>
<p>k) COLPI IN RITARDO</p>	<p>Se un atleta tira un colpo in ritardo oppure non tira a tutti i cinque (5) bersagli in tempo, sarà penalizzato con la detrazione di un (1) colpito, per ogni colpo tirato fuori tempo o non tirato, dal punteggio di quella serie. Il colpo(i) sarà registrato con "FT"(OT)</p>
<p>l) POSIZIONE DI PRONTO (8.7.2, 8.7.3)</p>	<p>Se la Giuria determina che un atleta alza il braccio troppo presto oppure non lo abbassa sufficientemente, l'atleta sarà penalizzato con la detrazione di due (2) colpito in quella serie (cartellino verde). In Finale non ci sono ammonizioni. In caso di ripetizione, l'atleta sarà squalificato (cartellino rosso). Per decidere le violazioni sulla posizione di PRONTO, almeno due membri di Giuria devono fare un segnale (es. alzando un bandierina o un cartoncino) che indichi che l'atleta ha alzato il braccio troppo presto prima che la penalità o la squalifica siano imposti.</p>
<p>m) INCEPPAMENTI (8.9)</p>	<p>Inceppamenti durante la serie di prova non possono essere dichiarati o ripetuti. Un solo inceppamento AMMESSO o NON AMMESSO è concesso durante la serie di Finale. In caso di inceppamento durante una serie di GARA, un Ufficiale di gara deve determinare se l'inceppamento è AMMESSO o NON AMMESSO. Se l'inceppamento è AMMESSO, l'atleta deve ripetere la serie immediatamente, mentre gli altri finalisti rimangono in attesa, e riceverà il punteggio della serie ripetuta. L'atleta ha quindici (15) secondi per essere pronto a ripetere la serie. Per ogni ulteriore inceppamento non sono permesse ripetizioni e saranno considerati solo i colpiti visualizzati.</p> <p>Se l'inceppamento è NON AMMESSO, l'atleta sarà penalizzato con la detrazione di due (2) colpito dal punteggio di quella serie.</p>



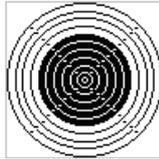
6.17.5

FINALE PISTOLA SPORTIVA DONNE A 25m

<p>a) FORMATO DELLA FINALE</p>	<p>La Finale di Pistola Sportiva Donne a 25m consiste di dieci (10) serie di cinque (5) colpi di tiro celere con il sistema di punteggio colpito o non colpito e l'eliminazione della finalista con la posizione di classifica più bassa a partire dalla 4 serie e fino alla 10^{ma} serie quando saranno decise la medaglia d'oro e la medaglia d'argento.</p>
<p>b) BERSAGLI</p>	<p>Devono essere usati due (2) gruppi da cinque (5) bersagli elettronici a 25m. I bersagli saranno etichettati A-B-R1-D-E e F-G-R2-I-J. <u>Nelle Finali l'assegnazione casuale</u> delle linee di tiro saranno assegnate come segue. A – B – D – E – F – G – I – J.</p>
<p>c) PUNTEGGIO</p>	<p>LA Finale comincia da zero (0). Il punteggio sarà calcolato con il sistema colpito o non colpito; ogni colpo all'interno della zona del colpito sarà registrato come un colpito. La dimensione della zona del colpito è quella interna alla zona del 10.2 del bersaglio di tiro celere di Pistola Sportiva.</p> <p>Durante la Finale, il punteggio sarà cumulativo con la classifica di ogni atleta determinata dal numero totale di colpito. Se due o più atlete sono in parità, spareranno una serie addizionale fin quando la parità non sarà risolta.</p>
<p>d) AREA DI PREPARAZIONE 30:00 e 15:00 minuti prima</p>	<p>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 sufficiente munizioni per portare a termine la Finale, no meno di 15 minuti prima dell'ora d'inizio. L'equipaggiamento può includere una pistola di riserva che può essere utilizzata per sostituire una pistola malfunzionante (la bandierina di sicurezza deve essere inserita).</p>
<p>e) ACCESSO ALLE LINEE DI TIRO, TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA 12:00 minuti prima</p>	<p>Il DT chiamerà le atlete sulla linea di tiro dodici (12) minuti prima dell'ora d'inizio della Finale con il comando "ATLETE IN LINEA". Dopo un (1) minuto il DT darà inizio a due (2) minuti di tempo di Preparazione con il comando "IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA".</p> <p>Dopo due (2) minuti, il DT annuncerà "FINE DEL TEMPO DI PREPARAZIONE".</p> <p>La serie di Prova consiste di cinque (5) colpi nella normale sequenza di tiro celere (art.8.7.6.4). Subito dopo la fine del tempo di Preparazione, il DT annuncerà "PER LA SERIE DI PROVA...CARICARE". Dopo questo comando, le atlete possono riempire il caricatore, inserirlo nella pistola e prepararsi per tirare.</p> <p>60 secondi dopo il comando "CARICARE", il DT annuncerà "ATTENZIONE" e accenderà la luce rossa. Le atlete devono assumere la posizione di PRONTO (art.8.7.2). Dopo sette (7) secondi inizia la serie con l'accensione, per tre (3) secondi, della prima luce verde. Al termine della serie, il DT annuncerà "STOP...SCARICARE".</p> <p>Nella serie di prova non saranno annunciati i risultati. Dopo il comando "STOP...SCARICARE", le finaliste devono scaricare le armi, inserire la</p>



	bandierina di sicurezza, appoggiarla sul banco e girarsi di fronte agli spettatori per la presentazione. Un Ufficiale di gara deve verificare che le armi siano scariche e con la bandierina di sicurezza inserita.
<p style="text-align: center;">f) PRESENTAZIONE DELLE FINALISTE 6:15 minuti prima</p>	Dopo la verifica delle armi delle finaliste, il presentatore introduce le atlete, il DT e il membro di Giuria incaricato come indicato all'art.6.17.1.12.
<p style="text-align: center;">g) COMANDI E PROCEDURE DELLA FINALE</p> <p style="text-align: center;">Inizio Gara 0:00 minuti</p>	<p>Subito dopo la presentazione, il DT annuncerà “AI VOSTRI POSTI”.</p> <p>15 secondi più tardi, inizierà la prima serie di GARA e il DT annuncerà “CARICARE”. Le finaliste hanno un (1) minuto per caricare due (2) caricatori (art.8.7.6.2 d. non si applica in Finale).</p> <p>Un solo comando “CARICARE” sarà dato prima dell'inizio della prima serie di GARA. Durante tutta la Finale, le atlete possono continuare a caricare i caricatori secondo esigenza.</p> <p>Un (1) minuto dopo il comando “CARICARE”, il DT annuncerà “PRIMA SERIE...PRONTE”. Le atlete possono inserire il caricatore nella pistola e prepararsi per tirare.</p> <p>Quindici (15) secondi dopo il comando “PRONTE”, il DT annuncerà “ATTENZIONE” e accenderà la luce rossa. Le atlete devono assumere la posizione di PRONTO (art.8.7.2). Dopo sette (7) secondi inizia la serie di tiro celere con l'accensione, per tre (3) secondi, della prima luce verde. Dopo il completamento della serie, il DT annuncerà “STOP”.</p> <p>Dopo il comando “STOP”, il presentatore farà commenti sulla classifica delle finaliste e sui punteggi.</p> <p>15 secondi dopo che il presentatore ha finito, il DT annuncerà “PROSSIMA SERIE...PRONTE”. Dopo quindici (15) secondi, il DT annuncerà “ATTENZIONE”.</p> <p>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”.</p>
<p style="text-align: center;">h) ELIMINAZIONI</p>	<p>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:</p> <p>Dopo 5 serie – 7° posto</p> <p>Dopo 6 serie – 6° posto</p> <p>Dopo 7 serie – 5° posto</p> <p>Dopo 8 serie – 4° posto</p> <p>Dopo 9 serie – 3° posto (assegnata la medaglia di bronzo)</p> <p>Dopo 10 serie – 2° e 1° posto (assegnate la medaglia d'argento e la medaglia d'oro)</p>



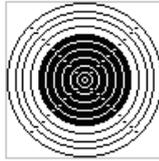
<p style="text-align: center;">l) SPAREGGIO</p>	<p>Se due (2) o più atlete hanno lo stesso punteggio (numero totale di colpito) devono tirare una ulteriore serie di spareggio di 5 colpi in tiro celere fino a quando la parità non sarà risolta.</p> <p>In caso di parità, il DT annuncerà immediatamente il cognome delle atlete in parità e comanderà loro di eseguire la serie di spareggio applicando la normale procedura di Finale. Il presentatore non farà nessun commento fino a quando lo spareggio non sarà terminato.</p>
<p style="text-align: center;">j) TERMINE DELLA FINALE</p>	<p>Dopo dieci serie, se non ci sono parità tra il 1^{mo} e il 2^{do} 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.</p>
<p style="text-align: center;">l) POSIZIONE DI PRONTO (8.7.2)</p>	<p>Se la Giuria di Gara determina che un'atleta alza il braccio troppo presto oppure non lo abbassa sufficientemente, l'atleta sarà penalizzata con la detrazione di due (2) colpito in quella serie (cartellino verde). In Finale non ci sono ammonizioni. In caso di ripetizione, l'atleta sarà squalificata (cartellino rosso). Per decidere le violazioni sulla posizione di PRONTO, almeno due membri di Giuria devono fare un segnale (es. alzando una bandierina o un cartoncino) che indichi che l'atleta ha alzato il braccio troppo presto prima che la penalità o la squalifica siano imposti.</p>
<p style="text-align: center;">m) INCEPPAMENTI (8.9.2)</p>	<p>Inceppamenti durante la serie di prova non possono essere dichiarati o ripetuti. In caso di inceppamento durante una serie di GARA, un Ufficiale di gara deve determinare se l'inceppamento è AMMESSO o NON AMMESSO. Se l'inceppamento è AMMESSO, l'atleta deve completare la serie immediatamente, mentre le altre atlete aspettano. L'atleta ha quindici (15) secondi per essere pronta a completare la serie. In ogni Fase della Finale è consentito un solo inceppamento AMMESSO. Per ogni successivo inceppamento non è permesso completare la serie e saranno considerati solo i colpito visualizzati.</p>

6.17.6 Reclami durante la Finale

- a) Ogni reclamo deve essere verbale ed immediato. Il reclamo deve essere fatto dall'atleta o dal suo allenatore alzando il braccio.
- b) Nessuna tassa è dovuta per i reclami in Finale.
- c) Ogni reclamo deve essere risolto immediatamente dalla Giuria di Finale (art. 3.12.3.7 art. 6.16.6 e art. 6.17.1.10.d.). Le decisioni della Giuria di Finale sono definitive e non sono ammessi appelli.
- d) Se il reclamo in Finale non è accolto, si dovrà applicare una penalità di due punti o due colpito dall'ultima serie o colpito.

6.17.7 Cerimonie di premiazione

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



6.18 GARE DI SQUADRA MISTA CARABINA E PISTOLA (MIXED TEAM)

6.18.1 Procedure generali di gara

6.18.1.1 regole tecniche specifiche per questi eventi:

- a) Carabina 10m Squadre Miste Seniores e Juniores
- b) Pistola 10m Squadre Miste Seniores e Juniores

6.18.1.2 Composizione delle squadre.

Le squadre miste devono essere formate con due membri della stessa sezione, un uomo e una donna. Entrambi i membri della squadra devono indossare abbigliamento da gara abbinato con colori o identificazione Sezionale.

6.18.1.3 Iscrizioni delle squadre

Il numero massimo di squadre che una stessa sezione può iscrivere e la relativa quota di iscrizione, saranno determinati dal PSF dell'anno in corso. I membri della squadra possono essere sostituiti da altri atleti iscritti per la sezione entro le ore 12:00 del giorno precedente la competizione della Squadra Mista. (MIXED TEAM)

6.18.1.4 Formato della competizione

Gli eventi a squadre miste ai 10m saranno condotti in due fasi:

- a) QUALIFICA
- b) FINALE

6.18.1.5 Punteggi della squadra

I punteggi e le classifiche delle squadre negli eventi a Squadre Miste si basano sui punteggi totali dei due membri della squadra.

6.18.1.6 Assistenza al tiro

Durante la qualifica, l'assistenza al tiro sarà regolata in base all'Art. 6.12.5 (è consentita l'assistenza non verbale). In finale, durante il commento del presentatore, ogni Allenatore può avvicinarsi e parlare con i membri del suo team una volta (una volta per Finale) per un massimo di 30 secondi. Il membro di Giuria in carica deve controllare il tempo.

6.18.1.7 Inceppamenti

Gli inceppamenti nelle Qualifiche saranno risolti secondo Art. 6.13. Gli inceppamenti in Finale saranno risolti secondo Art.6.17.1.6. Gli atleti possono avere un solo inceppamento per fase (Qualifica e Finale), AMMESSI o NON AMMESSI.

6.18.1.8 Reclami sui bersagli elettronici (EST) e sui punteggi

I reclami sui bersagli elettronici durante le Qualificazioni saranno decisi secondo l'art. 6.16.5.2

I reclami sui bersagli elettronici durante le Finali saranno decisi secondo l'art. 6.18.3.5

6.18.1.9 Reclami

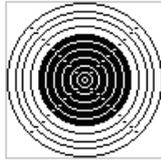
I reclami durante le qualificazioni saranno decise in base al Art. 6.16. Eventuali reclami fatti durante le Finali saranno decisi dalla Giuria delle Finali secondo l'Art. 6.17.1.10 d) e 6.17.6.

6.18.1.10 PREMIAZIONI.

Le Premiazioni per gli eventi a squadre miste saranno condotte secondo l'Art. 6.17.7

6.18.2 QUALIFICAZIONI

6.18.2.1 Luogo



Le qualificazioni per le gare di Squadre Miste saranno condotte nello stand delle qualifiche in uno o più turni.

6.18.2.2

Squadre.

I due membri di ogni squadra devono essere collocati in linee di tiro adiacenti con l'atleta uomo sulla destra e l'atleta donna sulla sinistra. L'assegnazione casuale delle linee di tiro delle squadre deve essere fatta con un sistema informatico secondo l'Art. 6.6.6. Le squadre della stessa sezione non devono essere collocate l'una accanto all'altra.

6.18.2.3

Accesso Alle Linee.

A ogni ripresa di qualificazione, il DT chiamerà gli atleti sulla linea cinque (5) minuti prima dell'inizio del tempo di preparazione e prova.

6.18.2.4

Tempo di preparazione e prova.

Ci sarà un tempo di preparazione e prova di dieci (10) minuti prima della qualificazione. Seguirà una pausa di 30 secondi per resettare i bersagli. Durante il Tempo di Preparazione e Prova, un presentatore può spiegare il formato della competizione per gli spettatori e può anche introdurre le squadre in competizione.

6.18.2.5

Numero di colpi di gara e tempistica.

Nelle Qualificazioni, ogni membro della squadra sparerà quaranta (40) colpi di gara (80 colpi totali per squadra), con un limite di tempo di 50 minuti. La gara di qualificazione sarà condotta secondo l'Art. 6.11.

6.18.2.6

Criteri Di Punteggio.

Nelle qualifiche di Carabina Mista 10m i punteggi saranno conteggiati con i decimali, Art. 6.3.3.1

Nelle qualifiche di Pistola Mista saranno conteggiati a punteggi interi.

6.18.2.7

Classifica della squadra.

Le squadre saranno classificate in base al loro risultato. Le parità saranno risolte applicando l'Art. 6.15.1 ai punteggi delle squadre (totali dei punteggi dei due membri della squadra).

6.18.2.8

Qualifica per la finale.

Le migliori cinque (5) squadre della Qualificazione saranno ammesse alla Finale.

6.18.3

FINALI.

6.18.3.1

Luogo

Le finali delle Squadre Miste di carabina e pistola a 10mt, devono, se possibile, essere disputate in uno Sala delle Finali. I monitor dei risultati visibili a entrambi i membri di ciascuna squadra devono essere disponibili sulle linee di tiro.

6.18.3.2

Ufficiali delle finali.

La gestione e la supervisione delle finali di squadra miste verranno eseguite in base all'Art. 6.17.1.10.

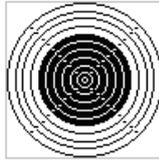
6.18.3.3

Squadre.

Le linee di tiro alle cinque squadre in Finale, saranno assegnate tramite un sorteggio delle dieci (10) linee di tiro disponibili. I membri della stessa squadra devono sparare su linee di tiro adiacenti. Al loro arrivo nell'Area di preparazione (**30 minuti prima**), **l'allenatore della squadra deve informare la Giuria di classifica (RTS) quale membro della squadra sparerà sulla sinistra e quale membro della squadra sparerà sulla destra.**

6.18.3.4

Punteggio.



Il punteggio delle qualificazioni da diritto alla squadra di accedere in Finale. In Finale Il punteggio parte da zero. In Finale il punteggio sarà conteggiato con punteggi decimali per entrambe le specialità (Carabina e Pistola).

6.18.3.5 **Contestazioni Sui Bersagli Elettronici Di Finale.**

Se un membro della squadra o un allenatore protesta, o un membro della giuria nota che la striscia di carta non riesce ad avanzare, il DT deve interrompere il tempo di preparazione o la competizione, e chiedere all'ufficiale tecnico di risolvere il problema e poi continuare la gara.

Se un membro della squadra contesta la mancata registrazione di un colpo o che c'è uno zero imprevisto o una mancanza inspiegabile, devono essere prese le seguenti misure:

- a) Il membro di Giuria e l'Ufficiale di Gara devono prendere nota del momento in cui si è verificato il reclamo.
- b) L'Ufficiale di Gara deve dare lo STOP al secondo membro della squadra e sarà chiesto a l'atleta il cui bersaglio non ha registrato il colpo di sparare un altro colpo. Se il colpo addizionale viene registrato, il Direttore di Tiro chiederà a la squadra di completare la serie/colpo e darà un tempo supplementare di 60 secondi. Il valore del colpo aggiuntivo verrà conteggiato e il tiro mancante verrà ignorato.
- c) Se il colpo addizionale non viene registrato, l'Ufficiale di Gara deve chiedere alla squadra con il bersaglio che non ha funzionato di interrompere il tiro. Al termine della serie /colpo, la giuria deve interrompere la Finale e chiedere al tecnico di riparare o sostituire il bersaglio.
- d) Dopo che il bersaglio è stato riparato o sostituito, a tutte le squadre verranno concessi due (2) minuti per colpi di prova illimitati. La squadra che aveva il bersaglio malfunzionante completerà quindi le serie/colpi nel tempo rimasto quando si è verificata l'interruzione più 60 secondi di tempo aggiuntivo. Dopo aver completato la serie, la Finale continuerà.

6.18.3.6 **Ora di presentazione e ora di inizio.**

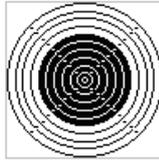
Il tempo d'inizio della finale comincia con l'ordine per la prima serie di gara. Le squadre che si qualificano per la Finale devono presentarsi all'Area di preparazione della Finale, con entrambi i membri della squadra, un allenatore e tutta l'attrezzatura necessaria, almeno 30 minuti prima dell'orario di inizio della Finale. Se uno o due membri della squadra non si presenteranno in tempo, una penalità di due punti (2) sarà detratta dal punteggio della prima serie di gara. Se la Cerimonia di Premiazione è prevista dopo la Finale, tutti gli atleti devono presentarsi con abiti appropriati per una Cerimonia di Premiazione. Le giurie devono completare i controllo dei tiratori e degli equipaggiamenti nell'area di Preparazione al loro arrivo. I membri della squadra e i loro allenatori devono essere autorizzati a disporre le loro carabine o pistole sulle linee di tiro assegnate almeno 18 minuti prima dell'orario di inizio. Le squadre e i loro allenatori devono essere allineati in ordine di accesso alle linee tiro almeno dodici (12) minuti prima dell'ora d'inizio della Finale.

6.18.3.7 **Accesso alle linee di tiro.**

Il Direttore di Tiro chiamerà gli atleti sulla linea di tiro con il comando "ATLETI IN LINEA". Gli atleti sfileranno e si disporranno rivolti agli spettatori, mentre il DT annuncerà. "SIGNORE E SIGNORI UN BENVENUTO AI FINALISTI CHE GAREGGIANO NELLA SPECIALITÀ DI SQUADRA MISTA PISTOLA/CARABINA 10 METRI" Dopo l'applauso, il Direttore di Tiro darà il comando AI VOSTRI POSTI, gli atleti prenderanno la loro posizione.

6.18.3.8 **Tempo di preparazione e prova.**

Dopo un (1) minuto il DT darà il comando "CINQUE MINUTI DI PREPARAZIONE E PROVA...START" Dopo quattro minuti e 30 secondi il DT annuncia "30 SECONDI". Dopo cinque (5) minuti il DT darà il comando "STOP...SCARICARE".



6.18.3.9

Presentazione delle squadre finaliste.

Dopo il comando "**STOP ... SCARICARE**", i finalisti devono aprire lo sportellino della pistola/carabina e inserire le bandiere di sicurezza. I finalisti delle carabine possono rimanere in posizione durante la presentazione, ma devono staccare la carabina dalla spalla per tutto il tempo della presentazione. I finalisti di pistola devono lasciare le pistole sul banco con la bandierina di sicurezza inserita e rivolgersi agli spettatori per la presentazione. Un Ufficiale di Gara deve verificare che gli sportellini delle pistole/carabine siano aperti con le bandiere di sicurezza inserite. Dopo che le armi dei finalisti sono state controllate, il Presentatore presenterà i finalisti, il DT e il membro della Giuria in carica in base all'Art. 6.17.1.12. Subito dopo la presentazione, il DT darà il comando "**AI VOSTRI POSTI**".

6.18.3.10

SERIE DI GARA A 5 COLPI.

La Finale inizierà con ogni membro di squadra che tira (3) serie da 5 colpi (10 colpi totali per squadra per serie, 30 colpi totali per squadra). Durante ogni serie i due membri di squadra devono alternarsi nel tirare i colpi (vedi 6.18.3.3 e seguenti) con l'atleta a sinistra che tira per primo e quello a destra che tira per secondo (S-D-S-D-S-D ecc.) Entrambi gli atleti possono caricare e preparare la loro posizione di tiro dopo il comando "CARICARE" ma l'atleta a destra non potrà sparare finché non avrà sparato l'atleta a sinistra. Le squadre avranno 300 secondi per sparare 2 x 5 colpi. Una penalità di due (2) punti verrà detratta dal punteggio della squadra che non rispetta la sequenza.

6.18.3.11

Procedura serie da 5 colpi.

60 sec. dopo aver dato il comando "**AI VOSTRI POSTI**", il DT darà il comando "**PER LA PRIMA SERIE DI GARA... CARICARE .**" Dopo 5 secondi, il DT darà il comando "**START**".

- Dopo 300 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno sparato 5 colpi, il DT darà il comando "STOP"
- Immediatamente dopo il comando "STOP", il presentatore commenterà per 15-20 la classifica attuale delle squadre e i punteggi notevoli. I punteggi dei singoli colpi non sono annunciati.
- Subito dopo che il presentatore ha terminato, il DT darà il comando "PER LA PROSSIMA SERIE DI GARA CARICARE." Questa sequenza continuerà fino a quando tutti i membri delle squadre hanno sparato tre (3) serie da 5 colpi.

6.18.3.12

COLPI SINGOLI.

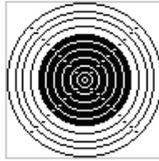
Dopo che ogni squadra ha sparato 3 x 10 colpi (30 colpi per squadra), inizieranno i colpi singoli con ciascun membro della squadra che spara un (1) colpo. Per ogni colpo, l'atleta a sinistra deve sparare per primo e l'atleta sulla destra per secondo. Le squadre avranno 60 secondi per sparare i loro due colpi singoli. Una penalità di due (2) punti saranno dedotti dal punteggio di una squadra che non segue la sequenza. Dopo che ciascun membro della squadra ha sparato due (2) colpi singoli, avverrà la prima eliminazione. L'eliminazione di ciascuna squadra sarà decisa come segue:

- Dopo che ogni membro delle squadre avranno sparato 17 colpi (15 + 2), la squadra 5^a classificata sarà eliminata.
- Dopo che ogni membro delle squadre avranno sparato 19 colpi (15 + 2 + 2), la squadra 4^a classificata sarà eliminata.
- Dopo che ogni membro delle squadre avranno sparato 21 colpi (15 + 2 + 2 + 2), la squadra 3^a classificata sarà eliminata e le verrà assegnata la medaglia di Bronzo.
- Dopo che ogni membro delle squadre avranno sparato 24 colpi (15 + 2 + 2 + 2 + 3), saranno decisi i vincitori delle medaglie d'oro e d'argento.

6.18.3.13

Procedura colpo singolo

Subito dopo che il presentatore ha terminato di commentare le classifiche e i punteggi dopo tre serie di 5 colpi, il DT darà il comando "**PER IL PROSSIMO COLPO DI GARA ... CARICARE.**" Dopo 5 secondi, il DT darà il comando "**START**".



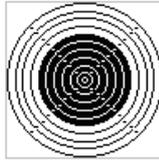
- a) Dopo 60 secondi o dopo che tutti i finalisti hanno sparato un (1) colpo, il DT da il comando "STOP".
- b) Immediatamente dopo il comando "STOP", il presentatore darà 15-20 sec. di commenti sulle classifiche attuali delle squadre e punteggi notevoli. I punteggi dei singoli colpi non sono annunciati.
- c) Subito dopo che il presentatore ha terminato, il DT da il comando "PER IL PROSSIMO COLPO DI GARA, CARICARE" e questa sequenza singola continua. Dopo che tutti i membri della squadra hanno sparato due (2) colpi singoli (2 x 17 colpi totali), la squadra del 5 ° posto viene eliminata.
- d) Dopo che tutti i restanti membri delle squadre hanno sparato due (2) ulteriori colpi singoli (2 x 19 tiri totali), la squadra del 4 ° posto viene eliminata.
- e) Dopo che tutti i restanti membri delle squadre hanno sparato due (2) ulteriori colpi singoli (2 x 21 colpi totali), la squadra del 3 ° posto viene eliminata.
- f) Dopo che tutti i restanti membri della squadra hanno sparato tre (3) ulteriori colpi singoli (2x24 colpi totali), sono decise le squadre del 1 ° e 2 ° posto (vincitori di medaglie d'oro e d'argento).

6.18.3.14 **PARITÀ.**

In caso di parità per stabilire la squadra da eliminare con la posizione di classifica più bassa o per decidere l'attribuzione delle medaglie d'oro o d'argento verrà effettuato uno shoot-off. Entrambi gli atleti delle squadre in parità tireranno un singolo colpo di spareggio in 60 secondi fino a quando la parità non sarà risolta. Il Direttore di Tiro annuncerà: **"Spareggio fra la squadra (squadra) e la squadra (squadra) "** e quindi condurrà lo shoot-off. Il tempo limite per ogni colpo di spareggio è di 60 secondi per squadra. I pareggi sono decisi dai totali di squadra dei colpi di spareggio

6.18.3.15 **TERMINE DELLA FINALE.**

Se dopo il 24 ° colpo non ci sono parità vengono decisi i vincitori della medaglia d'oro e d'argento, il DT ordina **"STOP ... SCARICARE"** e dichiara **"I RISULTATI SONO DEFINITIVI."** Un Ufficiale di Gara deve verificare che lo sportellino delle carabine/pistole siano aperti con la bandierina di sicurezza inserita. La Giuria deve riunire le tre squadre vincitrici al centro per le foto di rito e il presentatore annuncerà le squadre vincitrici delle medaglie di bronzo, argento e oro.

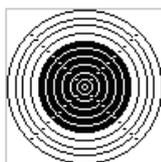


6.19

MODULI

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

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

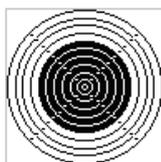


Modulo per reclami – pagina 1

	<h1>MODULO PER RECLAMI</h1>	<h1>R</h1>
Informazioni (da compilarsi a cura del tiratore 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)		

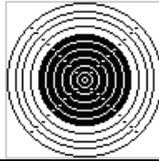
Reclamo presentato da: _____ <div style="text-align: right;"><i>nome e cognome/ Sezione/GruppoSportivo/firma</i></div>		
<div style="text-align: center;">RICEVUTA (compilata dalla Direzione di Gara)</div> Reclamo ricevuto da: _____ Il (data) _____ alle (ora) _____ Ammontare della tassa corrisposta _____		
_____	_____	
Nome incaricato Direzione di Gara (stampatello)	Firma incaricato Direzione di Gara	



Modulo per appelli – pagina 1

	<p>RICORSO IN APPELLO AD UNA DECISIONE DELLA GIURIA</p>	<p>AP</p>
<p>Informazioni (da compilarsi a cura del dirigente o accompagnatore della squadra)</p>		
<p><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. R) deve essere allegato</i></p>		
<p>Motivazioni del ricorso in Appello:</p>		
<p>Appello presentato da:</p> <p style="text-align: right;"><i>Nome e cognome, sezione/gruppo sportivo/firma</i></p>		
<p>RICEVUTA (compilata dalla Direzione di Gara)</p>		
<p>Reclamo ricevuto da _____</p>		
<p>Il (data) _____ alle (ora) _____</p>		
<p>Ammontare della tassa corrisposta _____</p>		
<p>Nome incaricato Direzione di Gara (stampatello)</p>	<p>Firma incaricato Direzione di Gara</p>	

Modulo per appelli – pagina 2



DECISIONE DELLA GIURIA DI APPELLO (DA COMPILARE A CURA DEL PRESIDENTE DI GIURIA)

La giuria di appello si è riunita il giorno _____ alle ore _____ per discutere il reclamo

Il reclamo è stato **ACCOLTO** / **RESPINTO**

Motivazioni della decisione della Giuria di Appello

Il Presidente di Giuria di Appello:

Nome, cognome e firma

Notificazione all'opponente sig:

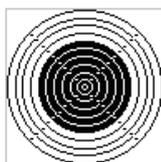
Data:

Ora:

Tassa trattenuta/ resa:

Firma per ricevuta

LA DECISIONE DELLA GIURIA DI APPELLO È FINALE.

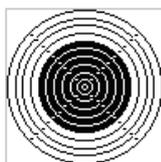


Rapporto di incidente o guasto tecnico

RI

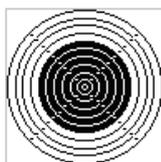
Rapporto n°: (deve essere annotato sul Registro di Gara)					
Data dell'evento:		Ora dell'evento:			
Gara		Turno		Nr. Linea	
Nominativo del Tiratore		Ripresa			
Nr dorsale:		Sezione/Gruppo		Serie	
Breve esposizione dell'accaduto					
Regole UITSS applicabili:					
Provvedimenti presi:					
Firma del 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	
Varizioni di punteggio:			Rif.		

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



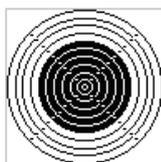
	Notifica punteggio Ufficio Classifica		UC	
Gara:		Data:		
Turno:		Eliminatorie/ Qualificazioni:		
Risultato Provvisorio pubblicato da:			Ore:	
Termine ultimo per il reclamo			Ore:	
NON ci sono stati reclami (nome)			Risultati confermati	
OPPURE				
Reclamo presentato sul punteggio (vedi il modulo reclami 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:	

NOTA: Una volta che la Direzione di Tiro lo ha completato, il presente modulo deve essere inviato immediatamente all'Ufficio Classifiche



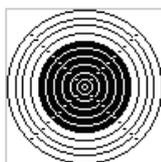
		Pistola automatica Inceppamento – computo punteggio				PA		
Gara:					Data:			
Ripresa & Turno:	Serie		1 [^]	2 [^]	Ora inceppamento:			
	Tempo		8s	6s				4s
Postazione di tiro		Nome atleta:						
Pettorale:	Sezione:					Data:		
Per un inceppamento AMMESSO scrivere “IA” - per un inceppamento NON AMMESSO scrivere “INA 0” - per colpi NON SPARATI scrivere “0” solo per i colpi mancati, o per i colpi non sparati su ciascun singolo bersaglio in entrambe le serie:								
Colpo Serie	1	2	3	4	5	Totale		
GARA								
RIPETIZIONE								
PUNTEGGIO DEFINITIVO								
Al tiratore verranno accreditati i colpi di valore più basso di ogni colonna. Se il tiratore 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



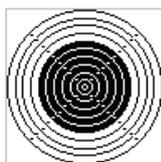
		Pistola Sportiva/Grosso Calibro Ripresa di Precisione/Celere Inceppamento – computo punteggio						PSp		
Gara:			Data:							
Turno:		Serie		1^	2^	3^	4^	5^	6^	Ora inceppamento:
Postazione di tiro		Nome atleta:								
Pettorale:		Sezione:		Data:						
Per un inceppamento AMMESSO scrivere “IA” - per un inceppamento NON AMMESSO scrivere “INA 0” - per colpi NON SPARATI scrivere “0”										
Colpo	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 se l'inceppamento riguarda la seconda metà di una serie di 10 colpi			Punteggio totale dei primi 5 colpi					Punteggio corretto della serie di 10 colpi		
Firma del Direttore di Tiro :					Nominativo del Direttore di Tiro					
Firma del Membro di Giuria:					Nominativo del Membro di Giuria					
Firma del Direttore Ufficio Classifica :					Nominativo del Direttore Ufficio Classifica					
Conferma di intervento manuale sui risultati nel computer di gestione della classifica					Firma dell'Ufficiale Tecnico					
Firma del membro di Giuria di Classifica					Numero di riferimento della correzione					

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



		Pistola Standard Inceppamento – computo punteggio					PS	
Gara:			Data:					
Turno:	Serie		1 [^]	2 [^]	3 [^]	4 [^]	Ora inceppamento:	
	Tempi		150 sec.	20 sec.	10 sec.			
Postazione di tiro		Nome atleta:						
Pettorale:		Sezione/Gruppo:			Data:			
Per un inceppamento AMMESSO scrivere “ IA ” - per un inceppamento NON AMMESSO scrivere “ INA 0 ” - per colpi NON SPARATI scrivere “ 0 ”								
Colpo	1	2	3	4	5	Totale		
Serie								
GARA								
RIPETIZIONE								
PUNTEGGIO DEFINITIVO								
Al tiratore verranno accreditati i cinque colpi di valore più basso presenti sul bersaglio. Se il tiratore non conclude la serie ripetuta , gli saranno accreditati: il maggiore numero di colpi che egli ha sparato nella serie originale o in quella ripetuta. il valore più basso dei colpi che ha sparato nella serie originale e in quella ripetuta.								
N.B. Questa parte del modulo si compila solo se l'inceppamento riguarda la seconda metà di una serie di 10 colpi			Punteggio totale dei primi 5 colpi		Punteggio corretto della serie di 10 colpi			
Firma del Direttore di Tiro :					Nominativo del Direttore di Tiro			
Firma del Membro di Giuria:					Nominativo del Membro di Giuria			
Firma del Direttore Ufficio Classifica :					Nominativo del Direttore Ufficio Classifica			
Conferma di intervento manuale sui risultati nel computer di gestione della classifica					Firma dell'Ufficiale Tecnico			
Numero di riferimento della correzione					Firma del membro di Giuria di Classifica			

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



Avviso di Violazione del Codice di Abbigliamento

VCA

Rapporto n°:
(deve essere annotato sul Registro di Gara)

Data della violazione:

Ora della violazione:

Nominativo del Tiratore

Specialità:

Nr dorsale:

Sezione/Gruppo

Descrizione della violazione e del/dei capo/i d'abbigliamento interessati

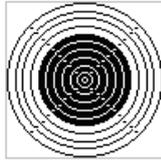
Azioni correttive indicate:

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



6.20 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 la status di "Sport Olimpico" sono condizionati dall'abbigliamento di atleti e ufficiali di gara. Il Codice di abbigliamento fornisce regole e linee guida che implementano l'art. 6.7.5 del presente regolamento.

6.20.2 Codice di abbigliamento per atleti

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

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

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

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

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

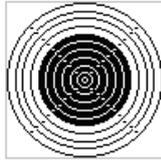
6.20.2.6 Durante tutte le gare di pistola le donne possono indossare gonne, gonne pantalone, pantaloni corti o lunghi, bluse, camicie, camicette, maglie o magliette. Agli uomini è richiesto di indossare pantaloni lunghi o corti e camicie, maglie o magliette con le maniche lunghe o corte. A tutti è richiesto che i capi superiori (camicie, maglie, magliette, bluse ecc.) coprano il busto, la schiena ed entrambe le spalle. A nessun atleta è consentito indossare abbigliamento che incrementi le sue prestazioni che non sia previsto dal regolamento UITSS.

6.20.2.7 *Non si applica*

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

6.20.3 INDUMENTI PROIBITI

6.20.3.1 Gli indumenti proibiti per le gare e le Cerimonie di Premiazione includono Blue Jeans, jeans o pantaloni simili che non siano di colori sportivi, abbigliamento mimetico, camicie, maglie e magliette senza maniche, pantaloni corti che siano troppo corti (rif. Art. 6.20.2.8), pantaloni corti con orli strappati o sfilacciati, pantaloni con pezze o buchi così come camicie, maglie, magliette o pantaloni con messaggi non sportivi o inappropriati (art. 6.12.1



non è ammessa la propaganda). Colori sportivi sono quelli delle divise ufficiali delle squadre, gruppi sportivi o sezioni di appartenenza. Se non vengono portati tali colori sono ritenuti colori o disegni non sportivi che devono essere evitati: il khaki, il verde oliva o verde militare, il marrone, il disegno mimetico, il disegno a quadri o scozzese.

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

6.20.3.3 Il cambio di abiti deve essere fatto nelle aree designate e non sul campo di gara. Quando esista un'area designata cambiarsi sulla linea di tiro o all'interno dell'impianto non è permesso.

6.20.3.4 Tutti gli indumenti devono rispettare le regole sui diritti commerciali, le sponsorizzazioni e le regole sulla pubblicità commerciale riguardo l'esposizione di marchi del produttore o dello sponsor.

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

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

6.20.4.2 Se non viene fornita una specifica divisa dall'organizzazione di gara i membri di giuria e i direttori di tiro, incluso il controllo equipaggiamento e la classifica, devono indossare un abbigliamento che rispetti l' art. 6.20.2.6 e il paragrafo 6.20.3. Si raccomanda l'utilizzo di pantaloni lunghi e di scarpe scure, normali o sportive.

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

6.20.4.4 Non si applica

6.20.4.5 Tutti gli ufficiali di gara, i tecnici, gli allenatori e gli accompagnatori sono tenuti al rispetto del paragrafo 6.20.3

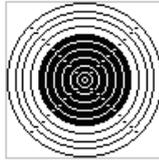
6.20.5 *Non si applica*

6.20.6 Procedure di applicazione del Codice di Abbigliamento

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

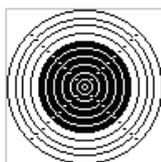
6.20.6.2 Durante la Finali dei Campionati Nazionali organizzate dalla UITSS le giurie dovranno rilasciare avvisi scritti con la richiesta di correggere le violazioni riscontrate per la prima volta. Gli atleti che ricevono un avviso scritto e non provvedono a correggere la violazione o sostituire l'indumento o gli indumenti segnalati saranno squalificati. Gli avvisi scritti verranno di norma notificati durante il controllo equipaggiamenti ovvero quando l'atleta ha terminato la gara se l'irregolarità non viene ravvisata prima dell'accesso alle linee.

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



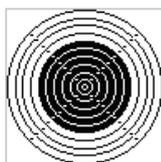
6.20.6.4 NORMA TRANSITORIA SULLA SEGNALAZIONE DI VIOLAZIONI DEL CODICE DI ABBIGLIAMENTO

Tutti i Delegati Tecnici UITS, per le rimanenti gare di campionato 2019 (Gare ad estensione regionale, gare ranking) sono invitati a comunicare in via informale le violazioni al Codice di Abbigliamento affinché gli interessati possano porre rimedio senza incorrere in sanzioni.

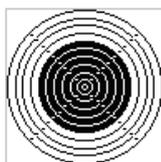


6.21 INDICE

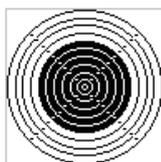
10m Pistola – Bersaglio	6.3.4.6
10m Carabina – Bersaglio	6.3.4.3
10m Carabina e Pistola Gare a Squadre Miste	6.18
10m Gare – Regole specifiche per gare a 10 metri	6.11.2
10m Impianti coperti per armi a gas compressi	6.4.3.3 c
10m Impianti – Caratteristiche delle postazioni di tiro	6.4.10
10m Impianti – Illuminazione degli impianti al chiuso (lux)	6.4.14
10m Bersaglio Mobile – Bersagli Elettronici	6.4.16.2 e
10m Bersaglio Mobile – Bersaglio	6.3.2.8
25m e 50m Impianti Coperti	6.4.3.3 d
25m e 50m Tiro di precisione con pistola – Bersaglio	6.3.2.5
25m Fogli di Controllo – Bersagli Elettronici (EST)	6.3.5.3
25m Gare – Bersaglio Pistola Automatica	6.3.2.4
25m e 50m Gare – Bersaglio per tiro di precisione	6.3.2.5
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	6.3.2.4
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	6.3.2.1
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



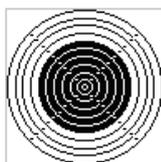
Abbigliamento appropriato per un evento pubblico – Regole sull'abbigliamento	6.7.5 / 6.20
Abbigliamento ed Equipaggiamento	6.7
Abbigliamento mimetico	6.20.3.1
Abbreviazioni usate negli elenchi dei risultati (classifiche)	6.14.4.2
Alterazione di un'arma, dell'equipaggiamento o dell'attrezzatura	6.7.9.4
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 25ml	6.6.6.2
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Principi base	6.6.6
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Eliminatorie per stand di tiro all'aperto	6.6.6.1
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – 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 Tecnico	6.6.6 a
Assegnazione delle Postazioni di Tiro – Squadre – Più turni	6.6.6 g
Assistenza al tiro durante una gara	6.12.5
Assistenza Non Verbale	6.12.5.1
Avvisi Esposti	6.11.8 h
Bandierine di Sicurezza	6.2.2.2
Bandierine Segnavento 50m / 300m	6.4.4
Bandierine Segnavento 50m / 300m - Controllo prima del Tempo di Preparazione	6.4.4.6
Bersagli e Caratteristiche dei Bersagli	6.3
Bersagli Elettronici – Controllati dal Delegato Tecnico	6.3.1.2 / 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



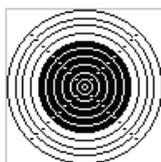
Bersagli Elettronici - Reclami sul punteggio	6.16.5.2
Bersagli Elettronici – Responsabilità dell'atleta	6.10.4
Bersagli Elettronici – Ufficiali Tecnici	6.10.1
Bersaglio Mobile – Assegnazione delle postazioni di tiro	6.6.6.5
Bersaglio Mobile – Atleta visibile agli Spettatori	6.4.15.4
Bersaglio Mobile – 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
Cambio o ricarica della bombola di gas compresso	6.11.2.3
Caratteristiche dei Bersagli	6.3
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	6.3.5.4
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	6.11.1.1
Colpi di Prova l'inizio della Gara	6.11.1.2 c
Colpi di Prova prima del primo Colpo di Gara	6.11.1.1
Colpi dopo il comando STOP	6.11.1.3
Colpi Dubbi – Punteggio	6.10.9.3
Colpi Dubbi non trovati	6.10.9.3 e
Colpi Fuori dall'area del Foglio di Controllo	6.3.5.4
Colpi incrociati	6.11.6



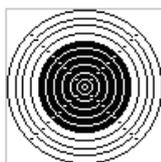
Colpi incrociati – Bersagli Elettronici 300m	6.11.6.9 c
Colpi incrociati – Annullamento di un colpo	6.11.6.7 / 6.11.6.9
Colpi incrociati – Determinazione di un Colpo incrociato confermato	6.11.6.4
Colpi incrociati – Determinazione di un Colpo incrociato non confermato	6.11.6.5
Colpi incrociati – Disconoscimento di un Colpo incrociato	6.11.6.6
Colpi incrociati – Non confermato dal Commissario di tiro	6.11.6.8
Colpi incrociati – registrazione	6.11.6.1
Colpi incrociati – Colpi di prova sul bersaglio di gara di un altro atleta	6.11.6.3
Colpi incrociati – Colpi di prova sul bersaglio di prova di un altro atleta	6.11.6.2
Colpi incrociati – L'atleta non tira – confermato dal Commissario di tiro	6.11.6.7
Colpi irregolari 10m, 50m e 300m	6.11.5
Colpi mancanti – Colpi non tirati	6.11.1.2 f
Colpi non tirati	6.11.1.2 f
Colpi prima del comando START	6.11.1.1 i
Colpi supplementari - Annullamento ultimo colpo (fuori gara)	6.10.9.3 d
Colpi supplementari – invitato a sparare un ulteriore colpo	6.10.9.3
Colpi supplementari – Non registrato o visualizzato sul monitor	6.10.9.4
Colpi supplementari – Registrato o visualizzato sul monitor	6.10.9.3
Comandi CARICARE / START / STOP / SCARICARE	6.2.3.1
Comandi sugli Impianti	6.2.3
Comitato Organizzatore e Nomine	6.1.4 c / 6.1.4 d
Commissario ai Bersagli – Bersagli elettronici	6.10.2
Compiti e responsabilità della Giuria di Gara	6.8
Comportamento Antisportivo	6.12.6.2 d
Conoscenza delle Regole	6.1.2 e
Controborsagli – 25m	6.3.5.2
Controborsagli – 50m e 300m	6.3.5.1
Controlli Mirati	6.7.9.4
Controlli Post Gara	6.7.9
Controllo dei Bersagli Elettronici da parte del Delegato Tecnico	6.3.2.8
Controllo degli equipaggiamenti, delle armi e delle posizioni durante la gara	6.8.5
Controllo Equipaggiamenti – Controlli prima delle gare	6.7.6.1
Controllo Equipaggiamenti – Informare capisquadra e atleti	6.7.6.2 a
Controllo Equipaggiamenti – Marcatore dell'equipaggiamento e delle armi	6.7.6.2 e
Controllo Equipaggiamenti – nell'interesse della sicurezza	6.2.1.5
Controllo Equipaggiamenti – Procedure	6.7.6.2
Controllo Equipaggiamenti – Registro degli equipaggiamenti	6.7.6.2 f



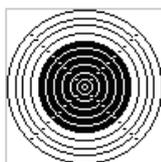
Controllo Equipaggiamenti – Responsabilità dell'Atleta	6.7.2
Controllo Equipaggiamenti – Strumenti – misurazione della flessibilità della suola delle scarpe	6.5.3
Controllo Equipaggiamenti – Strumenti – misurazione della rigidità	6.5.2
Controllo Equipaggiamenti – Strumenti – misurazione dello spessore	6.5.1
Controllo Equipaggiamenti – Strumenti – Calibri	6.5
Controllo Equipaggiamenti – Supervisione della Giuria	6.8.c
Controllo Equipaggiamenti – Tassa di riverifica	6.7.6.2 i
Controllo Equipaggiamenti – vantaggi sleali sugli altri atleti	6.7.1
Controllo Equipaggiamenti – Validità dei sigilli del controllo	6.7.6.2 e
Data di validità delle bombole	6.2.4.2 / 6.7.6.2 g
Decisioni – Giuria	6.8.8 / 6.8.9
Decisioni – Giuria – Casi non previsti dal Regolamento UITSS	6.8.13
Decisioni delle Giurie di Classifica	6.10.3.1 / 6.16.5
Definizioni e abbreviazioni	P211/2
Delegato Tecnico: Controllo dei Bersagli Elettronici	6.3.2.8
Delegato Tecnico: Modulo per un Record Italiano	6.14.9.5
Delegato Tecnico: Supervisione – Assegnazione delle Linee di Tiro	6.6.6 a
Deroghe dallo specificato	6.4.1.6
Detrazioni	6.12.6.2 b
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 – Colpi(i) sparato(i) prima del comando START	6.11.1.1 i
Dispositivi Elettronici	6.7.4.4 / 6.11.8 f
Dispositivi indossati al polso	6.7.4.4
Dispositivi Riproduttori di Suono	6.7.4.3
Dispositivi Riduttori di Suono	6.2.5
Dispositivi speciali – Abbigliamento	6.7.4.2
Distanze di Tiro	6.4.5
Distanze di Tiro - Misurazione	6.4.5.1
Distribuzione dei Risultati	6.14.3
Disturbi	6.11.7
Disturbare altri Atleti	6.12.4 c
Equipaggiamento e abbigliamento da gara	6.7
Esercizi di Puntamento - 10m e 50m	6.11.1.1 f



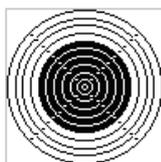
Esame della Giuria – ulteriori colpi per mancata registrazione o visualizzazione	6.10.9.3
Estensioni di Tempo concesse dalla Giuria – Riportare sul Modulo RI	6.11.3.2 b
Estensioni di Tempo concesse dalla Giuria – Spostamento su un'altra linea di tiro	6.11.3.2
Estensioni di Tempo concesse dalla Giuria – Interruzione per più di cinque (5) minuti	6.11.3.2
False Informazioni	6.12.6.1 c
Finali – Gare – Programma 50m Carabina 3 Posizioni U&D	6.17.3
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 – Bandiera di Sicurezza	6.17.1.13 m / 6.2.2.2 a
Finali – Colpi in più sparati	6.17.1.13 k
Finali – Colpi sparati prima del comando START o dopo il comando STOP – 10m e 50m	6.17.1.13 h / 6.17.1.13 i
Finali – Comandi – 10m Carabina e Pistola	6.17.2
Finali – Comandi – 50m Carabina 3 Posizioni U & D	6.17.3
Finali – Comandi per tiri di prova 10m Carabina e Pistola	6.17.2 d
Finali – Comandi per tiri di prova 25m Pistola Sportiva Donne	6.17.5 e
Finali – Comandi per tiri di prova 25m Pistola Automatica	6.17.4 e
Finali – Comandi per tiri di prova 50m Carabina 3 Posizioni	6.17.3 d
Finali – Controllo degli Atleti e degli equipaggiamenti prima delle Finali	6.17.1.3
Finali – Controllo equipaggiamenti prima di una Finale	6.17.1.3
Finali – Equipaggiamento impianto	6.17.1.9
Finali – Gare – Programma 10m Carabina e Pistola	6.17.2
Finali – Gare – Programma 25m Pistola Sportiva Donne	6.17.5
Finali – Gare – Programma 25m Pistola Automatica	6.17.4
Finali – Gare – Programma Specialità Olimpiche	6.17
Finali – Inceppamenti nelle finali a 10m e 50m	6.17.1.6
Finali – Inceppamenti Pistola Automatica (Regola 8.9)	6.17.4 m
Finali – Inceppamenti Pistola Standard Donne (Regola 8.9.1)	6.17.5 m
Finali – Linee di Tiro	6.17.1.2
Finali – Malfunzionamento di un singolo bersaglio – Tiri di prova	6.17.1.8 a



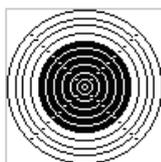
Finali – Malfunzionamento di un singolo bersaglio – Durante la Finale	6.17.1.8 b
Finali – Malfunzionamento di un tutti i bersagli	6.10.9.1
Finali – Malfunzionamento di un tutti i bersagli di Finale – Gare a 10m e 50m	6.10.9
Finali – Malfunzionamento di un tutti i bersagli di Finale – Gare a 25m	6.10.9
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



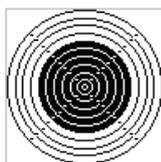
Formula per le Eliminatorie	6.6.6.1 d
FUMARE	6.11.8 e
Gare eliminatorie	6.6.6.1
Gare Femminili/Gare Maschili	6.1.2 f
Gara Squadra Mista - 10m Carabina e Pistola	6.18
Giurie – Compiti e Responsabilità	6.8
Formula per le Eliminatorie	6.8
Giuria – Decisioni	6.8.9
Giuria – Decisioni Test post gara errato	6.7.9.3
Giuria – Esaminare e controllare prima della gara	6.8.3
Giuria – Maggioranza presente sull'impianto	6.8.8
Giuria – Responsabilità	6.8
Giuria – Supervisione – Controlli su Equipaggiamento, Armi e Posizioni	6.8.5 / 6.8.6
Giuria – Estensione di tempo concessa dalla Giuria	6.11.3.2 b
Giuria Membri – Atleti o Dirigenti di Squadra	6.8.14
Giuria Membri Devono indossare il giubbotto rosso UIS	6.8.2
Giuria di Classifica (RTP) – Bersagli Elettronici	6.10.3
Giuria di Classifica (RTP) – Supervisione dei punteggi	6.8 b / 6.10.3.1
Guasto di un singolo bersaglio	6.10.9.2
Guasto di tutti i bersagli di un impianto	6.10.9.1
Guasto dei bersagli elettronici a 10m, 50m, 300m	6.10.9
Identificazione del Centro del Bersaglio	6.4.6
Illuminazione prevista negli Impianti Coperti	6.4.14
Impianti Coperti – Misurazione della luce	6.4.14.2 / 6.4.14.3
Impianti Coperti – illuminazione prevista (Lux)	6.4.14
Impianti di Tiro e altre strutture	6.4
Impianto per la prova delle Armi	6.4.11.11
Inceppamenti - Colpi di prova aggiuntivi	6.13.4
Inceppamenti – Se ammessi, colpi di prova aggiuntivi	6.13.4
Inceppamenti	6.13
Inceppamenti – Armi e Munizioni	6.13
Inceppamenti Non Ammessi	6.13.2.2
Informare della Mancata Registrazione o Visualizzazione di un colpo – Bersagli Elettronici	6.10.9.3
Inizio della Gara	6.11.1.2
Interruzione del Tiro per più di cinque (5) minuti o spostamento su un'altra linea di tiro	6.11.3.2
Interruzione del tiro per più di tre (3) minuti	6.11.3.1
Interruzioni	6.11.3



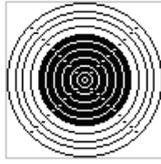
Libro dei Risultati Ufficiali - Abbreviazioni	6.14.4.4.2
Libro dei Risultati Ufficiali - Contenuto	6.14.4.1
Libro dei Risultati Ufficiali – Prodotto dall'Ufficio Sportivo UITSS	6.14.4
Linea dei Bersagli	6.4.5.4
Linea dei Bersagli – Parallela alla Linea di Fuoco	6.4.3.2
Linea di Fuoco	6.4.3.2
Linee di 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

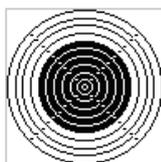


Posare un'Arma	6.2.2.4
Presenza della Giuria	6.8.8 / 6.8.15
Procedure per l'esame dei Bersagli Elettronici	6.10.8
Procedura Per L'esame Dei Bersagli Elettronici A Seguito Di Un Reclamo	6.10.8 / 6.10.9.3
Propaganda	6.12.1
Protezione da vento, pioggia e sole	6.4.1.2
Procedura Per L'esame Dei Bersagli Elettronici 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
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
Protezioni Acustiche	6.2.5
Protezione degli occhi	6.2.6
Prova delle Armi – Test di Funzionamento	6.4.11.11
Punteggio e Risultati – Procedure	6.14
Punteggio - Reclami	6.10.7 / 6.16.5
Punteggio – Reclami sui Bersagli Elettronici	6.10.7
Punteggio – Reclami sui Bersagli Elettronici 2 Punti DEDUZIONE	6.16.5.2 c / 6.10.7 d
Punteggi Decimali	6.3.1.8 / 6.3.1.9 / 6.3.1.10
Punteggi di Squadra nella Eliminatorie a 50m e 300m	6.6.6.1 e / 6.6.6.1 f
Reclami ed Appelli	6.16
Reclami – Presentati alla Giuria	6.8.11
Reclami – Reclami sui Punteggi – Giuria di Classifica (RTP)	6.16.5
Reclami Scritti	6.16.3
Reclami Scritti – Decisioni inoltrate alla UITS	6.16.7
Reclami sul punteggio durante i colpi di prova	6.10.5
Reclami sui colpi di prova - Finali	6.17.1.8 a
Reclami – Verbali	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 ma 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
Scopi del Regolamento Tecnico	6.1.3
Scopo e motivazione delle Regole UITS	6.1.1
Selezione dei valori dei colpi in più – Conteggio dal più basso	6.11.5
Servizi generali e Amministrativi	6.4.2
Sicurezza	6.2
Sicurezza degli Atleti, dei Commissari di Tiro e degli Spettatori	6.2.1.3 / 6.2.2.3
Sicurezza degli Impianti	6.2.1.2
Sicurezza – Gravi Violazioni	6.12.6.3
Sicurezza - Interruzione del Tiro da parte di un membro di Giuria o di un Ufficiale di Gara nell'interesse della Sicurezza	6.2.1.4
Sicurezza – Regole Generali	6.2.1
Sistemi di Bersagli	6.4.1.4
Sistemi di Controllo dei Bersagli	6.3.1.10
Sole – Orientamento degli Impianti	6.4.3.1
Sorteggio – Assegnazione delle linee	6.6.6
Sostanze – sul pavimento della Linea di Tiro	6.11.8 b
Sostituzione di un'arma – Inceppamento	6.13.3
Sostituzione di un Atleta in una gara a Squadre	6.6.5 c
Sparare dopo il comando SCARICARE/STOP	6.2.3.5
Sparare prima del comando CARICARE/START	6.2.3.5
Spareggio – retrocedere	6.15.1 b





Spareggio – Generale

	6.15
Spareggio – Individuali	6.15.1
Spareggio – Specialità a Squadre	6.15.5
Specialità di Gara riconosciute	Pg. 118/119
Spirito e intento delle Regole UITSS	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
Strumento di Misurazione della Flessibilità	6.5.2
Strumento di Misurazione dello Spessore	6.5.1
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	P118/119
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
Tiratori Destri/Tiratori Mancini	6.1.2 e
Tiro a Secco	6.2.4.1 / 6.11.1.1 f
Tiro a Secco – Definizione	6.2.4.1
Troppi Colpi in una Gara o in una Posizione	6.11.5

