



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

## **10. REGOLAMENTO TECNICO DI BERSAGLIO MOBILE**

**PER**

**10m Bersaglio Mobile**

**10m Bersaglio Mobile Corse Miste**

**50m Bersaglio Mobile**

**50m Bersaglio Mobile Corse Miste**



## **SOMMARIO**

- 10.1 PARTE GENERALE**
- 10.2 SICUREZZA**
- 10.3 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI E DEI BERSAGLI**
- 10.4 CARATTERISTICHE GENERALI PER CARABINE 50m E 10m**
- 10.5 REGOLE SULL'ABBIGLIAMENTO**
- 10.6 UFFICIALI DI GARA**
- 10.7 PROCEDURE E REGOLE DI GARA**
- 10.8 PROCEDURE "MEDAL MATCH"**
- 10.9 INFRAZIONI E REGOLE DISCIPLINARI**
- 10.10 INCEPPAMENTI**
- 10.11 GUASTO BERSAGLIO ELETTRONICO 10m**
- 10.12 PARITA'**
- 10.13 TABELLA SPECIFICHE TECNICHE**
- 10.14 DISEGNI**
- 10.15 INDICE**

**Nota:**

**Quando nelle figure o nelle tabelle sono presenti delle informazioni specifiche, queste hanno la stessa efficacia delle regole numerate**



## **10.1 PARTE GENERALE**

- 10.1.1 Questo Regolamento fa parte del Regolamento Tecnico UITSS e si applica a tutte le specialità di Bersaglio Mobile a 10m e 50m.
- 10.1.2 Tutti gli atleti, gli accompagnatori di squadra e gli ufficiali di gara devono conoscere il Regolamento UITSS e assicurarsi che sia applicato. E' responsabilità di ogni atleta attenersi al Regolamento.
- 10.1.3 Quando una regola riguarda gli atleti destri, agli atleti mancini si applica la stessa regola all'inverso.
- 10.1.4 Le regole devono essere applicate uniformemente a gare maschili e femminili, ad eccezione di casi particolari in cui una regola si applica specificamente ad una gara maschile o femminile.

## **10.2 SICUREZZA**

### **LA SICUREZZA E' DI PRIMARIA IMPORTANZA**

Le regole sulla sicurezza si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITSS, regola 6.2

## **10.3 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI E DEI BERSAGLI**

Le caratteristiche dei bersagli si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITSS, regola 6.3. Le caratteristiche dei poligoni si trovano nel Regolamento Tecnico Generale UITSS, regola 6.4.

## **10.4 CARATTERISTICHE GENERALI PER CARABINE 50m E 10m**

Vedere **TABELLA SPECIFICHE TECNICHE (10.13)**

Può essere usata qualsiasi carabina con le seguenti caratteristiche:

- 10.4.1 Il peso complessivo di carabina e cannocchiale non deve superare kg.5,5.
- 10.4.2 E' permesso un calciolo regolabile. La curvatura del calciolo (concava o convessa) non deve superare una profondità o altezza di mm 20. La lunghezza del calciolo non deve superare mm 150. La misurazione della profondità o dell'altezza del calciolo verrà effettuata ad angolo retto rispetto all'asse della canna (vedi tabella). La parte più bassa del calciolo, nella posizione più abbassata possibile, non deve estendersi più di 200 mm al di sotto dell'asse della canna (vedi tabella).



### 10.4.3 **Organi di mira**

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

10.4.3.1 **Carabine 50m.** Sono consentiti qualsiasi tipo di organi di mira

10.4.3.2 **Carabine 10m.** Sono consentiti qualsiasi tipo di organi di mira ad eccezione del sistema ottico (cannocchiale) che deve avere un potere di ingrandimento massimo, non variabile, di 4x (con una tolleranza di +0,4x). L'esame del potere di ingrandimento sarà effettuato con uno strumento meccanico o ottico.

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

10.4.3.4 **Contrappesi.** Sono consentiti solo contrappesi con un raggio massimo di 60 mm posti intorno all'asse della canna.

10.4.3.5 **Una carabina per specialità.** La stessa carabina, compresi organi di mira, contrappesi e sistema di scatto, deve essere usata sia per le corse lente che per quelle veloci.

### 10.4.3.6 **Caratteristiche generali per carabine 50m**

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

### 10.4.4 **Caratteristiche generali per carabine 10m**

- a) Il peso dello scatto è libero;
- b) Non si può usare lo steker;
- c) La lunghezza complessiva della meccanica, misurata dall'estremità posteriore del meccanismo alla fine della canna, compresa ogni prolunga (facente parte o no della canna) non deve superare 1000 mm;



- d) Sono consentiti pallini di ogni tipo, in piombo o altro materiale dolce, con un calibro di 4,5 mm (.177”).

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

10.4.5.1 Gli atleti sono responsabili di garantire che tutti gli equipaggiamenti, da loro utilizzati, siano conformi a questo Regolamento. L'Ufficio Controllo Equipaggiamenti deve essere aperto per ispezionare le attrezzature degli atleti dal giorno di allenamento ufficiale fino all'ultimo giorno di competizione. Gli atleti sono incoraggiati, se lo desiderano, a portare le loro attrezzature per il controllo prima delle competizioni per assicurarsi che siano conformi a questo Regolamento.

10.4.5.2 Verranno effettuati controlli casuali post gara di tutto l'equipaggiamento per garantire la conformità.

### **10.5 REGOLE SULL'ABBIGLIAMENTO**

#### **10.5.1 Nastro indicatore**

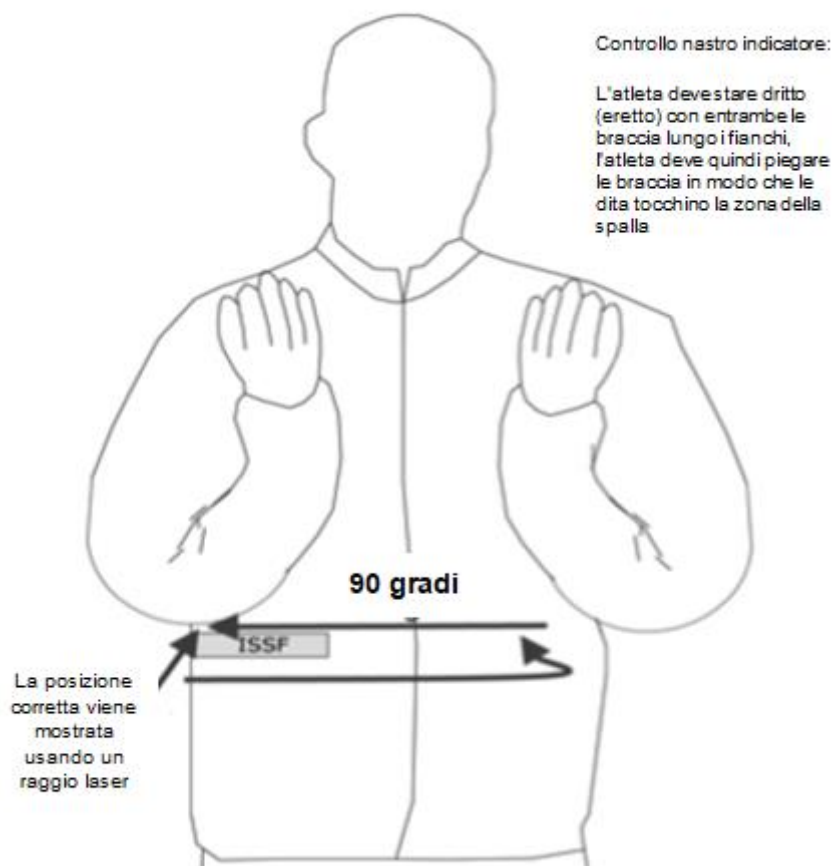
10.5.1.1 Il nastro indicatore ufficiale della UITSS deve essere utilizzato per permettere all'Ufficiale di Gara o al Membro della Giuria di verificare la posizione del calciolo della carabina.

- a) Il nastro indicatore deve essere quello previsto dalla UITSS;
- b) Il nastro indicatore deve essere lungo 250 mm, largo 30 mm, di colore giallo, bordato di nero;
- c) Deve essere applicato in modo permanente sul lato destro dell'indumento esterno.



10.5.1.2

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



- Qualsiasi tasca dell'indumento esterno deve essere vuota;
- Il braccio che tira il grilletto, toccando il corpo, deve essere completamente piegato verso l'alto senza sollevare la spalla;
- Il nastro indicatore deve essere applicato in modo permanente, in posizione orizzontale, al di sotto della punta del gomito (vedere disegno);
- Prima della gara, il nastro indicatore deve essere verificato dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti che vi applica il bollino di controllo.

## **10.6 UFFICIALI DI GARA**

### **10.6.1 Compiti e responsabilità del Direttore di Tiro**

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



- a) Responsabile di tutti gli Ufficiali di Gara e del personale operante nello stand di tiro; è responsabile della corretta conduzione delle attività di tiro e, dove è attivo il controllo centralizzato, è responsabile di tutti i comandi di gara impartiti;
- b) Responsabile della collaborazione di tutto il personale dello stand con la Giuria;
- c) Responsabile di risolvere tutte le difficoltà non risolvibili dagli Ufficiali di Gara;
- d) Responsabile della rapida risoluzione di qualsiasi guasto tecnico e per rendere disponibile il personale e il materiale necessario per eventuali riparazioni. Un esperto delle riparazioni deve essere sempre a disposizione del Direttore di tiro. Per i casi che eccedono la capacità del servizio tecnico, devono essere presi ulteriori provvedimenti.
- e) Responsabile, in collaborazione con il Direttore dell'Ufficio RTP (Risultati Tempi e Punteggi), dell'efficace e rapido conteggio dei punti di tutti i bersagli;
- f) Partecipa, se necessario, al sorteggio per l'assegnazione delle linee di tiro.

### **10.6.2      Compiti e responsabilità del Vice direttore di tiro**

Se la gara si svolge in più settori si dovrebbe nominare un Vice direttore di tiro, che avrà anche il compito di sostituire il Direttore di Tiro in sua assenza.

### **10.6.3      Compiti e responsabilità dell'Ufficiale di Gara**

Gli Ufficiali di Gara sono responsabili verso il Direttore di Tiro della condotta della gara negli stand loro assegnati. Lavorano a stretto contatto con la Giuria. L'Ufficiale di Gara:

- a) Chiama gli atleti e annuncia i risultati provvisori delle serie;
- b) controlla il nome ed il numero di gara degli atleti assicurandosi che corrispondono a quelli della Start List, del Registro di Poligono e delle Schede di Tiro. Se possibile queste operazioni devono essere completate prima dell'inizio del Tempo di Preparazione;
- c) Da i necessari comandi di gara;
- d) Sorveglia continuamente la posizione di Pronto e la posizione di tiro;



- e) E' responsabile del coordinamento tra i marcatori, quando si usano i bersagli di carta, e gli altri Ufficiali di gara;
- f) Controlla che tutte le operazioni relative ai bersagli siano corrette;
- g) Riceve reclami e li trasmette alla Giuria;
- h) Registra tutti i disturbi, azioni disciplinari, inceppamenti, colpi supplementari di prova, ripetizioni, etc., sul registro di gara.

#### **10.6.4 Compiti e funzioni del Commissario marcatore – Bersagli di carta**

- a) Controlla l'iscrizione sulla lista dei turni di tiro e la scheda di tiro per assicurarsi che il nome dell'atleta, il numero di gara e quello dello stand di tiro concordino;
- b) Trascrive il risultato e lo confronta con il monitor TV, se utilizzato;
- c) La trascrizione dei punti sulla scheda di tiro deve essere fatta in modo che l'Ufficio RTP (Risultati, Tempi e Punteggi) possa identificare i passaggi a destra e a sinistra.

#### **10.6.5 Compiti e funzioni del Commissario di linea**

- a) Il Commissario di linea deve posizionarsi in modo da poter vedere se l'atleta è pronto e sentire il suo annuncio di PRONTO;
- b) Deve essere in grado di osservare il sistema di segnalazione del punteggio dopo ciascun tiro, vedere il punteggio e nello stesso tempo osservare il segnale di partenza del bersaglio;
- c) Manovra il tasto di partenza, il tasto di arresto e quello per cambiare la velocità della corsa da lenta a veloce;
- d) Se non c'è un programma elettronico per le corse miste, i cambi di corsa dovranno essere eseguiti manualmente seguendo un piano approvato dalla Giuria.

#### **10.6.6 Compiti e funzioni del Commissario ai bersagli – Bersagli di carta**

Il Commissario ai bersagli e un assistente devono trovarsi su ciascun lato di ogni stand usato per la competizione. A seconda del sistema utilizzato, il cambio del bersaglio può essere effettuato da un Commissario ai bersagli e un assistente se sono disponibili adeguati deflettori di sicurezza. Il Commissario ai bersagli o il suo assistente è responsabile del cambio del bersaglio durante il normale ritmo di gara. Il Commissario ai bersagli è responsabile di:





- a) Assicurarsi che i bersagli giusti siano montati sul portabersagli nell'ordine specifico;
- b) Posizionare correttamente i mezzi bersagli o le visuali ridotte dei 50 m, chiudere correttamente i fori dei proiettili, stabilire il ritmo della segnalazione del punteggio, etc.;
- c) Esaminare il bersaglio dopo ogni corsa e assicurarsi che ogni colpo venga segnalato correttamente sia per il valore che per la posizione;
- d) Assicurarsi che il bersaglio sia rivolto nella corretta direzione prima di ogni corsa;
- e) Dare, quando indica il punteggio, il valore più basso al foro che è vicino all'anello del punteggio;
- f) Togliere i bersagli, alla conclusione di ogni ripresa, dal portabersagli, riporli in un contenitore sicuro in attesa di essere portati all'Ufficio RTP;
- g) L'addetto al trasporto dei bersagli deve trasmetterli, insieme al foglio di osservazioni, al più tardi dopo che il secondo atleta ha finito di tirare;
- h) Coprire i fori dei colpi di prova su bersagli a 50 m con un bollino nero;
- i) Ogni serie inizia con 4 colpi di prova. Se l'atleta non li tira, i bollini neri saranno applicati sui bersagli corrispondenti al di fuori degli anelli di punteggio;
- j) I colpi di gara sui bersagli a 50 m devono essere chiusi bollini trasparenti. I bollini dovrebbero essere applicati in modo da non coprire le righe questo per consentire all'Ufficio RTP la valutazione del colpo. L'ultimo colpo sul bersaglio non sarà chiuso.

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

A seconda del sistema utilizzato, il cambio del bersaglio può essere effettuato da un Commissario ai bersagli e un assistente se sono disponibili adeguati deflettori di sicurezza. Il Commissario ai bersagli o il suo assistente è responsabile del cambio del bersaglio durante il normale ritmo di gara.

#### **10.6.8 Ufficiale tecnico – Bersagli elettronici**

L'Ufficiale Tecnico è incaricato del funzionamento dei bersagli elettronici. Può consigliare gli Ufficiali di gara e i membri della Giuria, ma non può prendere nessuna decisione riguardo l'applicazione del presente Regolamento.



## **10.7 PROCEDURE E REGOLE DI GARA**

### **10.7.1 Posizione**

- 10.7.1.1 Fino al quando una qualsiasi parte del bersaglio non comincia ad essere visibile nell'apertura, l'atleta deve rimanere nella posizione di PRONTO, tenendo la carabina con entrambe le mani in modo che l'estremità inferiore del calcio sia all'altezza o sotto il nastro indicatore fissato sulla giacca da tiro. Il nastro indicatore, deve essere visibile dal membro della Giuria o dal Ufficile di gara quando l'atleta è nella posizione di PRONTO.
- 10.7.1.2 La **Posizione di Tiro** è in piedi senza supporti. Il calcio della carabina dovrà essere tenuto contro la spalla (parte superiore del torace) e sostenuta solo con entrambe le mani. Il braccio sinistro (destra per i mancini) non deve appoggiarsi al fianco o sul torace. L'atleta deve prendere una posizione in relazione al banco, tavolo o muro in modo tale che sia chiaramente visibile che questi non gli diano comunque alcun appoggio. Non è consentito l'uso della cinghia.
- 10.7.1.3 La **Corsa** è il tempo nel quale è visibile il bersaglio nella apertura. Il tempo della corsa deve iniziare quando appare la prima parte del bersaglio e finire quando la prima parte del bersaglio raggiunge il muro opposto.

### **10.7.2 Specialità 50m e 10m - Programma**

#### **10.7.2.1 50m e 10 m 30 + 30 colpi (Uomini e Junior Uomini):**

- a) 4 colpi di prova e 30 colpi di corsa lenta, ognuna in 5.00 secondi (+0.2 secondi);
- b) 4 colpi di prova e 30 colpi di corsa veloce, ognuna in 2.50 secondi (+0.1 secondi)

#### **10.7.2.2 10 m 30 + 30 colpi (Donne e Junior Donne):**

- a) 4 colpi di prova e 30 colpi di corsa lenta, ognuna in 5.00 secondi (+0.2 secondi);
- b) 4 colpi di prova e 30 colpi di corsa veloce, ognuna in 2.50 secondi (+0.1 secondi)

#### **10.7.2.3 50m e 10m 40 colpi Corse Miste (Uomini e Juniores Uomini)**

- a) La gara sarà effettuata in due serie di 4 colpi di prova (1 corsa lenta e 1



corsa veloce per ciascun lato) e 20 colpi di corsa mista;

- b) Ciascuna corsa mista deve avere 10 corse lente e 10 corse veloci per ciascun lato, disposte in modo che l'atleta debba tirare un uguale numero di corse per ogni velocità da ciascun lato. Le corse devono essere mischiate in modo tale che sia improbabile che l'atleta possa prevedere se la corsa successiva sarà lenta o veloce. Non ci devono essere più di 5 corse di seguito (combinata destra e sinistra) con la stessa velocità.

#### **10.7.2.4 10 m 40 colpi Corse Miste (Donne e Junior Donne).**

Tutte le gare possono essere effettuate in uno (1) o due (2) giorni, a seconda del numero degli iscritti. Se la gara è programmata in due (2) giorni, dovrà essere effettuata una (1) serie completa ogni giorno.

#### **10.7.3 Regole di gara**

10.7.3.1 Ogni atleta deve tirare tutta la gara nello stand assegnato.

- a) Qualsiasi cambiamento dello stand assegnato può essere effettuato solo se la Giuria decide che gli stand hanno condizioni differenti come condizione di luce;
- b) Se la specialità è effettuata in un (1) giorno, la sequenza di tiro della seconda ripresa deve rimanere la stessa della prima ripresa;
- c) Se la specialità è effettuata in due (2) giorni, l'atleta nella posizione di classifica più bassa, al termine del primo giorno, tirerà per primo nel secondo giorno mentre l'atleta nella posizione di classifica più alta, al termine del primo giorno, tirerà per ultimo nel secondo giorno.

10.7.3.2 Prima dell'inizio della gara, il primo atleta deve avere l'opportunità di eseguire con tiro a secco tutte le corse della specialità. Se l'atleta non vuole tirare la serie completa è tuttavia necessario completare tutte le corse.

10.7.3.3 Il comitato organizzatore deve cominciare le prove della giornata facendo tirare a un aprigara (qualcuno non in gara) una intera serie a partire dall'orario previsto di inizio gara, in modo che il primo atleta possa eseguire la ripresa di tiro a secco nelle condizioni di gara.

10.7.3.4 Solo il successivo atleta può tirare a secco nel posto prestabilito nella linea di tiro (vedere regola 6.4.15).

10.7.3.5 Le serie di gara iniziano sempre con una corsa da destra a sinistra. Si può tirare solo un colpo per ciascuna corsa.



#### **10.7.3.6 Segnalazione dei colpi**

- a) Si possono utilizzare diversi metodi per segnalare il punteggio e la posizione dei colpi. Il metodo utilizzato deve permettere all'atleta di essere certo del valore e della posizione del colpo;
- b) E' consentito, in ogni competizione, l'uso di TV o simili apparecchiature elettroniche che consentano di vedere il valore del colpo e la sua posizione. E' obbligatorio l'uso di tali apparecchiature nei Campionati Italiani (UITS);
- c) L'atleta non è tenuto a usare il TV monitor. Se egli non lo usa deve accettare il metodo alternativo per l'indicazione del valore del colpo e della sua posizione;
- d) Se un atleta vede una discrepanza nella segnalazione del valore del colpo e della sua posizione, tra il monitor e il metodo alternativo, può richiedere la ripetizione della segnalazione, ma non ha diritto ad un altro tiro anche se il primo segnale era errato. Se viene richiesta la ripetizione della segnalazione, questa deve avvenire prima di continuare a tirare.

#### **10.7.3.7 Tempo di preparazione**

Dopo che l'atleta è stato chiamato sulla linea di tiro gli dovranno essere accordati 2 minuti di preparazione prima che sia dato il primo "PRONTO".

#### **10.7.4 Procedure di gara**

- a) Quando l'atleta ha terminato la sua preparazione nella linea di tiro, egli deve chiamare "PRONTO" prima di ogni tiro di prova ed anche prima del primo colpo della serie;
- b) L'Ufficiale di gara deve far partire il bersaglio immediatamente. Se il bersaglio non appare entro 4 secondi, dopo che sia stato dato l'ordine di partenza o dopo il completamento delle indicazioni del punteggio, l'Ufficiale di gara di tiro deve interrompere il tiro e assicurarsi che l'apparecchiatura e l'atleta siano pronti, dopo ciò farà ripartire il bersaglio nuovamente;
- c) Se il bersaglio è partito prima che l'atleta abbia chiamato "PRONTO" egli può astenersi dal tiro. Tuttavia se tira il colpo il punteggio gli verrà attribuito;
- d) Se l'Ufficiale di gara si accorge che l'atleta ritarda senza motivo a



chiamare "PRONTO" o a prendere la posizione di PRONTO verranno presi i seguenti provvedimenti. La prima volta avrà una AMMONIZIONE (cartellino giallo) per ritardo della competizione. La seconda volta avrà una DETRAZIONE (cartellino verde) di due (2) punti. Ogni successiva violazione potrebbe comportare la SQUALIFICA (cartellino rosso) da parte della Giuria;

- e) Dopo aver completato le corse di prova l'atleta può avere una pausa di non più di 60 secondi per regolare gli organi di mira. Quindi avranno inizio le serie di gara;
- f) Dopo ogni corsa, il valore e la posizione di ogni colpo deve essere mostrato per un minimo di 4 secondi. Il termine della indicazione del punteggio è sempre il segnale all'atleta per la continuazione della serie;
- g) E' necessario avere un tempo e ritmo costante nell'indicazione del punteggio, nel metodo di indicazione del punteggio e nel metodo di cambio dei bersagli;
- h) Nelle gare a 50m, dopo il completamento della corsa, le operazioni relative alla valutazione del colpo, la sua segnalazione e la preparazione del bersaglio per la corsa successiva, devono essere completate in non più di 12 secondi, e l'atleta deve essere pronto in non più di 18 secondi per la partenza della corsa successiva;
- i) Nelle gare a 10m, dopo il completamento della corsa, le operazioni relative alla segnalazione del colpo e la preparazione del bersaglio per la corsa successiva devono essere completate in non più di 18 secondi, e l'atleta deve essere pronto in non più di 20 secondi per la partenza della corsa successiva;
- j) L'Ufficiale di gara e i membri della Giuria devono controllare attentamente i tempi di 18 e 20 secondi e penalizzare immediatamente l'atleta che non rispetta le regole di cui sopra;
- k) Quando l'atleta tira e il colpo non colpisce il bersaglio ed egli reclama che non era pronto quando il bersaglio è partito, il colpo verrà registrato come colpo mancato e non gli sarà permesso di ripetere il colpo;
- l) Il tempo limite di 18 secondi (50m), 20 secondi (10m) comincia quando il bersaglio sparisce alla fine di ogni corsa. Il tempo finisce quando l'atleta assume la posizione di PRONTO;
- m) La Giuria deve verificare l'esattezza dei tempi dei bersagli durante la competizione;
- n) Se il bersaglio è partito dal lato sbagliato o con la coda in avanti, la corsa dovrà essere cancellata e ripetuta anche se l'atleta ha tirato.



- 10.7.4.1 Nel caso che si verificasse qualsiasi fatto che potrebbe essere pericoloso, arrecare disturbo all'atleta o interferire con la gara, l'Ufficiale di gara deve interrompere il tiro con il comando "**STOP**". Se l'atleta dovesse tirare al momento del comando, la corsa può essere annullata su sua richiesta.
- 10.7.4.2 Se una serie è interrotta per più di 5 minuti o l'atleta deve spostarsi in un'altra linea di tiro, egli può chiedere 2 colpi di prova aggiuntivi (4 colpi di prova nelle corse miste). In questo caso l'Ufficiale di gara deve annunciare "COLPI DI PROVA" e il Commissario marcatore deve essere informato. I colpi di prova devono cominciare dallo stesso lato in cui la serie deve riprendere dopo l'interruzione. Se non viene richiesto nessun colpo di prova la serie riprenderà da dove era stata interrotta.
- 10.7.4.3 Se l'atleta non riesce a tirare durante una corsa, verrà registrato un colpo mancato, a meno che venga applicata una regola che autorizzi l'atleta a ripetere il tiro.
- 10.7.4.4 Nel caso che l'Ufficiale di gara dimentichi di fermare il tiro quando le rispettive regole lo prevedono, l'atleta può alzare il braccio e dire "STOP", purché non sia stato egli stesso la causa di quelle situazioni. L'Ufficiale di gara deve interrompere immediatamente il tiro. Se l'Ufficiale di gara ritiene che l'azione dell'atleta è giustificata il tiro può riprendere dopo un controllo della situazione effettuato secondo le rispettive regole. Se l'atleta non è giustificato l'Ufficiale di gara deve dare l'ordine di ripetere la corsa e l'atleta sarà penalizzato di due (2) punti sul punteggio di quel colpo.
- 10.7.4.5 **Colpi mancanti**
- a) Tutti i colpi tirati prima della apparizione del bersaglio saranno registrati come mancanti;
  - b) Il bersaglio verrà fatto partire senza ripetere il colpo. Il colpo mancato verrà indicato con una "Z" sul bersaglio, sulla scheda di tiro e sul registro di gara;
  - c) I colpi al di fuori degli anelli dei punti saranno registrati come zeri e indicati con una "X" sul bersaglio;
  - d) Se l'atleta non tira, la corsa verrà registrata come zero e indicata con un "—" sul bersaglio;
  - e) I colpi che non raggiungono il bersaglio saranno registrati come zero e indicati con una "Z" sul bersaglio;
  - f) I colpi ovalizzati o di rimbalzo devono essere registrati come zero.
- 10.7.4.6 **Colpi mancanti e penalità nelle specialità a 10m**



- a) L'atleta non può scaricare gas propellente dalla sua carabina. Per la prima infrazione verranno detratti (cartellino verde) due (2) punti dal punteggio del successivo colpo. Per la seconda infrazione l'atleta sarà squalificato (cartellino rosso) dalla competizione;
- b) Dopo che il primo bersaglio di gara è stato messo in posizione, ogni rilascio di gas propellente senza che un pallino abbia raggiunto il bersaglio verrà considerato colpo mancante;
- c) E' responsabilità dell'atleta di assicurarsi che la sua carabina sia carica del gas propellente prima dell'inizio della gara. Se durante la gara egli ha una insufficiente quantità di gas propellente per continuare, gli sarà concesso un massimo di cinque (5) minuti per ricaricare la bomboletta. Egli potrà quindi continuare la serie, ma senza ulteriori colpi di prova.

## **10.8 Procedure "MEDAL MATCH"**

- 10.8.1 Il 10m Bersaglio Mobile Medal Match potrebbe essere effettuato come seconda fase delle specialità 10m Bersaglio Mobile Uomini, Donne, Juniores Uomini e Juniores Donne.
- 10.8.2 La gara 10m Bersaglio Mobile Uomini, Donne, Juniores Uomini e Juniores Donne deve essere completata come qualificazione per il Medal Match.
- 10.8.3 I quattro (4) atleti con i punteggi più elevati nella qualificazione saranno ammessi al Medal Match. La posizione di partenza nel Medal Match sarà determinata dalla classifica della qualificazione.
- 10.8.4 Parità per il secondo e quarto posto nella qualificazione saranno risolte con gli spareggi.
- 10.8.5 Tutti i qualificati per il Medal Match partono dal punteggio zero (0). Il punteggio di qualificazione non viene riportato nel Medal Match.
- 10.8.6 Tutti i qualificati per il Medal Match devono presentarsi nello stand, pronti per tirare, 10 minuti prima dell'orario di inizio.
- 10.8.7 Nel Medal Match, l'atleta primo classificato nella qualificazione sfiderà l'atleta quarto classificato; l'atleta secondo classificato nella qualificazione sfiderà l'atleta terzo classificato.
- 10.8.8 Deve essere fatta la presentazione degli atleti
- 10.8.9 Il Medal Match sarà effettuato in due (2) o quattro (4) stand
- 10.8.10 Se ci sono solo due (2) stand, il primo turno sarà effettuato dagli atleti classificati primo e quarto.



- 10.8.11 Se ci sono quattro (4) stand, gli atleti classificati primo e quarto sono in stand adiacenti e gli atleti classificati secondo e terzo sono negli altri stand.
- 10.8.12 Il tempo di preparazione è di un (1) minuto seguito da due (2) colpi di prova, uno a destra e uno a sinistra (corse veloci). Il primo colpo di prova è effettuato a comando.
- 10.8.13 Tutti i colpi di gara sono eseguiti a comando nelle corse veloci (2.5 secondi).
- 10.8.14 Il punteggio è con i decimali. L'atleta con il punteggio più elevato in ogni sfida per ogni corsa riceve un punto. In caso di parità in una sfida, nessuno dei due atleti riceve il punto.
- 10.8.15 L'atleta che raggiunge sei (6) punti o più con un vantaggio di due (2) punti vince la sfida.
- 10.8.16 I perdenti delle due (2) semifinali si sfideranno per la medaglia di bronzo con le stesse regole di cui sopra.
- 10.8.17 I vincitori delle due (2) semifinali si sfideranno per le medaglie d'oro e d'argento con le stesse regole di cui sopra.

## **10.9 INFRAZIONI E REGOLE DISCIPLINARI**

- 10.9.1 L'atleta non deve eccedere il tempo di preparazione di due (2) minuti senza giustificato motivo o aspettare più di 60 secondi, dopo la conclusione dei colpi di prova, per iniziare i colpi di gara. Dopo ulteriori 30 secondi deve essere fatto partire il bersaglio e il risultato conteggiato, sia che l'atleta sia in posizione di tiro o no.
- 10.9.2 Se l'atleta non si presenta al momento stabilito per iniziare la competizione, l'Ufficiale di gara deve chiamarlo ad alta voce per tre (3) volte in un (1) minuto. Se non si presenta, gli deve essere assegnato un nuovo turno di tiro e gli devono essere detratti due (2) punti dal punteggio totale. Tuttavia se la Giuria si convince che la ragione del ritardo non dipende dall'atleta, non verrà applicata nessuna penalità.
- 10.9.3 All'atleta che viola per la prima volta la regola riguardante la posizione di PRONTO o la posizione di tiro sarà data una **Ammonizione** (cartellino giallo). Alla seconda violazione saranno **Detratti** (cartellino verde) due (2) punti. Ogni successiva violazione deve comportare la **Squalifica** (cartellino rosso).

## **10.10 INCEPPAMENTI**

- 10.10.1 Se l'atleta reclama un inceppamento della carabina o delle munizioni, nella





gara di qualificazione, la carabina deve essere posta sul banco o tavolo senza essere più toccata. Deve essere chiamato l'Ufficiale di gara per mostrargli l'inceppamento. L'Ufficiale di gara deve interrompere la serie delle corse e cronometrare la durata della interruzione. Inceppamenti durante il Medal Match non possono essere reclamati.

10.10.2 Se l'Ufficiale di gara, dopo aver esaminato la carabina e le munizioni, stabilisce che l'inceppamento non è stato causato dall'atleta, la corsa sarà ripetuta.

10.10.3 **L'inceppamento viene considerato AMMESSO all'atleta se:**

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

10.10.4 **L'inceppamento viene considerato NON AMMESSO all'atleta se:**

- a) Non ha posato la carabina sul banco o sul tavolo;
- b) Ha cambiato qualcosa sulla carabina prima di posarla sul tavolo;
- c) La sicura non è stata tolta;
- d) L'otturatore non è stato completamente chiuso;
- e) La carabina non è stata caricata;
- f) La carabina è stata caricata con un tipo di cartuccia sbagliata.

Se l'Ufficiale di gara determina che l'inceppamento è stato causato dall'atleta, verrà assegnato un colpo mancato (zero).

10.10.5 Dopo l'interruzione dovuta a inceppamento della carabina o munizione difettosa, l'Ufficiale di gara può ordinare di riparare la carabina o sostituire le munizioni. Se l'inceppamento può essere eliminato entro cinque (5) minuti, si potrà proseguire nel tiro. Se la riparazione prende più di cinque (5) minuti, l'atleta ha diritto a riprendere a tirare immediatamente con un'altra carabina o fermarsi per riparare la carabina. L'Ufficiale di gara, in accordo con la Giuria, deciderà quando l'atleta può continuare la sua serie dopo che la carabina è stata riparata, o con un'altra carabina se la riparazione risulta impossibile. La serie sarà ripresa dal punto in cui si era interrotta.



10.10.6 L'Ufficiale di gara dovrebbe continuare la serie come se il tiratore non si fosse fermato, ciò per consentire al successivo tiratore di completare il suo tiro a secco.

#### 10.10.7 **Difetti agli organi di mira**

- a) Se durante i colpi di prova l'atleta si accorge che un difetto al cannocchiale non può essere corretto con una regolazione, la Giuria può concedere di cambiarlo se ne è disponibile un altro;
- b) Dopo il cambio l'atleta ha diritto ai colpi di prova;
- c) L'atleta non può avere ripetizioni o ulteriori colpi di prova se l'Ufficiale di gara constata che la montatura del cannocchiale non era stata ben fissata;
- d) Se il cannocchiale si allenta durante una serie di gara perché non era stato ben fissato, tutti i colpi devono essere registrati come validi.

### 10.11 **GUASTO BERSAGLIO ELETTRONICO 10m**

10.11.1 Se si verifica un guasto di tutti i bersagli dello stand – applicabile anche per gli stand convenzionali:

- a) L'orario del guasto deve essere registrato dal Direttore di Tiro e dalla Giuria;
- b) Tutti i colpi di gara completati da ciascun atleta devono essere conteggiati e registrati. Nel caso venga a mancare la corrente nello stand, può essere necessario attenderne il ritorno per poter rilevare il numero dei colpi registrati nel bersaglio. Non è necessario che vengano registrati sul monitor;
- c) Dopo che il guasto è stato riparato e tutto lo stand è operativo, agli atleti sarà concesso un (1) minuto di preparazione per consentirgli di riprendere la posizione. L'ora della ripresa la gara deve essere annunciato, tramite altoparlante, almeno cinque (5) minuti prima. Al termine del tempo di preparazione agli atleti saranno concessi quattro (4) colpi di prova (2 corse a sinistra; 2 corse a destra). I colpi di prova devono iniziare dalla stessa parte da dove la serie riprenderà dopo l'interruzione. Dopo i colpi di prova sanno accordati 30 secondi di pausa. Dopo i colpi di prova e la pausa la serie riprenderà da dove si era interrotta.

#### 10.11.2 **Nel caso di guasto ad un solo bersaglio**

Se un singolo bersaglio cessa di funzionare, l'atleta sarà spostato su un



altro bersaglio e sarà applicata la regola 10.11.1, c).

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

- a) L'atleta deve immediatamente informare del guasto il più vicino Ufficiale di gara. Egli deve prendere nota per iscritto dell'ora del reclamo. Uno o più membri della Giuria devono andare sulla linea di tiro.
- b) All'atleta sarà comandato di tirare un colpo sul suo bersaglio. L'atleta deve chiamare "PRONTO". Verranno applicate le procedure concernenti un reclamo per la errata registrazione o visualizzazione di un colpo indicate nelle Regolamento Tecnico Generale (6.10.8).

**10.12 PARITA'**

**10.12.1 Parità individuali nelle specialità 50m e 10m**

La parità tra atleti con il punteggio massimo ottenibile non sarà risolta.

**10.12.1.1 Parità dal 1° al 3° posto e seguenti:**

- a) Se due o più atleti hanno lo stesso punteggio, la parità per i primi tre posti deve essere risolta con uno spareggio effettuato sotto il controllo della Giuria. Lo spareggio (shoot off) consiste in due (2) colpi di prova (uno (1) a sinistra e uno (1) a destra) e in due (2) colpi di gara (uno (1) a sinistra e uno (1) a destra) in 2,5 secondi (corsa veloce) su comando per tutti i colpi di gara;
- b) In caso di ulteriore parità lo spareggio continuerà fino a che la parità non sarà risolta.

**10.12.1.2 Regole per gli spareggi**

- a) Lo spareggio deve iniziare prima possibile al termine del tempo per i reclami. Se lo spareggio non si svolge nell'orario previsto dal programma di gara, gli atleti coinvolti devono rimanere in contatto con il Direttore di tiro in attesa di conoscere l'orario e il luogo.
- b) Gli atleti con lo stesso punteggio devono essere posizionati su linee di tiro adiacenti attribuite per sorteggio sotto la supervisione della Giuria. Se più atleti hanno uguale punteggio la sequenza di tiro sarà determinata da sorteggio. Quando diversi atleti sono in parità per più di un posto in classifica, lo spareggio per la posizione in classifica più bassa inizierà per primo, seguito dallo spareggio per le seguenti posizioni di classifica finché tutte le parità saranno risolte;
- c) Se un atleta non si presenta per effettuare lo spareggio sarà classificato



ultimo in quello spareggio. Se due o più atleti non si presentano allo spareggio essi saranno classificati secondo la regola 10.12.1.3 per gli spareggi individuali dal 4° posto;

- d) Durante lo spareggio, inceppamenti e altre irregolarità devono essere trattate secondo il presente Regolamento, ma è consentito un (1) solo inceppamento durante lo svolgimento dello spareggio e ogni ripetizione o completamento deve essere eseguita immediatamente.

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

- a) **Specialità 10m.** Ogni parità rimasta per il quarto (4°) posto e successivi sono risolte secondo la regola 6.15 (cioè, il più alto numero di mouche, il punteggio più alto dell'ultima serie, ecc...);
- b) **Per 50m Bersaglio Mobile 30 + 30.** Ogni parità rimasta per il quarto (4°) posto e successivi sono risolte secondo il più alto punteggio totale delle corse veloci; in caso di ulteriore parità comparando il colpo(i) di valore più basso in tutta la gara (l'atleta con il colpo(i) di valore più basso perde); in caso di ulteriore parità, gli atleti devono essere classificati allo stesso posto.
- c) **Per 50m Bersaglio Mobile corse Miste.** Ogni parità rimasta per il quarto (4°) posto e successivi sono risolte secondo il più alto punteggio totale della seconda ripresa; in caso di ulteriore parità comparando il colpo(i) di valore più basso in tutta la gara (l'atleta con il colpo(i) di valore più basso perde); in caso di ulteriore parità, gli atleti devono essere classificati allo stesso posto.

## 10.12.2 Parità di squadre

### Parità di squadre nelle specialità 10m e 50m

Parità nelle gare a squadre devono essere decise dalla somma dei risultati di tutti i membri della squadra e applicando questa regola.

- a) Il più alto numero totale di mouche;
- b) Il più alto punteggio totale dell'ultima serie, quindi della penultima, ecc...;
- c) In caso di ulteriore parità, il punteggio totale sarà comparato colpo per colpo, usando le mouche, cominciando dall'ultimo colpo, quindi il penultimo, ecc...

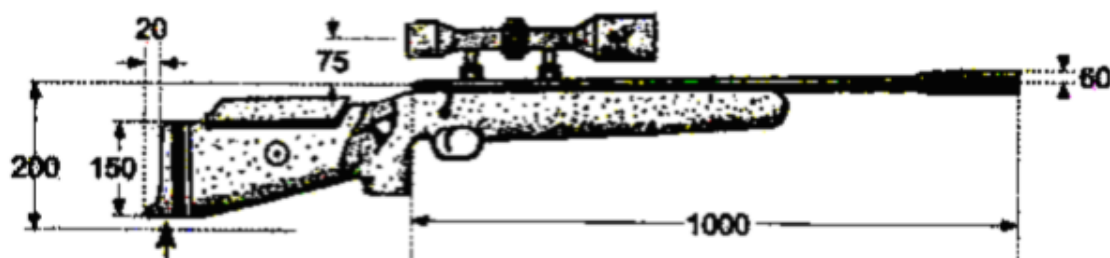


### 10.13 TABELLA SPECIFICHE TECNICHE

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

### 10.14 DISEGNI

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



Regolabile

**Misure in mm**



## 10.15 INDICE

10m – cambio bersagli	10.6.7
10m carabina – Caratteristiche generali	10.4.4
10m carabina – Lunghezza della meccanica	10.4.4 c
10m carabina – Peso del grilletto	10.4.4 a
10m carabina – Specifiche pallini	10.4.4 d
50m carabina – Caratteristiche generali	10.4.3.6
50m carabina – Lunghezza complessiva della canna	10.4.3.6 c
50m carabina – Munizioni	10.4.3.6 d
50m carabina – Peso del grilletto	10.4.3.6 a
50m e 10m specialità – Programma	10.7.2
Annullamento e ripetizione di una corsa	10.7.4.1
Apparizione del bersaglio – Entro 4 secondi	10.7.4 b
Applicazione delle regole 10m e 50m	10.1.1
Aprigara	10.7.3.3
Astenersi dal tiro – Il bersaglio appare prima del PRONTO	10.7.4 c
Atleti mancini / Atleti destri	10.1.3
Calciolo	10.4.2
Cannocchiale non fissato correttamente	10.10.7 d
Caratteristiche dei poligoni e dei bersagli	10.3
Caratteristiche generali per carabine 50m e 10m	10.4
Colpi di prova 50m - Chiusura	10.6.6 h
Colpi di rimbalzo – Registrazione / punteggio	10.7.4.5 f
Colpi mancanti	10.7.4.5
Colpi mancanti e penalità nelle specialità 10m	10.7.4.6
Colpi ovalizzati – Registrazione / punteggio	10.7.4.5 f
Colpi prima dell'apparizione del bersaglio – Registrazione / punteggio	10.7.4.5 a
Colpo al di fuori degli anelli di punteggio – Registrazione e punteggio	10.7.4.5
Colpo in più	10.11.3 b
Colpo non a bersaglio – Registrazione / punteggio	10.7.4.5 e
Colpo non tirato - L'atleta non riesce a tirare	10.7.4.3
Colpo non tirato – Registrazione / punteggio	10.7.4.5 d
Commissario ai bersagli – Compiti e responsabilità	10.6.6
Commissario di linea – Compiti e responsabilità	10.6.5
Commissario marcatore – Compiti e responsabilità	10.6.4
Completamento della corsa – 10m; 18 secondi / 20 secondi	10.7.4 i
Completamento della corsa – 50m; 12 secondi / 18 secondi	10.7.4 h
Completare lo scatto a secco per il successivo atleta	10.10.6
Conoscere il regolamento	10.1.2
Continuazione della gara dopo l'inceppamento	10.10.5
Contrappesi	10.4.3.4
Controllo equipaggiamenti prima e dopo gara	10.4.5
Corsa – Definizione	10.7.1.3
Corse lente / Corse veloci – 20 / 20	10.7.2.2
Corse lente / Corse veloci – 30 / 30	10.7.2.1
Corse miste – 20 / 20	10.7.2.3



Detrazione di punti – Mancata presentazione all’ora stabilita	10.9.2
Detrazione di punti – Richiesta non giustificata	10.7.4.4
Detrazione di punti / Squalifica – Scaricare gas propellente	10.7.4.6
Direttore di tiro – Compiti e responsabilità	10.6.1
Disegni – Carabine 10m e 50m	10.14
Disturbo degli atleti	10.7.4.1
Eccepire il tempo di preparazione	10.9.1
Fori a 50m – Chiusura dei colpi di gara	10.6.6 j
Guasto bersaglio elettronico 10m	10.11
Guasto di tutti i bersagli dello stand	10.11.1
Guasto di un singolo bersaglio	10.11.2
Inceppamenti	10.10
Inceppamento ammesso	10.10.3
Inceppamento non ammesso	10.10.4
Inceppamento non causato dall’atleta	10.10.3 b
Indicazione dei colpi – Monitor ecc..	10.7.3.6
Informare l’Ufficiale di gara della mancata registrazione o visualizzazione del colpo	10.11.3 a
Infrazioni e regole disciplinari	10.9
Inizio delle serie – Direzione delle corse – Da destra a sinistra	10.7.3.5
Insufficiente gas propellente	10.7.4.6 c
Interruzione del tiro – Su richiesta dell’atleta – Giustificato	10.7.4.4
Interruzione del tiro – Su richiesta dell’atleta – Non giustificato	10.7.4.4
Interruzione del tiro da parte dell’Ufficiale di gara – Annullamento della corsa su richiesta	10.7.4.1
Interruzione della serie per più di 5 minuti – Colpi di prova addizionali	10.7.4.2
Nastro indicatore	10.5.1
Numero di colpi per ogni corsa	10.7.3.5
Organi di mira	10.4.3
Organi di mira carabina 10m	10.4.3.2
Organi di mira carabina 50m	10.4.3.1
Organi di mira difettosi	10.10.7
Organi di mira guasti – Sostituzione del cannocchiale	10.4.3.3
Parità	10.12
Parità dal 4° posto	10.12.1.3
Parità dal 4° posto – Specialità 10m	10.12.1.3 a
Parità dal 4° posto – Specialità 50m 30 + 30	10.12.1.3 b / 10.12.1.3 c
Parità dal 4° posto – Specialità 50m corse miste	10.12.1.3 b / 10.12.1.3 c
Parità di squadre	10.12.2
Parità individuali – Punteggio massimo ottenibile	10.12.1
Parità individuali per i primi 3 posti	10.12.1.1
Parte generale	10.1
Partenza del bersaglio dalla parte sbagliata o coda per prima	10.7.4 n
Peso della carabina	10.4.1 / 10.13
Posizione di PRONTO	10.7.1.1



Posizione di PRONTO – Posizione non corretta	10.7.1.2
Posizione di tiro	10.7.1.2 / 10.14
Posizione di tiro – Posizione non corretta	10.7.1.2
Problemi tecnici con la carabina e le munizioni	10.10.1
Procedure di gara	10.7.4
Procedure e regole di gara	10.7
PRONTO prima dei colpi di prova	10.7.4 a
PRONTO prima del primo colpo di gara	10.7.4 a
Reclami su errata registrazione o visualizzazione del colpo	10.11.3
Regolazione organi di mira - Massimo 60 secondi	10.7.4 e
Regole “Medal Match”	10.8
Regole di gara	10.7.3
Regole per lo spareggio	10.12.1.2
Regole sull’abbigliamento	10.5
Richiesta non PRONTO – Dopo il tiro	10.7.4 c / 10.7.4 k
Riparazione carabina	10.10.5
Ritarda senza motivo a chiamare “PRONTO”	10.7.4 d
Ritmo - Verifica dell’Ufficiale di gara e dei membri di Giuria	10.7.4 j
Ritmo costante	10.7.4 g
Scaricare gas propellente durante la gara 10m	10.7.4.6 b
Scatto a secco – Prima della gara	10.7.3.2
Scatto a secco – Sequenza degli atleti	10.7.3.4
Scatto a secco – Serie completa	10.7.3.2
Scopo del regolamento	10.1.1
Segnalazione dei fori all’atleta – Almeno 4 secondi	10.7.4 f
Sicurezza	10.2
Sostituzione del cannocchiale durante i colpi di prova	10.10.7 a
Sostituzione delle munizioni	10.10.5
Sostituzione di carabina, organi di mira, contrappesi, grilletto	10.4.3.5
Specialità effettuata in uno / due giorni	10.7.2.4
Specialità maschili / Specialità femminili	10.1.4
Tabella specifiche tecniche	10.13
Tempi di inizio e fine – 50m: 18 secondi / 10m: 20 secondi	10.7.4 i
Tempo di preparazione – 2 minuti	10.7.3.7
Tiro prima del PRONTO	10.7.4 c
Ufficiale di gara – Compiti e responsabilità	10.6.3
Ufficiale tecnico – Bersagli elettronici	10.6.8
Ufficiali di gara	10.6
Una carabina per specialità	10.4.3.5
Verifica dei tempi da parte della Giuria durante la gara	10.7.4 m
Vice Direttore di tiro – Compiti e responsabilità	10.6.2