

**REGOLAMENTO**  
**di**  
**TIRO**

EDIZIONE 1996

AGGIORNAMENTO 2005

# **REGOLAMENTO TECNICO GENERALE PER TUTTE LE DISCIPLINE**

## **SOMMARIO**

- 1.0 NORME GENERALI
- 2.0 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI
- 3.0 CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI
- 4.0 EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI
- 5.0 ORGANI DI GARA
- 6.0 PROCEDURE ORGANIZZATIVE DELLE GARE
- 7.0 ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE
- 8.0 INCEPPAMENTI DI ARMI E INTERRUZIONI DEL TIRO
- 9.0 NORME DI COMPORTAMENTO
- 10.0 PROCEDURE PER LA CLASSIFICA
- 11.0 PARITÀ NELLE CLASSIFICHE
- 12.0 RECLAMI ED APPELLI
- 13.0 DELEGATI TECNICI UITS

## **INDICE**

NOTA: I riferimenti che vengono citati con i soli numeri sono pertinenti alle norme di questo libro.  
Se il riferimento attiene ad un altro libro, ciò è specificato.

## ABBREVIAZIONI

Art.	=	Articolo
BM	=	Bersaglio Mobile
C	=	Carabine
cf.	=	Confronta
F	=	Finali
GS	=	Gruppo Sportivo
P	=	Pistole
p.	=	Pagina
<b>RTBM</b>	=	Regolamento Tecnico per Bersaglio Mobile
<b>RTC</b>	=	Regolamento Tecnico per Carabine
<b>RTF</b>	=	Regolamento Tecnico per Finali
<b>RTG</b>	=	Regolamento Tecnico Generale
<b>RTP</b>	=	Regolamento Tecnico per Pistole

## 1.0 NORME GENERALI

### 1.1 SCOPO E MOTIVAZIONE DELLE NORME UITS

1.1.1 L'Unione Italiana Tiro a Segno stabilisce norme tecniche per lo sport del tiro a segno, per regolamentare lo svolgimento delle gare di tiro riconosciute. Lo scopo dell'UITS è di acquisire uniformità nello svolgimento del tiro sportivo in tutta la Nazione. Le Norme Tecniche UITS vengono fornite per aiutare a raggiungere questo obiettivo.

1.1.2 Le norme tecniche UITS comprendono le Norme Tecniche Generali, patrimonio comune a tutte le specialità del tiro, e le Norme Tecniche Specifiche che si applicano rispettivamente alle tre discipline di tiro: carabina, pistola e bersaglio mobile.

1.1.3 Le Norme Tecniche Generali e Specifiche UITS sono approvate dal Consiglio Direttivo UITS.

1.1.4 Le Norme Tecniche Generali e Specifiche UITS approvate sono valide finché non siano abrogate o variate.

### 1.2 APPLICAZIONE DELLE NORME TECNICHE GENERALI E SPECIFICHE

1.2.1 Le norme UITS vengono applicate nelle competizioni di tiro a segno che si svolgono in ambito nazionale.

1.2.2 Le norme si riferiscono ai tiratori destri; per i mancini vale l'inverso.

1.2.3 A meno che una norma si riferisca specificamente ad una gara per uomini o per donne, questa deve essere applicata uniformemente per gare maschili e femminili.

1.2.4 Durante le competizioni, la Giuria e/o i rispettivi Direttori di Tiro devono decidere in merito ai casi che si verificano e che non sono contemplati dai regolamenti.

1.2.5 Le Norme Tecniche Generali comprendono:

→ norme per la preparazione e l'organizzazione di gare.

→ caratteristiche dei poligoni e dei bersagli.

→ norme che vengono applicate in tutte o in più di una specialità di tiro.

### 1.3 SICUREZZA

#### 1.3.1 "Consegne" per il poligono

1.3.1.1 In ogni poligono sono stabilite delle "Consegne" che indicano i provvedimenti che devono essere presi, nonché le prescrizioni, le cautele e le limitazioni che devono essere osservate durante l'esercizio del tiro affinché questo risulti sempre sicuro.

Esse indicano tra l'altro:

→ l'organizzazione del servizio di poligono durante il tiro;

- i tipi di armi e cartucce che possono essere impiegate nei singoli impianti (in conformità all'agibilità con cessa);
- le linee di tiro che possono essere utilizzate.

1.3.1.2 Copia delle consegne deve essere esposta all'albo della Sezione e uno stralcio, per la parte specifica, negli stand di tiro.

1.3.1.3 Prima dell'inizio del tiro, qualora si renda necessario, le Consegne devono essere integrate con opportune disposizioni affinché risultino adeguate alle particolari condizioni del momento e in ogni caso garantiscano la sicurezza.

### 1.3.2 Norme di comportamento

1.3.2.1 La sicurezza richiede continua ed attenta cura nel maneggio delle armi e cautela negli spostamenti all'interno del poligono. L'autodisciplina è necessaria da parte di tutti. In caso che tale autocontrollo sia carente, è compito degli Ufficiali di gara di rafforzare la disciplina ed è dovere dei tiratori e degli accompagnatori delle squadre di collaborare in tale operazione.

1.3.2.2 Nell'interesse della sicurezza, un membro della Giuria o un Ufficiale di gara può fermare il tiro in qualsiasi momento. I tiratori e gli accompagnatori sono obbligati ad informare gli Ufficiali di gara o i membri della Giuria su qualsiasi situazione pericolosa o che possa causare un incidente.

1.3.2.3 E' vietato toccare le armi altrui senza l'autorizzazione del proprietario. Ciò non si applica nei seguenti casi:

- esclusivamente un addetto al controllo dell'equipaggiamento, e/o un membro di Giuria possono prendere l'equipaggiamento di un tiratore (compresa l'arma) senza il suo permesso ma informandolo e in sua presenza.
- un'arma, trovata in condizioni tali da far presupporre una situazione di pericolo, può essere ispezionata e quindi ritirata da un Ufficiale di gara e tenuta a disposizione presso la Sezione per gli eventuali provvedimenti.

1.3.2.4 Allo scopo di garantire la sicurezza sulla linea di tiro, tutte le armi devono essere sempre rivolte verso il bersaglio.

1.3.2.5 Dopo l'ultimo colpo e prima di lasciare la linea di tiro, il tiratore deve assicurarsi che non ci siano cartucce in canna o nel caricatore.

1.3.2.6 I colpi a secco e gli esercizi di punteria sono permessi, ma solo con l'autorizzazione del Direttore di Tiro e solo dalla piazzola di tiro o in un'area assegnata. Il maneggio delle armi non è permesso quando il personale di servizio si trova davanti alla linea di fuoco.

1.3.2.7 Tutte le armi devono essere tenute scariche tranne che sulla linea di tiro dopo che sia stato dato il comando di inizio della gara.

1.3.2.8 L'arma può essere posata solo dopo che le cartucce o il caricatore siano stati rimossi. Le armi ad aria compressa o a CO<sub>2</sub> devono evidenziare le condizioni di sicurezza: la leva di caricamento e/o lo sportellino devono essere aperti; gli

otturatori devono essere aperti ed in posizione tale da scoprire la camera di scoppio.

- 1.3.2.9 Quando il comando o segnale di *STOP* o *SCARICATE* è stato dato, tutti i tiratori devono smettere di sparare immediatamente, devono scaricare le armi, mettere la sicura (se esiste) e posarle sul terreno, sul pancone di tiro, sull'apposito tavolo o sulla balaustra. Il tiro può essere ripreso solo dopo che sia stato dato di nuovo il comando di inizio.
- 1.3.2.10 Il Direttore di tiro o altri Ufficiali di gara designati hanno la responsabilità di dare i comandi di inizio e termine del tiro e gli ulteriori comandi necessari. Il Direttore di tiro deve anche assicurarsi che i comandi vengano eseguiti e che le armi siano maneggiate in condizioni di sicurezza. Qualsiasi tiratore che maneggi un'arma carica o un caricatore senza il permesso del Direttore di tiro, prima del comando di inizio o dopo il comando *STOP*, può essere squalificato.

### 1.3.3 Protezione acustica

- 1.3.3.1 Si raccomanda a tutti i tiratori e a tutte le persone che dovessero trovarsi nei pressi delle linee di fuoco di usare tappi, cuffie o altre protezioni equivalenti. I tiratori non possono usare cuffie o protezioni che incorporino apparati riceventi di qualsiasi tipo.
- 1.3.3.2 Protezioni per le orecchie sotto forma di tappi o cuffie devono essere fornite a tutti gli Ufficiali di gara ai quali è richiesto di stare vicino alla linea di fuoco durante il tiro (es.: marcatori, commissari, membri di Giuria ecc.).

## 1.4 TIRATORI

- 1.4.1 Possono essere iscritti alle Sezioni i cittadini italiani e, a condizione di reciprocità, gli stranieri residenti in Italia purché abbiano compiuto il 10° anno di età e siano in possesso dei necessari requisiti fisici e morali.
- 1.4.2 L'iscrizione è annuale. Per i minori occorre l'assenso dei genitori o di chi ne fa le veci.
- 1.4.3 Gli iscritti che non abbiano compiuto il 14° anno di età possono esercitare il tiro solo con armi ad aria compressa o CO<sub>2</sub>.
- 1.4.4 Gli iscritti sono soggetti dell'UITs e sono tenuti all'osservanza dello Statuto, nonché dei regolamenti, delle delibere e delle decisioni emanate dall'UITs.
- 1.4.5 Gli iscritti ad una Sezione possono partecipare soltanto all'attività sociale e di tiro non competitiva svolta nell'ambito sezionale.
- 1.4.6 Per partecipare a gare svolte dalla Sezione di appartenenza o da altre Sezioni, individualmente o come componenti le squadre, i tiratori devono essere tesserati all'UITs. L'obbligo non sussiste per la partecipazione alle gare ad estensione sezionale non ufficiali.
- 1.4.7 Un tiratore può essere iscritto a più Sezioni TSN, ma può essere tesserato all'UITs per una sola Sezione o gruppo sportivo. E' soltanto in rappresentanza di questi che può partecipare all'attività di tiro competitiva.

- 1.4.8 Il tesseramento all'UITs avviene secondo le modalità e le procedure annualmente emanate dall'UITs stessa.
- 1.4.9 I tiratori di nazionalità straniera, residenti in Italia, possono essere iscritti alle Sezioni e tesserati all'UITs. Essi possono partecipare a tutte le gare esclusi i Campionati Italiani e le finali nazionali individuali.
- 1.4.10 I tiratori appartenenti alle Forze e Corpi Armati dello Stato, anche se non iscritti ad una Sezione TSN, possono partecipare alle gare di tiro che, per essi, siano state specificamente organizzate da una Sezione o dall'UITs.

## 1.5 CATEGORIE DEI TIRATORI TESSERATI ALL'UITs

### 1.5.1 Assegnazione delle categorie

I tiratori sono assegnati alle seguenti categorie in base all'età ed al sesso:

- 1.5.1.1 *Uomini*: sono i tiratori di sesso maschile a partire dal primo giorno dell'anno in cui compiono il 21° anno di età
- 1.5.1.2 *Donne*: sono le tiratrici a partire dal primo giorno dell'anno in cui compiono il 21° anno di età
- 1.5.1.3 *Juniores-uomini*: sono i tiratori di sesso maschile per il periodo compreso tra il primo giorno dell'anno in cui compiono il 16° anno di età e la fine dell'anno in cui compiono il 20°.
- 1.5.1.4 *Juniores-donne*: sono le tiratrici per il periodo compreso tra il primo giorno dell'anno in cui compiono il 16° anno di età e la fine dell'anno in cui compiono il 20°.
- 1.5.1.5 *Ragazzi*: sono i tiratori di ambo i sessi per il periodo compreso tra il primo giorno dell'anno in cui compiono il 14° anno di età e la fine dell'anno in cui compiono il 15°.
- 1.5.1.6 *Giovanissimi*: sono i tiratori di ambo i sessi per il periodo compreso tra il giorno in cui compiono il 10° anno di età e la fine dell'anno in cui compiono il 13° che praticano attività competitiva a carattere ludico.
- 1.5.1.7 *Allievi*: sono i tiratori di ambo i sessi per il periodo compreso tra il primo giorno dell'anno in cui compiono il 12° anno di età e la fine dell'anno in cui compiono il 13°.
- 1.5.1.8 *Master*: sono i tiratori di ambo i sessi a partire dal primo giorno dell'anno in cui compiono il 55° anno di età

### 1.5.2 Esordienti e Maestrie

- 1.5.2.1 Ai tiratori sono assegnate le qualifiche di "esordienti" e di "maestrie".

Le qualifiche di cui sopra potranno essere utilizzate dalle Sezioni per differenziare i tiratori nell'ambito delle classifiche delle gare direttamente indette e organizzate.

1.5.2.2 L'attribuzione delle qualifiche di "esordienti" e di "maestrie" avviene come specificato annualmente nel *Programma Sportivo Nazionale*.

1.5.2.3 Le Sezioni hanno la facoltà di riservare agli "esordienti" e alle "maestrie", nell'ambito delle gare varie, classifiche separate con premiazioni differenziate. Possono anche organizzare gare apposite.

## 1.6 ATTIVITA' DI TIRO

1.6.1 L'attività di tiro nei poligoni del TSN, sia essa compiuta ai fini di lezioni, allenamenti o gare, è regolata dalle Sezioni nel rispetto delle norme di legge e di quelle emanate dall'UITS. Essa deve essere sempre svolta sotto la direzione di Direttori di tiro.

1.6.2 Presso ogni Sezione viene costituita una Direzione di tiro formata da un Direttore di tiro coadiuvato da Vicedirettori e Commissari di tiro in numero adeguato alla potenzialità del poligono ed alla attività della Sezione. Tale personale deve possedere i titoli ed i requisiti necessari per assolvere i compiti per i quali viene impiegato. Struttura e compiti della Direzione di tiro sono specificati nel capitolo 5.0.

1.6.3 La Sezione di TSN che ha in esercizio il poligono provvede ad assicurarlo per danni contro terzi, conseguenti all'attività di tiro, provocati all'interno ed all'esterno del poligono stesso.

1.6.4 Le gare di tiro sono organizzate dalle Sezioni o dall'UITS, direttamente o con incarico ad una o più Sezioni.

1.6.5 Le gare per militari, di norma, sono organizzate dalle Sezioni, sentiti i comandi militari interessati. Questi ultimi possono organizzare e svolgere direttamente gare militari, previa intesa con le Sezioni che hanno in consegna i poligoni.

1.6.6 Le Sezioni sprovviste di poligono possono organizzare e svolgere allenamenti e gare nel poligono di una Sezione vicina previ opportuni accordi con la Sezione ospitante e con il concorso di personale e mezzi di questa. In ogni caso la direzione del tiro rimane affidata al personale della Sezione ospitante. Fra le Sezioni interessate intervengono accordi per le spese di materiali e per i servizi di poligono.

## 1.7 SPECIALITA' DI TIRO

1.7.1 Le specialità di tiro maschili riconosciute dall'UITS sono:

AL 3x40	Arma Libera 3 p. 300 m	3 x 40 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
AL 3x20	Arma Libera 3 p. 300 m	3 x 20 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
ALT	Arma Libera a Terra 300 m	60 colpi a terra;
FS	Fucile Standard 3 p. 300 m	3 x 20 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;

CL 3x40	Carabina Libera 3 p 50 m	3 x 40 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
CL 3x20	Carabina Libera 3 p 50 m	3 x 20 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
CLT	Carabina Libera a Terra 50 m	60 colpi a terra;
BM50	Bersaglio Mobile a 50 m	2 x 30 colpi;
BMM50	Bers. Mobile corse miste a 50 m	2 x 20 colpi corse miste;
C10	Carabina a 10 m	60 colpi in piedi;
BM10	Bersaglio Mobile a 10 m	2 x 30 colpi;
BMM10	Bersaglio Mobile a 10 m	2 x 20 colpi corse miste;
PL	Pistola Libera a 50 m	60 colpi;
PA	Pistola Automatica a 25 m	60 colpi;
PGC	Pistola di Grosso Calibro a 25 m	2 x 30 colpi;
PS	Pistola Standard a 25 m	3 x 20 colpi;
P10	Pistola a 10 m	60 colpi.

1.7.2 Le specialità di tiro femminili riconosciute dall'UI TS sono:

<b>AL 3x20</b>	Arma Libera 3 p. 300 m	3 x 20 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
<b>ALT</b>	Arma Libera a Terra 300 m	60 colpi a terra;
CSp 3x20	Carabina Sportiva 3 p. 50 m	3 x 20 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
CSpT	Carabina Sportiva a Terra 50 m	60 colpi a terra;
C10	Carabina a 10 m	40 colpi in piedi;
BM10	Bersaglio Mobile a 10 m	2 x 20 colpi;
PSp	Pistola Sportiva a 25 m	2 x 30 colpi;
P10	Pistola a 10 m	40 colpi.

1.7.3 Le specialità di tiro maschili j uniores riconosciute dall'UIT S sono:

CL 3x40	Carabina Libera 3 p. 50 m	3 x 40 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
CL 3x20	Carabina Libera 3 p. 50 m	3 x 20 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
CLT	Carabina Libera a Terra 50 m	60 colpi a terra;
BM50	Bersaglio Mobile a 50 m	2 x 30 colpi;
BMM50	Bersaglio Mobile a 50 m	2 x 20 colpi corse miste;
C10	Carabina a 10 m	60 colpi in piedi;
BM10	Bersaglio Mobile a 10 m	2 x 30 colpi;
BMM10	Bersaglio Mobile a 10 m	2 x 20 colpi corse miste;
PL	Pistola Libera a 50 m	60 colpi;
PA	Pistola Automatica a 25 m	60 colpi;
PSp	Pistola Sportiva a 25 m	2 x 30 colpi;
PS	Pistola Standard a 25 m	3 x 20 colpi;
P10	Pistola a 10 m	60 colpi.

1.7.4 Le specialità di tiro femminili juni ores riconosciute dall'UIT S sono:

CSp 3x20	Carabina Sportiva 3 p. 50 m	3 x 20 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
CSp	Carabina Sportiva a Terra 50 m	60 colpi a terra;
C10	Carabina a 10 m	40 colpi in piedi;
BM10	Bersaglio Mobile a 10 m	2 x 20 colpi;

PSp	Pistola Sportiva a 25 m	2 x 30 colpi;
P10	Pistola a 10 m	40 colpi.

1.7.5 *Le specialità olimpiche maschili (solo individuali) riconosciute dal CIO sono:*

CL 3x40	Carabina Libera 3 p. 50 m	3 x 40 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
CLT	Carabina Libera a Terra 50 m	60 colpi a terra;
C10	Carabina a 10 m	60 colpi in piedi;
PL	Pistola Libera a 50 m	60 colpi;
PA	Pistola Automatica a 25 m	60 colpi;
P10	Pistola a 10 m	60 colpi;
BM10	Bersaglio Mobile a 10 m	2 x 30 colpi.

1.7.6 *Le specialità olimpiche femminili (solo individuali) riconosciute dal CIO sono:*

CSp 3x20	Carabina Sportiva 3 p. 50 m	3 x 20 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
C10	Carabina a 10 m	40 colpi in piedi;
PSp	Pistola Sportiva a 25 m	2 x 30 colpi;
P10	Pistola a 10 m	40 colpi.

1.7.7 *Le specialità maschili obbligatorie dei Campionati Mondiali (ind.li e a squadre) sono:*

<b>AL 3x40</b>	Arma Libera 3 p. 300 m	3 x 40 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
<b>AL 3x20</b>	Arma Libera 3 p. 300 m	3 x 20 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
CL 3x40	Carabina Libera 3 p. 50 m	3 x 40 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
CLT	Carabina Libera a Terra 50 m	60 colpi in posizione a terra;
C10	Carabina a 10 m	60 colpi in piedi;
PL	Pistola Libera a 50 m	60 colpi;
PA	Pistola Automatica a 25 m	60 colpi;
PGC	Pistola di Grosso Calibro a 25 m	2 x 30 colpi;
PS	Pistola Standard a 25 m	3 x 20 colpi;
PSp	Pistola Sportiva a 25 m	2 x 30 colpi;
P10	Pistola a 10 m	60 colpi;
BM50	Bersaglio Mobile a 50 m	2 x 30 colpi;
BMM50	Bersaglio Mobile a 50 m	2 x 20 colpi corse miste;
BM10	Bersaglio Mobile a 10 m	2 x 30 colpi;
BMM10	Bersaglio Mobile a 10 m	2 x 20 colpi corse miste.

1.7.8 *Le specialità femminili obbligatorie dei Campionati Mondiali (ind.li e a sq.) sono:*

<b>AL 3x20</b>	Arma Libera 3 p. 300 m	3 x 20 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
<b>ALT</b>	Arma Libera a Terra 300 m	60 colpi a terra; (solo individuale)
CS 3x20	Carabina Standard 3 p. 50 m	3 x 20 colpi nelle tre posizioni, a terra, in piedi, in ginocchio;
CSp terra	Carabina Sportiva a Terra 50 m	60 colpi a terra;
C10	Carabina a 10 m	40 colpi in piedi;
Psp	Pistola Sportiva a 25 m	2 x 30 colpi;
P10	Pistola a 10 m	40 colpi;
BM10	Bersaglio Mobile a 10 m	2 x 20 colpi.

1.8 CLASSIFICAZIONE DELLE GARE

Le gare si suddividono in:

- ⇒ federali;
- ⇒ ufficiali;
- ⇒ varie;
- ⇒ internazionali.

### 1.8.1 Gare federali

1.8.1.1 Sono gare federali quelle indette annualmente dall'UITS che ne demanda l'organizzazione ad una o più Sezioni. Di norma sono:

- le gare valide per il Campionato Nazionale delle Sezioni (CNS);
- le gare dell'attività individuale valide per l'ammissione ai Campionati Italiani;
- le gare di Coppa Italia;
- i Campionati Italiani.

### 1.8.2 Gare ufficiali

1.8.2.1 Sono ufficiali:

- ⇒ *la gara sezionale*: una per Sezione, riservata ai soli tiratori iscritti alla Sezione e, per essa, tesserati all'UITS;
- ⇒ *la gara provinciale*: una per provincia, organizzata da una Sezione della provincia; la gara è estesa ai tiratori delle Sezioni e dei GS della provincia interessata; non sono ammessi tiratori di altre province;
- ⇒ *i Giochi della Gioventù*: fase comunale, provinciale, regionale e nazionale;
- ⇒ *le gare militari* indette dall'Unione;
- ⇒ *i Campionati Nazionali Universitari*;
- ⇒ *il Campionato Italiano Giornalisti*;
- ⇒ tutte le gare che l'UITS definisce tali nell'annuale *Programma Sportivo*;
- ⇒ le gare indicate come tali dalle associazioni riconosciute dall'UITS.

### 1.8.3 Gare varie

1.8.3.1 Sono "varie" le gare indette ed organizzate a cura delle Sezioni anche per conto di Enti, Associazioni, Gruppi Sportivi, ecc. senza limiti di estensione e/o partecipazione.

### 1.8.4 Gare internazionali

1.8.4.1 Si dividono in:

- ⇒ gare con rappresentative nazionali;
- ⇒ gare con rappresentative di regione;

⇒ gare con rappresentative di città

- 1.8.4.1.1 Gare con rappresentative nazionali:  
la partecipazione e/o organizzazione sono di competenza dell'UITS.
- 1.8.4.1.2 Gare con rappresentative di regione:  
previa autorizzazione dell'UITS la partecipazione e/o organizzazione sono concordate tra le Sezioni TSN interessate e il Delegato Regionale UITSS che assolverà i compiti di coordinatore.
- 1.8.4.1.3 Gare con rappresentative di città  
previa autorizzazione dell'UITS la partecipazione e/o organizzazione sono di competenza della locale Sezione TSN.

## 1.9 PARTECIPAZIONE ALLE GARE

### 1.9.1 Modalità di partecipazione

#### 1.9.1.1 La partecipazione è:

- 1.9.1.1.1 *individuale*: il tiratore che intende concorrere ad una gara deve inviare, tramite la propria Sezione alla Sezione organizzatrice, nel termine prescritto dal programma, domanda di iscrizione conforme ai modelli annualmente pubblicati dall'UITSS, corredata dai seguenti dati: cognome e nome, anno di nascita, recapito, telefono, Sezione o GS di tesseramento UITSS, numero della tessera UITSS, categoria di appartenenza e specialità di tiro in cui intende concorrere.
- 1.9.1.1.2 *di squadra*: la Sezione che intende iscrivere alla gara una o più squadre deve rimettere, entro il termine stabilito dal programma, l'elenco nominativo dei tiratori componenti ciascuna squadra, compreso l'eventuale tiratore di riserva, compilati in modo conforme ai modelli pubblicati annualmente dall'UITSS.

- 1.9.1.2 L'iscrizione ad una gara va fatta entro i limiti di tempo stabiliti dal relativo programma.  
L'iscrizione irregolare di un tiratore ad una gara (categoria diversa da quella di appartenenza, ecc.) comporta l'esclusione dalla gara del tiratore stesso.

### 1.9.2 Partecipazione delle squadre

- 1.9.2.1 Per la classifica di squadra è valido il risultato individuale ottenuto nella specialità e categoria per la quale è stata iscritta la squadra. Le varianti alla formazione delle squadre devono essere comunicate alla Sezione organizzatrice al più presto, in ogni caso prima dell'inizio del tiro da parte dei componenti la squadra.
- 1.9.2.2 Il tiratore di riserva entrerà a far parte della squadra solo nel caso in cui uno dei componenti effettivi non possa partecipare alla gara.
- 1.9.2.3 Le formazioni delle squadre partecipanti devono essere esposte sul luogo di gara per consentirne la conoscenza a tutte le Sezioni concorrenti.

- 1.9.2.4 Se un tiratore ha sparato il suo primo colpo di prova della sua gara e deve ritirarsi, non può essere sostituito. Questa norma sarà applicata anche per le gare composte da più riprese o portate a termine in diverse giornate.
- 1.9.2.5 Nelle gare nelle quali sia prevista anche una classifica a squadre, una Sezione o GS od un Ente può concorrere con una o più squadre, secondo quanto disposto dal programma di gara, purché le squadre siano formate da tiratori diversi.
- 1.9.2.6 Per le gare federali il numero dei tiratori e le modalità per la composizione delle squadre sono stabiliti annualmente dall'UITS; per le altre gare questi sono fissati dal relativo programma.
- 1.10 CONTEMPORANEITA' DI GARE
- 1.10.1 In caso di contemporaneità di svolgimento di gare federali con competizioni internazionali cui partecipa la rappresentativa nazionale o con riunioni collegiali indette dall'UITS, i risultati individuali conseguiti in queste possono essere ritenuti validi nei limiti stabiliti dall'UITS; in ogni caso il tiratore con il risultato così ottenuto non potrà essere inserito nella classifica della gara.
- 1.10.2 La validità deve essere richiesta dalle Sezioni interessate prima della gara.
- 1.11 PRIMATI, TITOLI E QUALIFICHE
- 1.11.1 Primato italiano
- 1.11.1.1 Il primato italiano individuale o di squadra è determinato dal punteggio massimo conseguito in ciascuna categoria e specialità. Si attribuisce a chi supera il primato precedente.
- 1.11.1.2 Nelle gare "open" il primato viene attribuito in base a quanto previsto dal precedente articolo, indipendentemente dalla categoria del tiratore che lo consegue.
- 1.11.1.3 Il primato è riconosciuto anche per la categoria propria del tiratore.
- 1.11.1.4 Il primato individuale è riconosciuto anche quando conseguito in gare con solo classifica a squadre.
- 1.11.1.5 I primati nazionali, individuali e di squadra, assoluti e di categoria possono essere stabiliti nelle gare federali (cf. 1.8.1), nelle gare internazionali cui partecipa l'UITS e nelle altre occasioni specificate nel *Programma Sportivo Federale* dell'anno.
- 1.11.1.6 I primati universitari possono essere stabiliti nei Campionati Nazionali Universitari.
- 1.11.1.7 Un'accurata relazione sul nuovo primato deve essere redatta dal Delegato Tecnico UITS presente alla gara. Esso deve confermare che le norme UITS e il programma di gara siano stati osservati (Tab. XIII).

## 1.11.2 Omologazione dei primati

1.11.2.1 Per l'omologazione di un primato sono necessari:

1.11.2.1.1 la presenza di un Delegato Tecnico UITS che garantisca ed attesti il regolare svolgimento della gara;

1.11.2.1.2 che tutti gli strumenti di controllo delle armi, degli equipaggiamenti e dei bersagli siano regolari e rispondenti alle presenti norme;

1.11.2.1.3 che il tiro sia svolto su bersagli omologati dall'UITS.

1.11.2.2 Il primato è accertato dalla Giuria di gara che deve effettuare un particolare riscontro dei bersagli, senza valutare nuovamente i colpi già valutati collegialmente col calibro, controllare nuovamente l'equipaggiamento con il quale è stato eseguito il tiro e controfirmare i bersagli e la scheda di tiro. Eseguiti tali accertamenti la Giuria stessa redigerà un verbale (Tab. XIII). Bersagli, con esclusione di quelli delle specialità a 25 m, scheda di tiro e verbale dovranno essere rimessi all'UITS.

1.11.2.3 I primati di Pistola Automatica, Pistola di Grosso Calibro, Pistola Standard e Pistola Sportiva sono omologabili solo quando l'impianto funzioni automaticamente e sia stata accertata, mediante un cronometro, l'esattezza dei tempi di apparizione e la regolarità della velocità di rotazione dei bersagli. Ugualmente dicasi per quanto riguarda un primato ottenuto nel BM. Deve essere stata accertata l'esattezza dei tempi di esposizione dei bersagli sia nelle corse lente che in quelle veloci.

1.11.2.4 Negli incontri internazionali, per l'omologazione di un primato, sarà valida la classifica ufficiale.

1.11.2.5 Se due o più tiratori hanno superato il primato in una specialità di tiro nella stessa gara, anche in giorni diversi, viene omologato come primato il risultato più elevato.

1.11.2.6 Se due o più tiratori stabiliscono il nuovo primato con pari punteggio, il primato viene omologato per tutti a pari merito.

1.11.2.7 Il primato uguagliato da uno o più tiratori viene riconosciuto a pari merito con il tiratore o i tiratori che lo avevano in precedenza.

1.11.2.8 Un primato viene riconosciuto o considerato valido soltanto dopo l'omologazione da parte dell'UITS.

## 1.11.3 Titoli di campione

1.11.3.1 E' stabilita l'assegnazione dei seguenti titoli di campione in ciascuna categoria e specialità

⇒ campione sezionale;

⇒ campione provinciale;

⇒ campione regionale;

⇒ campione italiano.

- 1.11.3.2 I titoli di campione sezionale e provinciale sono attribuiti, in ciascuna categoria e specialità ai tiratori classificatisi primi rispettivamente nella gara Sezionale Ufficiale e nella gara Provinciale Ufficiale e sono sempre accompagnati da diploma.
- 1.11.3.3 I rimanenti titoli sono attribuiti, in ciascuna categoria e specialità ai tiratori classificatisi primi nelle rispettive gare previste dal *Programma Sportivo Federale* dell'anno.
- 1.11.3.4 Nei Campionati Italiani al 1° classificato in ciascuna categoria e specialità sarà assegnato il titolo di Campione Italiano; nelle specialità in cui i partecipanti non dovessero risultare almeno due, il titolo sarà assegnato d'ufficio al tiratore presente. Qualora i tiratori da ammettere ai Campionati Italiani dovessero risultare meno di tre, non si procederà alla competizione in tale specialità
- 1.11.3.5 La norma precedente è applicata anche alla partecipazione a squadre.

#### 1.11.4 Tiratori di interesse federale

Sono i tiratori nominati annualmente dall'UITS a partecipare all'attività di preparazione tecnica agonistica indetta ed organizzata direttamente dall'UITS stessa.

I tiratori di interesse federale possono distinguersi in più categorie annualmente indicate dall'UITS.

#### 1.11.5 Qualifica di azzurro

Al tiratore che abbia partecipato a competizioni internazionali quale componente della rappresentativa nazionale viene attribuita la qualifica di *azzurro*.

## 2.0 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI

### 2.1 CARATTERISTICHE GENERALI

- 2.1.1 Il poligono ed i vari stand dovranno essere conformi alla normativa vigente.
- 2.1.2 Tutti gli stand di tiro devono avere una fila o linea di bersagli ed una linea di fuoco. La linea di fuoco deve essere parallela alla linea dei bersagli. Le piazzole di tiro sono collocate dietro la linea di fuoco.
- 2.1.3 Le piazzole di tiro adibite alle specialità di carabina e pistola devono essere protette dai raggi solari, dal vento e dalla pioggia. La protezione dagli agenti atmosferici deve essere tale da non avvantaggiare in modo troppo evidente alcuna linea di tiro o parte dello stand.

- 2.1.4 La stazione di tiro deve essere abbastanza ampia da consentire a Ufficiali di gara e Giuria di compiere il proprio lavoro. È vietato fumare in questa zona.
- 2.1.5 Deve esserci uno spazio per gli spettatori. Questa zona deve essere separata dalla stazione di tiro da una barriera adatta.
- 2.1.6 Ciascuno stand deve essere dotato di un grande orologio, su ciascun lato della tettoia, che possa essere visto chiaramente da tiratori e Ufficiali di gara.
- 2.1.7 I sistemi porta-bersagli devono essere contrassegnati da un numero che corrisponderà alla linea di tiro. I numeri devono essere abbastanza grandi da essere facilmente visibili, in normali condizioni e con una normale vista, alla specifica distanza. I numeri devono essere di colori alternati e contrastanti, chiaramente visibili durante tutta la gara, anche quando i bersagli non sono esposti.
- 2.1.8 I bersagli devono essere fissati in modo tale che non si muovano percettibilmente, anche con vento forte.
- 2.1.9 Si può usare qualsiasi meccanismo portabersagli, a condizione che garantisca un sufficiente grado di sicurezza, una efficiente, esatta e rapida valutazione del punteggio e cambio del bersaglio.
- 2.1.10 Il banco per il Marcatore, ove previsto, deve essere collocato dietro le linee di tiro per non disturbare i tiratori.
- 2.1.11 Si deve assicurare un adeguato sistema di comunicazione tra i commissari della stazione di tiro e quelli della stazione dei bersagli.
- 2.1.12 Se si usano fosse con segnalatori, ci deve essere un sistema di segnalazione tra il marcatore ed il corrispondente segnalatore per ogni linea di tiro.
- 2.1.13 I Delegati tecnici UITS, in collaborazione con il Direttore di gara, devono ispezionare gli stand di tiro e le installazioni per le gare. Le eventuali difformità riscontrate dovranno essere corrette, ove possibile; in caso contrario esse dovranno essere segnalate all'UITs per opportuna conoscenza.
- 2.2 BANDIERINE SEGNAVENTO PER STAND A 300 m E 50 m
- 2.2.1 Le bandierine, rettangolari, che segnalano i movimenti dell'aria nell'area di tiro, dovrebbero essere fatte di tessuto pesante circa 150 g/m<sup>2</sup>. Queste devono essere sistemate il più vicino possibile alla traiettoria delle pallottole, senza interferire con essa o con il campo visivo del tiratore durante la mira. Il colore delle bandierine deve contrastare con quello del fondo. Sono permesse, anzi raccomandate bandierine a due colori orizzontali o verticali (prot. 07853 del 27/6/2000)
- 2.2.2 Sono proibiti gli indicatori di vento personali.
- 2.2.3 Negli stand di carabine e pistole a 50 m devono essere messe, tra le corsie di ciascuna linea di tiro, due bandierine, una a 10 m ed una a 30 m dalla linea di

fuoco, o, se in corrispondenza di diaframmi di sicurezza, dal lato dei tiratori. Le loro dimensioni devono essere circa 50 x 400 mm.

2.2.4 Negli stand a 300 m le bandierine segnamento devono essere collocate ogni quattro linee di tiro, a circa 50 m, 100 m e 200 m dalla linea di fuoco, o, se in corrispondenza di diaframmi di sicurezza, dal lato dei tiratori. Le loro dimensioni devono essere circa 200 x 1500 mm.

## 2.3 DISTANZE DI TIRO

2.3.1 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, che è sempre quello di gara.

2.3.2 Le distanze di tiro devono essere le più esatte possibile, tuttavia sono ammesse le seguenti tolleranze:

	Distanza standard	Variazione consentita
Stand carabine	300 m	± 1,00 m
Stand carabine e pistole	50 m	± 0,20 m
Stand pistole	25 m	± 0,10 m
Stand carabine e pistole	10 m	± 0,05 m
Stand bersaglio mobile	50 m	± 0,20 m
Stand bersaglio mobile	10 m	± 0,05 m

2.3.3 Laddove venga utilizzato un impianto a 50 m, già utilizzato per il tiro con carabine e PL, è consentita una variazione di + 2,50 m per il bersaglio mobile. Conseguentemente si dovrà calcolare la dimensione della *apertura* (cf. 2.13.2.3).

2.3.4 La linea di fuoco deve essere chiaramente segnata. Nessuna parte del corpo del tiratore può essere a contatto con il pavimento o il terreno davanti alla linea di fuoco.

2.3.5 I primati nazionali possono essere omologati solo se lo stand rispetta le misure standard specificate nella norma 2.3.2.

## 2.4 ALTEZZA DEL CENTRO DEL BERSAGLIO (Centro della zona del 10)

Il centro del bersaglio deve trovarsi entro le seguenti altezze, misurate dal livello del pavimento della piazzola di tiro:

		Altezza standard	Variazione consentita
Stand carabine	300 m	3,00 m	± 4,00 m
Stand carabine e pistole	50 m	0,75 m	± 0,50 m
Stand pistole	25 m	1,40 m	± 0,10 m
Stand carabine e pistole	10 m	1,40 m	± 0,05 m
Stand bersaglio mobile	50 m	1,40 m	± 0,20 m

Stand bersaglio mobile 10 m      1,40 m       $\pm 0,05$  m

Tutti i centri dei bersagli appartenenti alla stessa serie o dello stesso stand devono essere alla stessa altezza ( $\pm 1$  cm).

## 2.5 VARIAZIONI ORIZZONTALI DEI CENTRI DEI BERSAGLI (STAND A 300, 50 E 10 m)

I centri dei bersagli a 300, 50 e 10 m si devono trovare sul centro della rispettiva linea di tiro. Le deviazioni orizzontali dall'asse teso perpendicolarmente ( $90^\circ$ ) dal centro della linea di tiro possono essere:

Variazione massima in entrambe le direzioni

Stand carabine	300 m	6,00 m
Stand carabine e pistole	50 m	0,75 m
Stand carabine e pistole	10 m	0,25 m

La distanza tra i centri dei bersagli deve corrispondere alla ampiezza delle linee di tiro ( $\pm 1$  cm) (cf. 2.8.1, 2.9.1 e 2.10.1).

## 2.6 VARIAZIONI ORIZZONTALI DEI CENTRI DEI BERSAGLI (STAND DI BERSAGLIO MOBILE A 50 E 10 m E DI PISTOLA A 25 m)

2.6.1 Il centro delle piazzole di tiro deve essere nelle seguenti posizioni:

2.6.1.1 per gli stand di PA, allineato al centro del gruppo dei cinque bersagli (al centro del bersaglio centrale);

2.6.1.2 per gli stand di PS, PSp, e PGC, allineato al centro del bersaglio corrispondente;

2.6.1.3 per gli stand di BM, allineato al centro dell'*apertura*.

2.6.2 Le deviazioni orizzontali massime dall'asse teso perpendicolarmente ( $90^\circ$ ) dal centro del bersaglio o dell'*apertura* possono essere:

Variazione massima  
in entrambe le direzioni

Stand pistole	25 m	0,75 m
Stand BM	50 m	2,00 m
Stand BM	10 m	0,40 m

## 2.7 CARATTERISTICHE COMUNI DEGLI STAND A 300, 50 E 10 m

2.7.1 La piazzola di tiro deve essere costruita in modo solido e stabile. 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 piazzola deve essere a livello, oppure può presentare una leggera pendenza all'indietro verso il basso di pochi centimetri.

2.7.2 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; devono avere una superficie antiscivolo. Il pancone per tiro può avere una pendenza massima all'indietro, verso il basso, con differenza di quota di 10 cm.

2.7.3 La piazzola di tiro deve essere fornita di:

2.7.3.1 una balaustra con mensola sovrastante di larghezza di cm 40 circa, alta da m 1,00 a m 1,20; in alternativa, se consentito dalle opere di sicurezza, un tavolino o mensola rimuovibile o regolabile in altezza da m 0,70 a m 1,00;

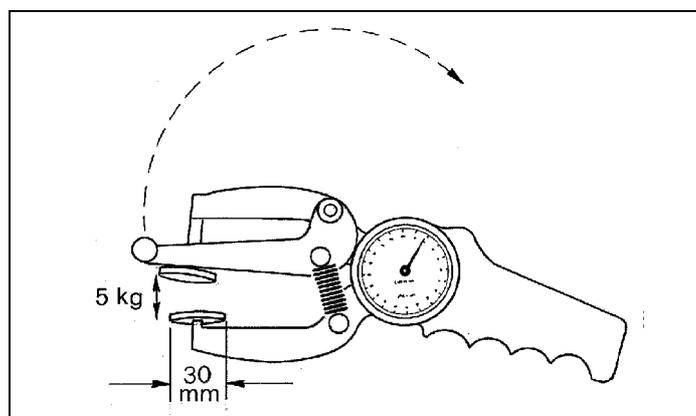


Fig. 1 - Strumento per la misurazione degli spessori.

2.7.3.2 una stuoia per tirare nelle posizioni a terra e in ginocchio, la cui parte anteriore deve essere fatta di un materiale comprimibile, spesso non più di 50 mm, con dimensioni di circa 50 x 75 cm, e non deve misurare meno di 10 mm quando compresso con lo strumento misuratore descritto in fig. 1; la rimanente parte della stuoia deve avere uno spessore minimo di 2 mm ed una dimensione totale, compresa cioè la parte anteriore, di 80 x 200 cm; in alternativa possono essere forniti uno zerbino (50 x 75 cm) ed una stuoia sottile (80 x 200); la somma degli spessori non può superare 50 mm; è proibito l'uso di stuoie e/o zerbini personali;

2.7.3.3 una sedia o uno sgabello per il tiratore;

2.7.3.4 eventualmente per il Marcatore, se richiesto e se possibile, un banco, una sedia, un cannocchiale e una tabella di circa 50 x 50 cm, per l'esposizione dei punteggi ufficiali a beneficio degli spettatori.

2.7.3.5 I cuscini rotondi per la posizione in ginocchio devono avere una forma cilindrica ed essere fatti con materiale soffice e flessibile, non più grandi di 25 cm di lunghezza e 18 cm di diametro. Non sono permessi fasciature o altri accorgimenti per dare forma al cuscino.

2.7.3.6 Lo stand deve essere costruito in modo da riparare convenientemente i tiratori dalla pioggia, dal sole e dal vento in applicazione dell'art. 2.1.3 del presente libro.

## 2.8 CARATTERISTICHE SPECIFICHE DEGLI STAND A 300 m

2.8.1 La dimensione delle piazzole di tiro non deve essere inferiore a 1,60 m di larghezza per 2,50 m di lunghezza. La larghezza della piazzola 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 linea adiacente senza recare disturbo al tiratore che la occupa. E' anche bene prevedere la presenza di tiratori mancini.

## 2.9 CARATTERISTICHE SPECIFICHE DEGLI STAND A 50 m

2.9.1 La larghezza delle piazzole di tiro non deve essere inferiore a m 1,25. Le apparecchiature utilizzate in tali stand devono permettere un cambio di bersagli che non disturbi i tiratori vicini. I posti di tiro possono essere ravvicinati due a due con un intervallo minimo di cm 20; la distanza minima tra due coppie di panconi non può essere minore di cm 80.

2.9.2 La dimensione delle piazzole di tiro non deve essere inferiore a 1,60 m di larghezza per 2,50 m di lunghezza se la stessa linea viene usata anche per il tiro a 300 m (cf. 2.8).

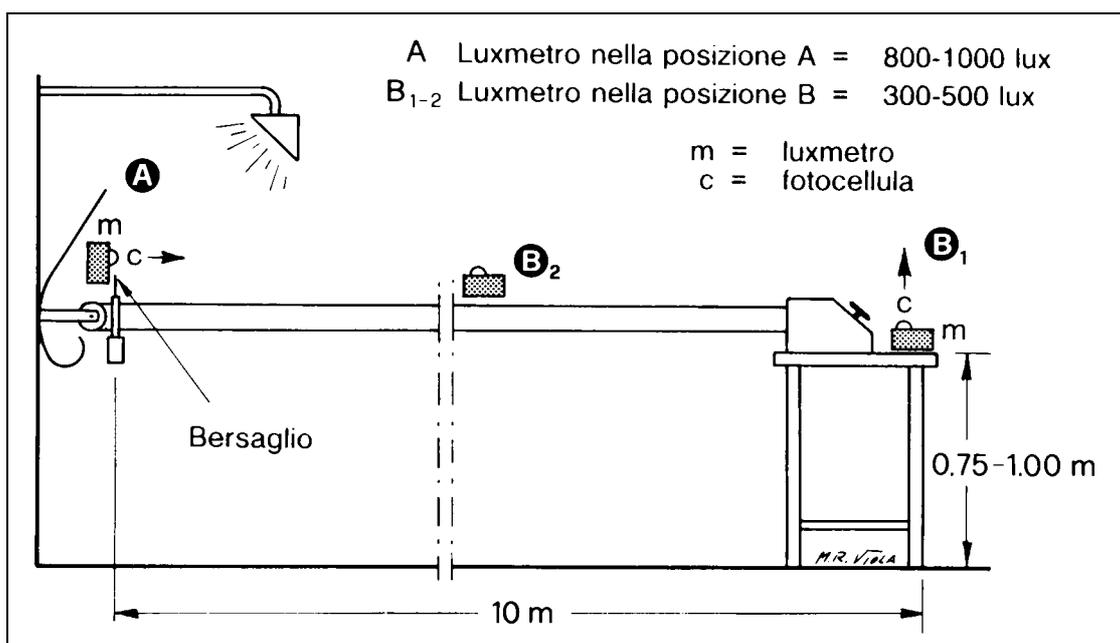


Fig. 2 - Misurazione della illuminazione negli stand a 10 m

## 2.10 CARATTERISTICHE SPECIFICHE DEGLI STAND A 10 m

2.10.1 La piazzola di tiro deve essere larga almeno un metro.

2.10.2 La piazzola deve essere dotata di quanto previsto nella sezione 2.7, per la sola posizione in piedi.

2.10.3 Gli stand a 10 m al chiuso devono avere un'illuminazione artificiale tale da non creare riflessi e ombre che disturbino le linee di tiro o la visione dei bersagli. Tutta l'area deve essere uniformemente illuminata con non meno di 300 lux. I bersagli devono essere uniformemente illuminati con non meno di 800 lux e non più di 1000 lux. Lo sfondo dietro i bersagli deve essere di colore non

riflettente, medio e neutro. Se si usano luci fluorescenti, allora si devono installare tubi multipli che funzionino in opposizione di fase tra loro.

2.10.4 La misurazione dell'illuminazione del bersaglio e dell'ambiente deve essere fatta con uno strumento appropriato (Luxmetro), tenuto, per l'illuminazione del bersaglio (800÷1000 lux), allo stesso livello del bersaglio rivolto verso la linea di fuoco. Per misurare l'illuminazione generale dello stand (min 300 lux), lo strumento deve essere posizionato presso la linea di fuoco e a metà strada tra questa e la linea dei bersagli, e rivolto in direzione della sorgente di luce proveniente dal soffitto.

## 2.11 CARATTERISTICHE SPECIFICHE DEGLI STAND A 25 m

2.11.1 I tetti e gli schermi di separazione negli stand a 25 m devono fornire al tiratore un adeguato riparo dal vento, dalla pioggia, dal sole e dai bossoli eiettati.

2.11.2 Il pavimento della piazzola di tiro deve essere livellato in tutte le direzioni. La piazzola di tiro deve essere costruita in modo solido e stabile.

2.11.3 La piazzola di tiro deve avere un tetto od essere coperta ad una altezza minima di 2,20 m dal livello del terreno.

2.11.4 Le dimensioni delle piazzole di tiro devono essere:

	Ampiezza	Profondità
PA	1,50 m	1,50 m
PS, PSp, PGC	1,00 m	1,50 m

2.11.5 Le linee di tiro devono essere separate da uno schermo trasparente che protegga i tiratori dai bossoli eiettati e che permetta agli Ufficiali di gara di vedere i tiratori. Lo schermo:

- deve sporgere almeno 50 cm oltre il limite anteriore della linea di fuoco;
- deve misurare almeno 150 cm di lunghezza e 170 cm di altezza, con il bordo superiore ad almeno 200 cm al di sopra del pavimento della piazzola di tiro;
- se non appoggia sul pavimento della piazzola di tiro, il suo bordo inferiore non deve distarne più di 70 cm.

2.11.6 Ciascuna linea di tiro deve essere dotata di:

- un tavolo o una mensola asportabili o regolabili, con un piano di appoggio di circa 50 x 60 cm e alti da 70 a 100 cm;
- una sedia o uno sgabello per il tiratore.

2.11.7 Ciascun settore dello stand deve disporre di:

- un banco ed una sedia per il marcatore;
- una o più tabelle su cui il marcatore possa scrivere i punteggi per gli spettatori. Le tabelle dovrebbero essere collocate in modo da poter

essere facilmente viste dagli spettatori, ma da non ostruire loro la vista dei tiratori.

## 2.12 REGOLE PER L'INSTALLAZIONE DEGLI APPARECCHI GIRABERSAGLI

Gli stand per le gare a 25 m devono essere equipaggiati con un meccanismo in grado di far ruotare i bersagli di  $90^\circ (\pm 10^\circ)$  sul loro asse verticale. Nelle riprese di tiro di precisione si possono utilizzare porta bersagli fissi.

2.12.1 Il tempo di rotazione non deve superare 0,3 secondi.

2.12.2 Una volta ruotato, il bersaglio non deve avere vibrazioni visibili che possano distrarre il tiratore.

2.12.3 Visti dall'alto, i bersagli devono girare in senso orario per presentarsi di fronte, in senso antiorario in fase di chiusura.

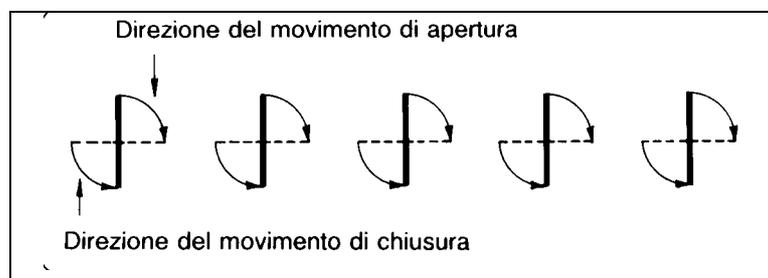


Fig. 3 - Senso di rotazione dei bersagli.

2.12.4 Nelle gare a 25 m i bersagli devono essere collocati in:

→ gruppi di 5 per le gare di PA;

→ gruppi di 3 ( $1^\circ$ ,  $3^\circ$ ,  $5^\circ$ ) oppure di 4 ( $1^\circ$ ,  $2^\circ$ ,  $4^\circ$ ,  $5^\circ$ ) per le gare di PGC, PS e PSp.

2.12.5 Gli stand a 25 m devono essere divisi in settori composti da due gruppi di bersagli.

2.12.6 Un Vicedirettore di tiro avrà la responsabilità di ciascun settore.

2.12.7 I settori devono essere separati tra loro da adeguati muri protettivi.

2.12.8 I bersagli di tutti i settori devono poter ruotare simultaneamente, con comando centralizzato. Qualora ciò non fosse realizzabile, dovranno ruotare simultaneamente almeno i bersagli di un settore (impianto doppio).

2.12.9 L'apparecchio per la rotazione automatica deve garantire:

→ una rotazione di  $90^\circ$  dei bersagli dalla posizione iniziale di profilo (chiusura) a quella frontale (esposizione) (cf. fig. 3);

→ una permanenza nella posizione di esposizione per il tempo stabilito;

→ un ritorno nella posizione di chiusura dopo il tempo stabilito.

- 2.12.10 L'esattezza e la costanza dei tempi di rotazione e di esposizione, devono essere controllate prima e durante la gara con uno dei seguenti metodi:
- poggiando un cronometro sul bordo del bersaglio, in modo che il movimento di questo faccia partire e fermare il cronometro;
  - usando tre cronometri manuali e considerando il tempo medio calcolato;
  - usando altri sistemi o strumenti approvati dall'UITS.
- 2.12.11 I tempi devono essere rilevati dal momento in cui i bersagli cominciano ad aprirsi, al momento in cui cominciano a chiudersi.
- 2.12.12 Se il tempo è inferiore a quello specificato, o superiore di più di 0,2 secondi, il Vicedirettore o un membro della Giuria devono fermare il tiro per permettere la regolazione dell'apparecchio. In questi casi la Giuria può rimandare l'inizio o la ripresa del tiro.
- 2.12.13 E' opportuno che i telai di supporto dei bersagli presentino un'area vuota in corrispondenza della zona dell'otto per facilitare la misurazione esatta degli eventuali strappi.
- 2.12.14 I bersagli dello stesso gruppo per le gare di PA devono essere posti alla stessa altezza ( $\pm 1$  cm). La distanza tra i centri dei bersagli dello stesso gruppo deve essere di 75 cm ( $\pm 1$  cm).
- 2.12.15 Il tempo di esposizione dei bersagli nelle gare di pistola a 25 m deve essere:
- 2.12.15.1 Pistola Automatica: 8, 6 e 4 secondi;
  - 2.12.15.2 Pistola Standard: 150, 20 e 10 secondi;
  - 2.12.15.3 Pistola di Grosso Calibro e Pistola Sportiva, riprese di tiro celere: esposizione di 3" per ciascun colpo, alternata con una chiusura di 7" ( $\pm 1,0$ ").
- 2.12.16 Per tutti i tempi di esposizione è consentita una tolleranza da + 0,2" a - 0,0"
- 2.13 CARATTERISTICHE DEGLI STAND DI BERSAGLIO MOBILE (50 e 10 m)
- 2.13.1 Caratteristiche comuni
- 2.13.1.1 Lo stand deve essere sistemato in modo che il bersaglio corra orizzontalmente, a velocità costante, da destra e da sinistra, attraverso una *apertura* nella quale il bersaglio può essere colpito. Il movimento del bersaglio attraverso l'*apertura* viene detto *corsa*.
  - 2.13.1.2 I muri di protezione su entrambi i lati dell'*apertura* devono avere dimensioni tali che nessuna parte del bersaglio sia visibile prima che questo raggiunga l'*apertura*. I bordi devono essere segnati con un colore diverso da quello del bersaglio.

- 2.13.1.3 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.
- 2.13.1.4 La piazzola di tiro deve essere disposta in modo che il tiratore sia visibile agli spettatori.
- 2.13.1.5 La piazzola di tiro deve essere larga almeno un metro ed allineata con il centro dell'*apertura*. 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.
- 2.13.1.6 La piazzola per il tiro a secco deve stare a sinistra della piazzola di tiro.
- 2.13.1.7 Davanti al tiratore deve esserci una mensola o un tavolo alto da 80 a 100 cm.
- 2.13.1.8 Dietro al tiratore deve esserci un posto per il Direttore del tiro.
- 2.13.1.9 I tempi di *corsa* dei bersagli sono:
- |               |      |                   |
|---------------|------|-------------------|
| Corsa lenta:  | 5,0" | (+ 0,2" / - 0,0") |
| Corsa veloce: | 2,5" | (+ 0,1" / - 0,0") |
- 2.13.1.10 La *corsa* è il tempo in cui il bersaglio è visibile nell'*apertura*. La corsa inizia quando il bordo anteriore del bersaglio appare e finisce quando questo raggiunge il muro opposto. La *corsa* dovrebbe essere misurata utilizzando un cronometro elettronico, azionato e fermato da due interruttori montati sulle rotaie. Se non si può usare questo metodo, il tempo può essere controllato usando tre diversi cronometri azionati da tre persone diverse. Il tempo medio è quello da considerare giusto. Se il tempo rilevato è inferiore o superiore a quello stabilito, esso deve essere regolato entro i limiti stabiliti dal regolamento. Se il cronometro è incorporato nel meccanismo di avvio, esso deve essere controllato dalla Giuria ed il meccanismo sigillato.
- 2.13.2 Caratteristiche specifiche per gli stand di BM a 50 m
- 2.13.2.1 Su ciascun lato dell'*apertura* ci deve essere un muro verticale di protezione per il personale di manovra ed i marcatori.
- 2.13.2.2 Dietro l'*apertura* ci deve essere un terrapieno, mentre davanti ci deve essere un muro basso di protezione del carrello portabersaglio.
- 2.13.2.3 L'ampiezza dell'*apertura* deve essere di 10,00 metri (+ 0,05 m / - 0,00 m). Il bersaglio, cioè, deve essere visibile per un tratto di 10 m visto dalla piazzola di tiro. Pertanto la distanza tra i muri di protezione deve essere calcolata secondo la seguente formula:

$$A_1 = A - 0,2 D_1$$

## Esempio

$$A_1 = 10 \text{ m} - (0,2 \times 0,2)$$

$$A_1 = 10 \text{ m} - 0,04$$

$$A_1 = 9,96 \text{ m}$$

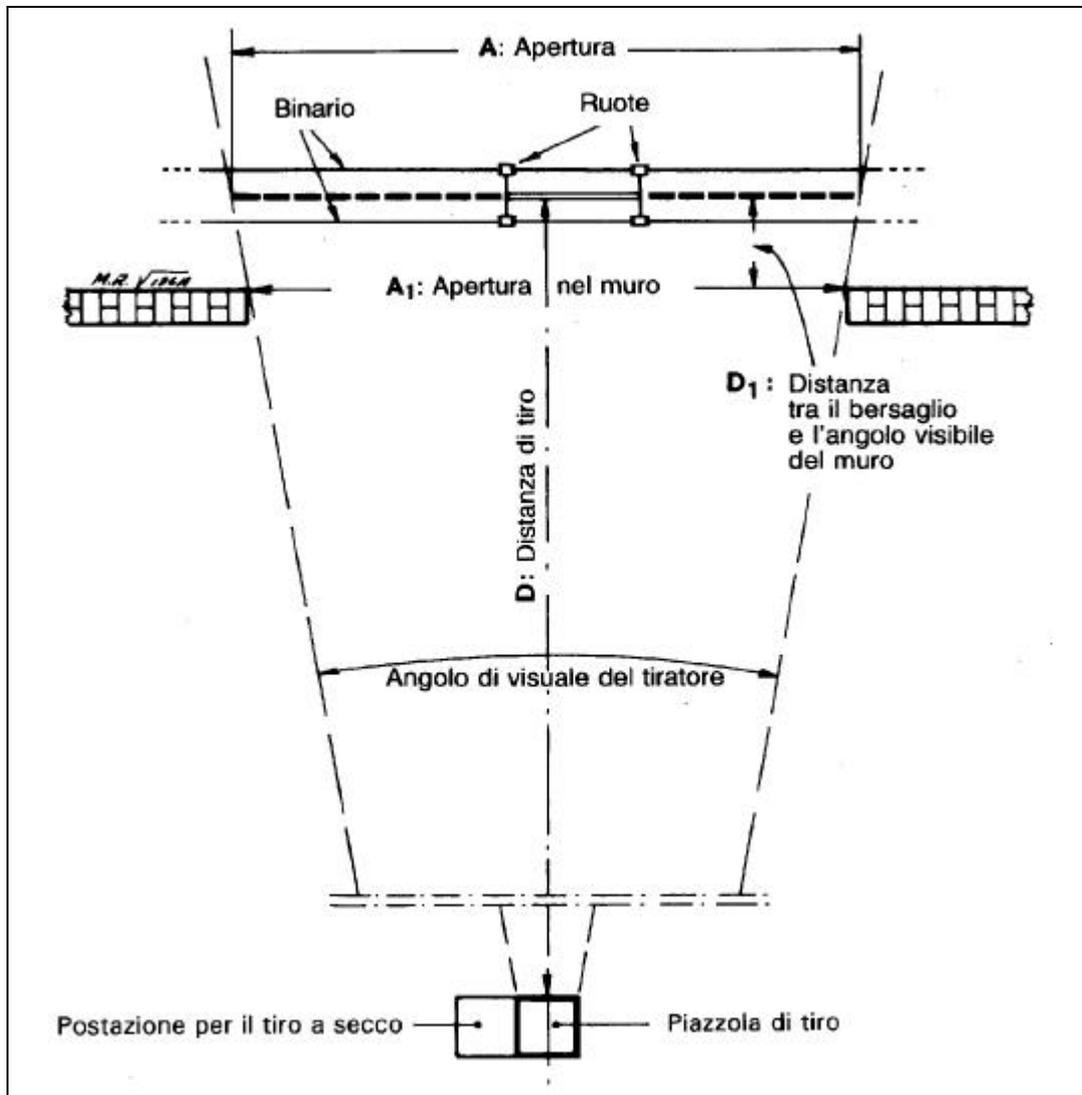


Fig. 4 - Stand di tiro per Bersaglio Mobile

2.13.3 Caratteristiche specifiche per gli stand di BM a 10 m

- 2.13.3.1 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.
- 2.13.3.2 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.
- 2.13.3.3 L'ampiezza dell'*apertura* deve essere di 2,00 metri (+ 0,02 m / - 0,00 m).

2.13.3.4 Si devono installare degli schermi sporgenti 2 metri oltre la linea di fuoco, per evitare al tiratore disturbi visivi provenienti da sinistra e da destra.

## 3.0 CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI

### 3.1 CARATTERISTICHE GENERALI

3.1.1 Campioni di tutti i bersagli (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.

3.1.2 L'omologazione di tutti i bersagli verrà controllata dal Delegato Tecnico prima dell'inizio della gara. Si potranno usare solo bersagli identici ai campioni approvati.

3.1.3 La carta dei bersagli 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.

3.1.4 La zona della *mouche* è presa in considerazione solo per graduare eventuali parità di punteggio.

3.1.5 Le dimensioni di tutti gli anelli che determinano il punteggio vengono misurate dal bordo esterno della loro linea di demarcazione.

3.1.6 Nelle Gare federali si possono usare soltanto bersagli con unica visuale, salvo nel caso del BM (cf. 3.2.7.2).

3.1.7 I bersagli sono suddivisi in zone di punteggio diverso, decrescente dal centro alla periferia, delimitate da cerchi concentrici. Ai colpi che raggiungono una determinata zona, o sono tangenti al suo bordo esterno, viene assegnato il punteggio di quella zona.

## 3.2 BERSAGLI DI GARA

### 3.2.1 Bersaglio a 300 m

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

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

Diametro della zona nera = 600 mm ( $\pm 3,0$  mm)

Spessore delle righe di demarcazione = 1÷2 mm

Dimensione minima del bersaglio visibile = 1300 mm x 1300 mm

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.

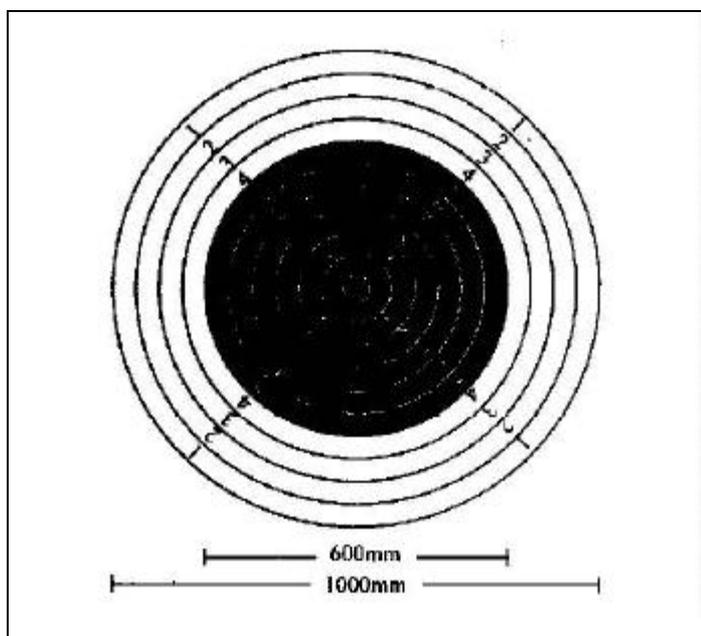


Fig. 5 - Bersaglio a 300 m

### 3.2.2 Bersaglio per carabina a 50 m

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

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

Diametro della zona nera = 112,40 mm ( $\pm 0,5$  mm)

Spessore delle righe di demarcazione = 0,2÷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 9 e 10 non sono segnate.

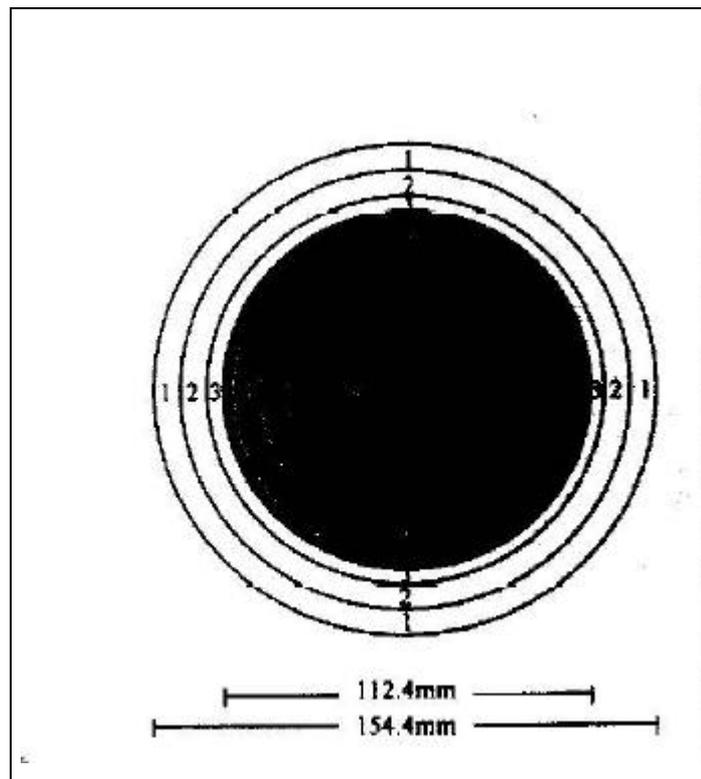


Fig. 6 - Bersaglio per carabina a 50 m

### 3.2.3 Bersaglio per carabina a 10 m

Anello del 100,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)	Anello del 5	25,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)	
Anello del 9	5,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)	Anello del 4	30,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)
Anello del 8	10,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)	Anello del 3	35,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)
Anello del 7	15,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)	Anello del 2	40,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)
Anello del 6	20,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)	Anello del 1	45,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)

*Mouche*, quando il punto del 10 è stato completamente asportato dal colpo, come stabilito usando un calibro 4,5 mm a misurazione interna.

Il punto del 10 è bianco; le zone di punteggio da 4 a 9 sono nere e sono di 30,5 mm di diametro.

Diametro della zona nera	= 30,5 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 10 è un punto bianco.

A richiesta del tiratore si deve fornire un contro bersaglio di 170 x 170 mm, di colore simile a quello del bersaglio (bersaglio di P10) per facilitare il puntamento.

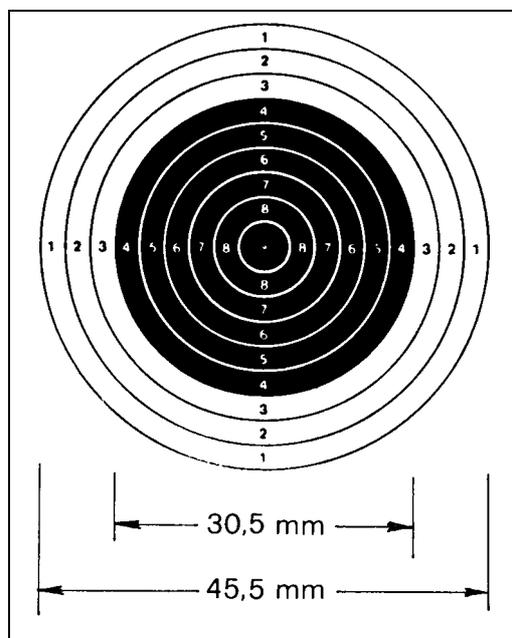


Fig. 7 - Bersaglio per carabina a 10 m

3.2.4 Bersaglio per tiro celere con pistola a 25 m (in vigore da l 16 marzo 1998)

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

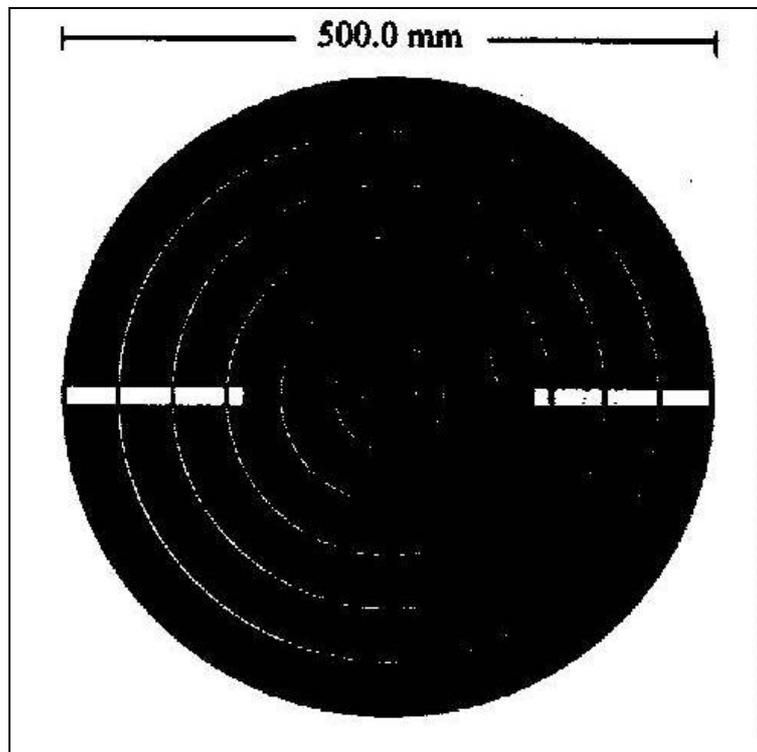


Fig. 8 - Bersaglio per Pistola Automatica

- Mouche* = 50 mm ( $\pm 0,2$  mm)
- Diametro della zona nera = 500 mm ( $\pm 1,0$  mm)
- Spessore delle righe di demarcazione = 0,5÷1 mm
- Altezza numeri = 5 mm circa
- Spessore numeri = 0,5 mm circa
- Larghezza minima del bersaglio visibile = 550 mm
- Altezza minima del bersaglio visibile = 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. A destra e a sinistra due righe bianche, di dimensioni 125 mm x 5 mm, sostituiscono i valori dei punteggi; sono centrate verticalmente ed adiacenti ad diametro esterno dell'anello più esterno.

### 3.2.5 Bersaglio per tiro di precisione con pistola a 25 e 50 m

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

Anello del 10	50 mm ( $\pm 0,2$ mm)	Anello del 5	300 mm ( $\pm 1,0$ mm)
Anello del 9	100 mm ( $\pm 0,4$ mm)	Anello del 4	350 mm ( $\pm 1,0$ mm)
Anello del 8	150 mm ( $\pm 0,6$ mm)	Anello del 3	400 mm ( $\pm 1,0$ mm)
Anello del 7	200 mm ( $\pm 1,0$ mm)	Anello del 2	450 mm ( $\pm 1,0$ mm)
Anello del 6	250 mm ( $\pm 1,0$ mm)	Anello del 1	500 mm ( $\pm 1,0$ mm)

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

Diametro della zona nera = 200 mm ( $\pm 1,0$  mm)

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

Altezza numeri = 10 mm circa

Spessore numeri = 1 mm circa

Dimensione minima del bersaglio visibile = 550 mm x 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.

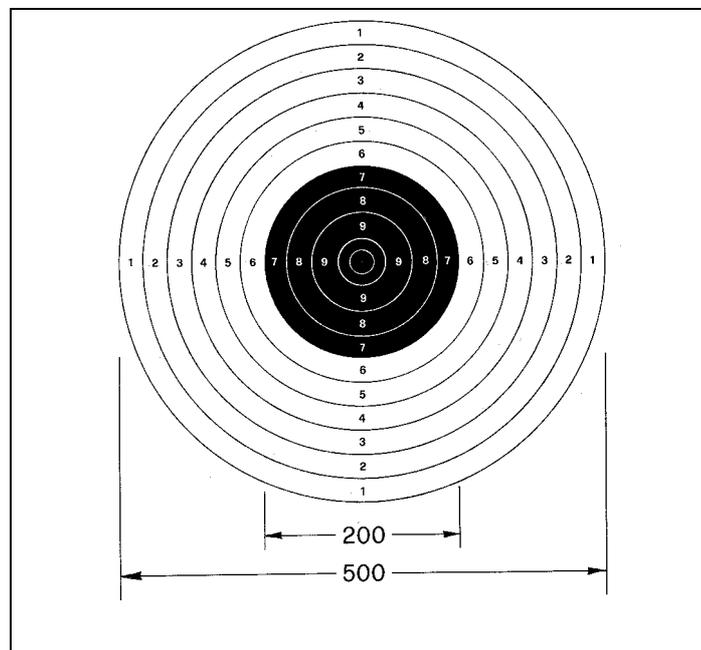


Fig. 9 - Bersaglio per Pistola Libera

### 3.2.6 Bersaglio per pistola a 10 m

Anello del 10	11,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)	Anello del 5	91,5 mm ( $\pm 0,5$ mm)
Anello del 9	27,5 mm ( $\pm 0,2$ mm)	Anello del 4	107,5 mm ( $\pm 0,5$ mm)
Anello del 8	43,5 mm ( $\pm 0,2$ mm)	Anello del 3	123,5 mm ( $\pm 0,5$ mm)
Anello del 7	59,5 mm ( $\pm 0,5$ mm)	Anello del 2	139,5 mm ( $\pm 0,5$ mm)
Anello del 6	75,5 mm ( $\pm 0,5$ mm)	Anello del 1	155,5 mm ( $\pm 0,5$ mm)

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

Diametro della zona nera = 59,5 mm ( $\pm 0,5$  mm)

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

Altezza numeri  $\leq 2$  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.

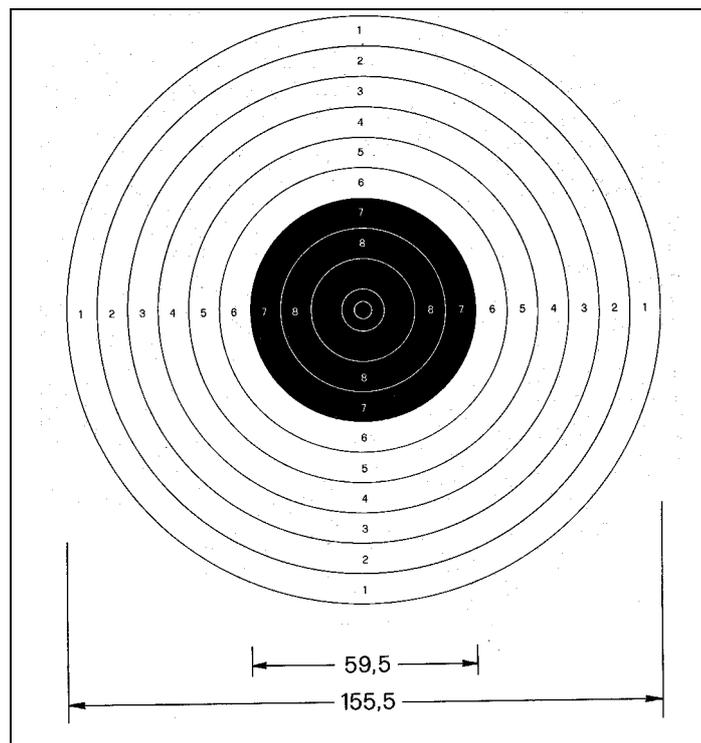


Fig. 10 - Bersaglio per pistola a 10 m

### 3.2.7 Bersaglio Mobile

#### 3.2.7.1 Bersaglio Mobile a 50 m

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. 11a)

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

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

Spessore delle righe di demarcazione = 1 mm ( $\pm 0,1$  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 ad angolo retto.

E' consentito usare bersagli di ricambio o mezzi bersagli (fig. 11c). I bersagli di ricambio devono combaciare perfettamente con l'intero bersaglio. Nelle gare federali il bersaglio di ricambio deve comprendere il naso, la testa e tutte le zone dei punteggi (fig. 11b).

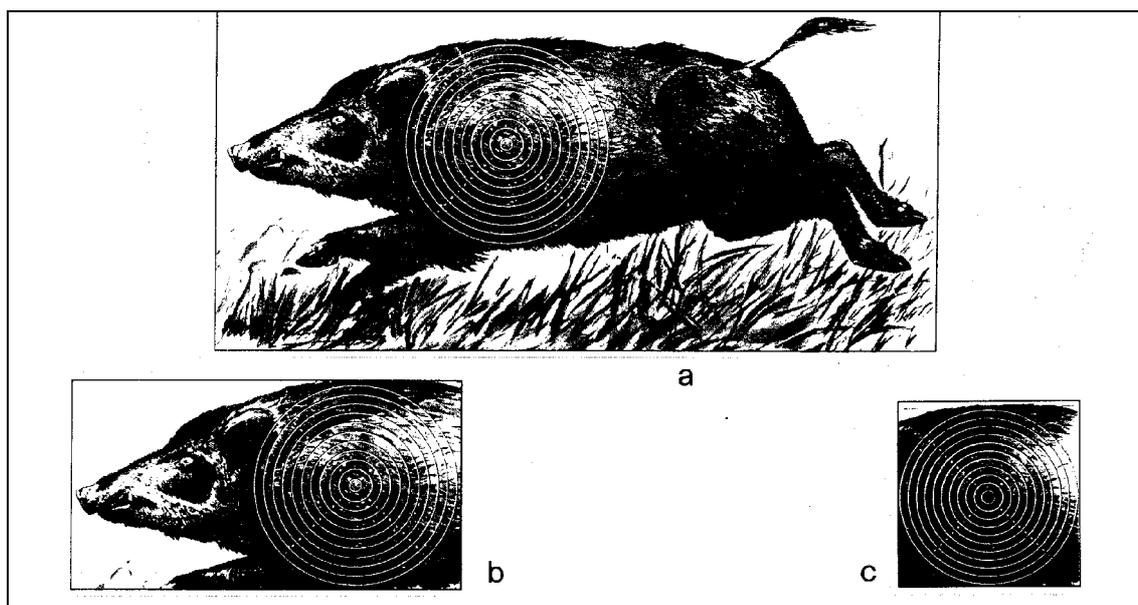


Fig. 11 a, b, c - Bersaglio Mobile a 50 m

## 3.2.7.2 Bersaglio Mobile a 10 m

Il bersaglio mobile a 10 m è un unico cartoncino, di formato rettangolare, con due visuali, ciascuna con zone di punteggio da 1 a 10, stampate a destra e a sinistra di un punto centrale (fig. 11d).

Anello del 10	105,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)	Anello del 5	30,5 mm ( $\pm 0,2$ mm)
Anello del 9	10,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)	Anello del 4	35,5 mm ( $\pm 0,3$ mm)
Anello del 8	15,5 mm ( $\pm 0,1$ mm)	Anello del 3	40,5 mm ( $\pm 0,3$ mm)
Anello del 7	20,5 mm ( $\pm 0,2$ mm)	Anello del 2	45,5 mm ( $\pm 0,3$ mm)
Anello del 6	25,5 mm ( $\pm 0,2$ mm)	Anello del 1	50,5 mm ( $\pm 0,3$ mm)

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

Diametro delle zone nere = 30,5 mm ( $\pm 0,2$  mm)

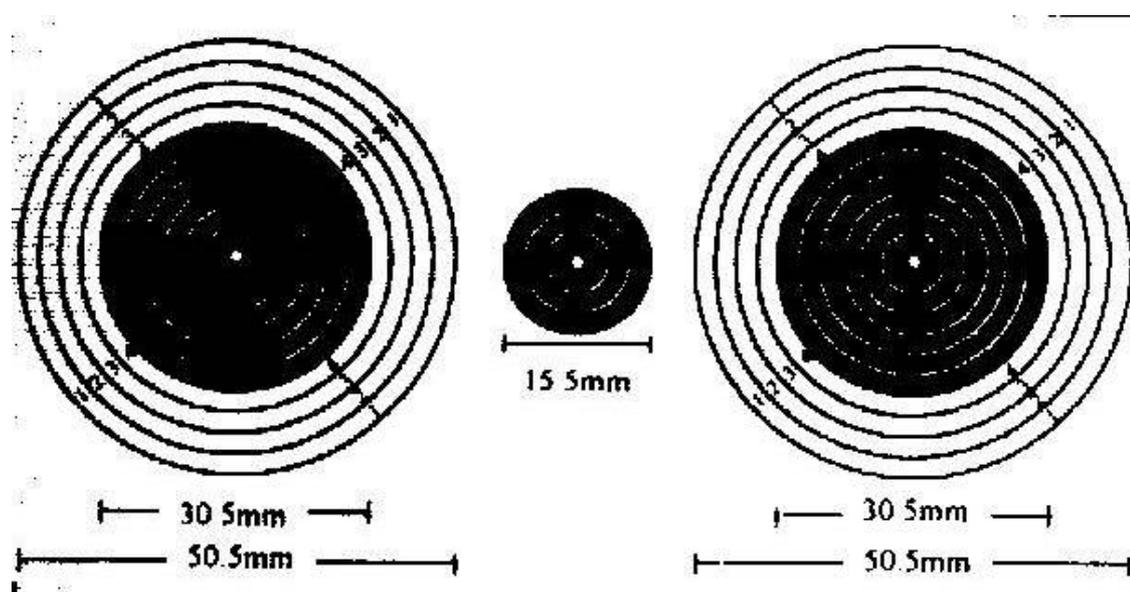
Diametro del punto centrale = 15,5 mm

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

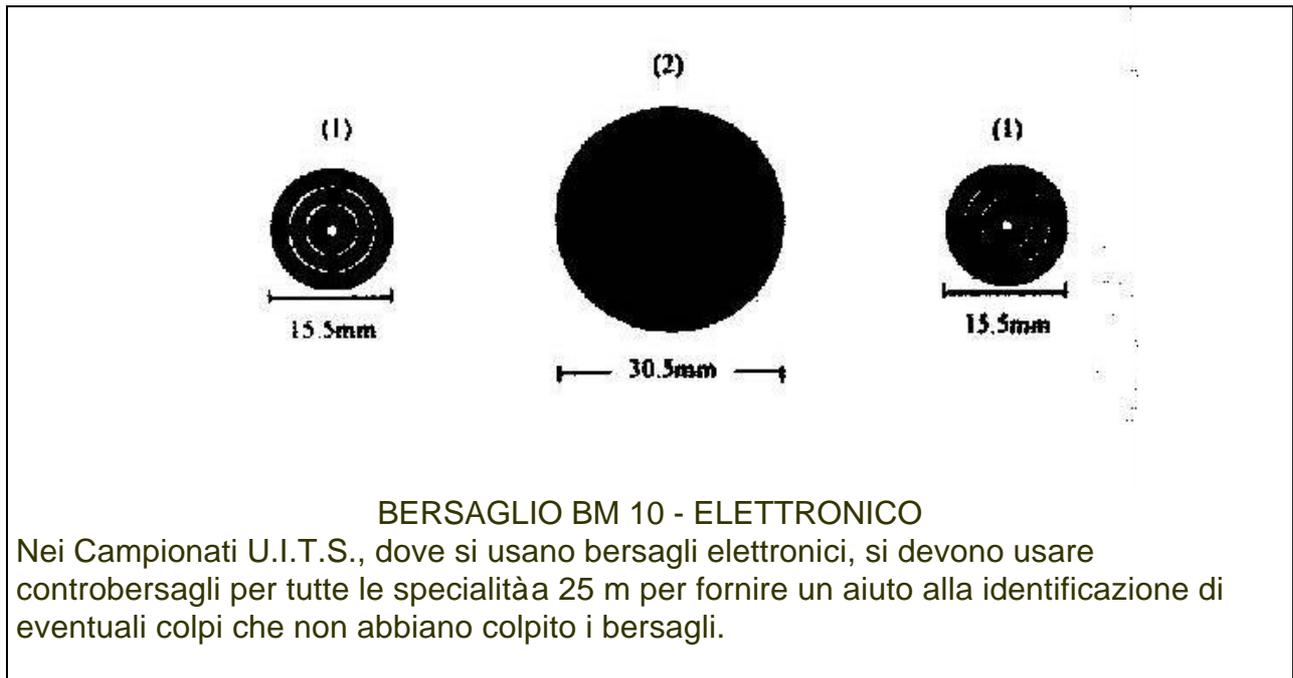
Dimensione del bersaglio visibile = 260 mm x 150 mm

Il centro della zona del 10 deve essere a 70 mm dal centro del punto centrale misurato orizzontalmente. Il punto nero di mira, con diametro esterno di 15,5 mm, deve includere gli anelli bianchi della *mouche*, del 10 e del 9. I numeri dei punteggi da 1 a 9 sono chiaramente stampati nelle zone del rispettivo punteggio su due linee diagonali ad angolo retto.

o



ig. 11 Fig.11 d Bersaglio Mobile a m. 10



### 3.3 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 di BM50). La striscia deve essere chiaramente visibile ad occhio nudo alla specifica distanza di tiro, in normali condizioni di luce.

### 3.4 CONTROBERSAGLI PER GARE DI PISTOLA A 25 m

3.4.1 Almeno nelle Gare federali si devono usare controbersagli nelle gare di PS, PSp e PGC per individuare i colpi incrociati, i possibili colpi doppi ed i colpi dubbi.

3.4.2 I controbersagli sono costituiti da una striscia di carta, di dimensioni idonee ad intercettare tutti i colpi sparati. Ciascun controbersaglio deve coprire, senza soluzione di continuità, l'intera ampiezza di un gruppo di 5 bersagli. Deve essere collocato ad una distanza uniforme di non meno di 1 metro e non oltre 2, dietro i bersagli di gara.

3.4.3 I controbersagli devono essere fatti di carta leggermente colorata non riflettente e non devono avere zone di punteggio.

## 4.0 EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI

Le caratteristiche dettagliate delle munizioni e dell'equipaggiamento consentiti in ogni gara UITIS sono specificate nella sezione 4 di ciascun Regolamento Tecnico Specifico.

## 5.0 ORGANI DI GARA

### 5.1 COSTITUZIONE

#### 5.1.1 Generalità

- 5.1.1.1 La Sezione organizzatrice di una gara provvede a costituire gli Organi di gara. Nelle gare organizzate direttamente dall'UITS gli Organi di gara sono nominati dalla stessa UITS.  
Tutti coloro che sono impiegati nello svolgimento della gara sono Ufficiali di gara.
- 5.1.1.2 Gli Organi di gara e la Sezione Organizzatrice sono responsabili della preparazione, amministrazione e svolgimento delle competizioni.
- 5.1.1.3 L'elenco dei componenti le Giurie e la Direzione di gara dovrà essere esposto durante la gara, in apposito albo, accanto al programma della gara, per essere messo a conoscenza dei concorrenti.
- 5.1.1.4 I Direttori di Tiro, gli eventuali Vicedirettori di tiro e i Commissari di tiro sono responsabili degli aspetti tecnici di competenza specifica di ogni singola gara di tiro.
- 5.1.1.5 Sono Organi di gara:  
⇒ la Giuria di Appello (se nominata dall'UITS);  
⇒ la Giuria di gara;  
⇒ la Giuria di Finale (cf. F, 2.0);  
⇒ la Direzione di gara.
- 5.1.2 Giuria di Appello
- 5.1.2.1 La *Giuria di Appello* è costituita dall'UITS nelle gare che indice ed organizza direttamente e nelle gare valide per l'acquisizione dei titoli di Campione italiano.  
E' costituita da un Presidente e da due membri.
- 5.1.2.2 La Giuria di Appello delibera a maggioranza sui ricorsi presentati avverso le decisioni della Giuria di gara. L'UITS assume i compiti della Giuria di Appello nei casi in cui non ne è prevista la costituzione come Organo di gara.
- 5.1.3 Giuria di gara
- 5.1.3.1 Per ogni gara si deve costituire una *Giuria di gara*.
- 5.1.3.2 La Giuria è formata da un Presidente e da 4 o 6 o più membri, ma sempre in numero pari.
- 5.1.3.3 Durante la gara, e fino al termine ultimo utile per la presentazione dei reclami, la maggioranza della Giuria deve essere sempre presente; di ciò è responsabile il Presidente della Giuria medesima.
- 5.1.3.4 Nelle gare federali la Giuria, di norma, è presieduta dal delegato UITS della Sezione organizzatrice.
- 5.1.3.5 A far parte della Giuria di gara devono essere sempre chiamati il Direttore di tiro interessato, il Direttore dell'Ufficio Classifica, il Direttore dell'Ufficio Controllo Equipaggiamenti nonché almeno un rappresentante di una delle Sezioni o dei gruppi sportivi partecipanti designato giornalmente; questo parteciperà alle riunioni di giuria in cui si esaminano i reclami relativi alle gare della giornata.

- 5.1.3.6 Hanno i requisiti per essere chiamati a far parte della Giuria i vicedirettori responsabili degli stand in funzione nella gara, dirigenti, soci tesserati UITS di provata esperienza appartenenti alla Sezione organizzatrice. In nessun caso possono far parte della Giuria i tiratori iscritti alla gara.  
Tutti i membri di Giuria devono conoscere bene le norme UITS e devono assicurarsi che queste norme vengano applicate in modo corretto ed equo durante le gare.
- 5.1.3.7 Nel caso di grandi gare, con larga partecipazione, o che si svolgono in stand lontani tra loro, si possono costituire giurie distinte per il tiro a 50 m, al BM, a 25 m e a 10 m.
- 5.1.3.8 I membri della Giuria non devono consigliare od assistere i tiratori oltre quanto previsto dalle norme UITS, in qualunque momento della gara.
- 5.1.3.9 Sono compiti specifici della Giuria di gara:
- 5.1.3.9.1 accertare la completezza della organizzazione;
  - 5.1.3.9.2 assicurare lo svolgimento regolare della gara;
  - 5.1.3.9.3 verificare, prima dell'inizio della gara, che i bersagli siano regolamentari e correttamente distribuiti, e che gli impianti di tiro siano efficienti;
  - 5.1.3.9.4 controllare la regolare assegnazione dei turni e delle linee di tiro, nonché l'osservanza dei tempi di svolgimento delle gare;
  - 5.1.3.9.5 accertare che siano state esposte le formazioni delle squadre prima dell'inizio della gara;
  - 5.1.3.9.6 vigilare, durante il tiro, che le presenti norme e le annuali prescrizioni UITS siano rispettate;
  - 5.1.3.9.7 segnalare alla Direzione della gara le eventuali difficoltà tecniche;
  - 5.1.3.9.8 controllare le posizioni dei tiratori durante la gara;
  - 5.1.3.9.9 assicurarsi che gli equipaggiamenti siano stati sottoposti al controllo ed approvati;
  - 5.1.3.9.10 sovrintendere al controllo degli equipaggiamenti;
  - 5.1.3.9.11 infliggere le sanzioni previste;
  - 5.1.3.9.12 decidere sui reclami, sulle infrazioni commesse dai concorrenti e sulle sanzioni da adottare.
- 5.1.3.10 La Giuria ha il diritto di esaminare armi, equipaggiamento, posizioni, ecc., dei tiratori in qualsiasi momento, anche durante le gare. In questo ultimo caso l'intervento non dovrebbe essere fatto mentre il tiratore è intento a sparare un colpo (o una serie di colpi nelle gare a tempo). Un'azione immediata può, tuttavia, essere intrapresa per motivi di sicurezza.

- 5.1.3.11 La Giuria ha la facoltà di esaminare i bersagli senza, peraltro, ricalibrare i colpi.
- 5.1.3.12 La Giuria ha, inoltre, la facoltà di disporre l'allontanamento dal luogo di gara di accompagnatori, spettatori e Ufficiali di gara che si siano resi responsabili di inadempienze alle presenti norme o che rechino disturbo al regolare svolgimento della gara stessa.
- 5.1.3.13 Perché una decisione sia valida la Giuria deve essere riunita con almeno metà più uno dei suoi componenti.
- 5.1.3.14 Le decisioni della Giuria sono prese a maggioranza di voti. In caso di parità il voto del presidente è decisivo.
- 5.1.3.15 La Giuria è tenuta ad accettare i reclami presentati secondo i regolamenti UITSS, ad esaminarli e a giudicarli nella giornata in cui sono stati presentati. In caso di necessità la Giuria consulterà i Commissari di tiro e/o i diretti interessati prima di decidere sul reclamo.
- 5.1.3.16 I membri della Giuria hanno il diritto di prendere decisioni individuali durante le gare, ma dovrebbero confrontarsi con altri membri di Giuria e Commissari, nei casi dubbi. Comunque, nei casi in cui sia indispensabile un immediato provvedimento, questo può essere adottato anche singolarmente.
- 5.1.3.17 La Giuria deve decidere, nello spirito e nelle intenzioni del Regolamento e Norme UITSS, su tutti i casi non contemplati nel Regolamento stesso. Qualsiasi decisione di questo tipo deve essere verbalizzata e spedita all'UITSS in modo che le necessarie norme vengano chiarite o modificate. Le decisioni della Giuria hanno immediata applicazione. Coloro che non si ritengono soddisfatti possono ricorrere alla Giuria di Appello, quando ne sia prevista la costituzione.
- 5.1.3.18 Nei casi in cui non è prevista la costituzione della Giuria di Appello, il ricorso avverso le decisioni della giuria di gara è indirizzato all'UITSS e rimesso alla Sezione organizzatrice della gara per l'istruzione e l'inoltro. La Sezione compila una relazione circostanziata e documentata, che viene rimessa all'UITSS unitamente al reclamo ed al verbale della Giuria con le sue decisioni.

#### 5.1.4 Direzione di gara

- 5.1.4.1 La direzione della gara è assunta, di norma, dal Presidente della Sezione organizzatrice o da un membro del Consiglio Direttivo. Il Direttore di gara provvede a tutto quanto ha attinenza all'organizzazione ed esecuzione della gara ed è coadiuvato da personale da lui scelto.
- 5.1.4.2 Il Direttore di gara dispone la sostituzione di un Ufficiale di gara che non dia prova della necessaria perizia, diligenza ed assiduità nel servizio.
- 5.1.4.3 Il Direttore di gara sovrintende:
- alla compilazione e diramazione del programma;
  - alla raccolta delle iscrizioni e all'assegnazione dei turni di tiro;
  - ai servizi di poligono;
  - all'approntamento dei bersagli e di ogni altro materiale occorrente per la gara;

- alla stampa e propaganda;
- alla eventuale organizzazione logistica;
- all'esecuzione, per quanto di competenza, delle decisioni della Giuria;
- al ricevimento dei reclami per il loro inoltro alla Giuria competente;
- ad ogni altra esigenza organizzativa della gara.

#### 5.1.5 Direzione di tiro

- 5.1.5.1 I Direttori di tiro sono responsabili del regolare andamento e della esecuzione del tiro in condizioni di sicurezza nello stand di rispettiva competenza. Analoga responsabilità grava sui Vicedirettori e sui Commissari di tiro nei settori di rispettiva competenza.
- 5.1.5.2 Il Direttore ed i Commissari di tiro non devono consentire il tiro ai principianti che non siano assistiti da un istruttore.
- 5.1.5.3 Il Direttore ed i Commissari di tiro devono sempre e prontamente intervenire per esigere la più scrupolosa osservanza delle cautele nel maneggio delle armi e per supplire ad ogni negligenza od imperizia del tiratore che possa generare pericoli. Il Direttore adotterà i provvedimenti ritenuti necessari per la soluzione del caso.
- 5.1.5.4 Quando il tiro è compiuto da un reparto militare, la funzione di "Direttore di tiro" viene assunta dal comandante del reparto stesso, il quale dovrà anche far rispettare le norme di sicurezza, le "consegne" proprie di ciascun poligono, l'uso appropriato degli impianti di tiro e le prescrizioni delle presenti norme regolamentari.
- 5.1.5.5 La Direzione di tiro accerta il funzionamento degli impianti, l'approntamento dei bersagli e svolge opera direttiva, di coordinamento e di controllo sia nella stazione di tiro che in quella dei bersagli.  
Il Direttore di tiro presiede alla organizzazione ed alla esecuzione del tiro. A tale scopo egli ha alla sua diretta dipendenza il seguente personale:
- ⇒ uno o più vicedirettori di tiro;
  - ⇒ commissari di tiro per i servizi nella stazione di tiro e in quella dei bersagli;
  - ⇒ commissari segnalatori;
  - ⇒ commissari marcatori;
  - ⇒ commissari addetti alla distribuzione e alla raccolta dei bersagli.
- 5.1.5.6 Il Direttore di tiro provvede a:
- ⇒ dare gli ordini necessari allo svolgimento del tiro;
  - ⇒ sorvegliare il tiro e controllare le posizioni dei tiratori, coadiuvato dai Commissari;
  - ⇒ regolare la distribuzione ed il ritiro dei bersagli e la loro consegna all'Ufficio Classifica;
  - ⇒ intervenire nelle eventuali contestazioni che dovessero insorgere;

⇒ apporre le necessarie osservazioni sulle schede di tiro e sul Registro di gara.

#### 5.1.5.7 Vicedirettori e Commissari

5.1.5.7.1 I Vicedirettori di tiro possono assumere la direzione del tiro in uno stand o in un settore, o quella di una specialità assumendo, così, i doveri e le responsabilità propri del Direttore di tiro. I Vicedirettori possono assolvere i compiti dei Commissari qualora sia necessario e/o le esigenze organizzative di gara lo consentano.

5.1.5.7.2 I Commissari di tiro svolgono la loro opera nelle stazioni di tiro (Commissari di linea) e nelle stazioni dei bersagli (Commissari ai bersagli).

5.1.5.7.3 I Commissari di linea hanno funzioni di sorveglianza sui tiratori e sui Marcatori, ai fini della regolarità e sicurezza del tiro.

5.1.5.7.4 I Commissari di linea controllano la tessera UITS dei tiratori od altro documento provvisorio che la sostituisca (richiedendo, eventualmente, l'esibizione anche di un documento per l'identificazione), la regolarità delle schede di tiro che essi esibiscono, nonché il possesso da parte dei tiratori della *Scheda controllo equipaggiamento*. I Commissari di linea sovrintendono anche all'opera dei Marcatori.

#### 5.1.5.8 I Commissari ai bersagli:

- curano, a mezzo dei segnalatori, l'esposizione e il cambio dei bersagli;
- mantengono il contatto con la stazione di tiro;
- segnalano, ove richiesto, il valore dei punti;
- impediscono l'ingresso nella stazione dei bersagli a concorrenti ed estranei;
- verificano gli impianti della stazione dei bersagli;
- segnalano al Direttore di tiro ogni eventuale irregolarità nel tiro;
- sorvegliano la distribuzione, l'esposizione, il cambio e la raccolta dei bersagli;
- provvedono a riunire i bersagli in gruppi, in successione numerica, per ciascuna linea di tiro nel numero corrispondente a una o più serie, all'occultamento dei numeri che contraddistinguono i bersagli sparati e ad inviarli all'Ufficio Classifica.

Negli stand di tiro, dotati di apparecchi girabersagli elettrici o di bersagli scorrevoli su funi metalliche, il cambio dei bersagli è effettuato dai Commissari di linea o dal tiratore stesso, a seconda del tipo di impianto.

#### 5.1.5.9 Commissari segnalatori

5.1.5.9.1 I Segnalatori, dislocati nella stazione dei bersagli, hanno l'incarico di:

- fissare e staccare i bersagli;
- curare l'esposizione dei bersagli al tiro;
- eseguire le procedure stabilite, per ciascuna specialità

#### 5.1.5.10 Commissari marcatori

5.1.5.10.1 I Marcatori sono gli addetti alla registrazione dei punti. Essi devono:

- negli stand dove i bersagli ritornano meccanicamente alla linea di fuoco, ritirare i bersagli di ciascun tiratore immediatamente dopo la fine della sua gara, sistemarli in contenitori di sicurezza che, raccolti dal personale autorizzato, vengono consegnati all'Ufficio Classifica; oppure tali operazioni possono essere effettuate, se previsto, ogni 10 colpi;
- trascrivere il valore provvisorio di ogni colpo sulla scheda e sulla tabella posta sopra o di fianco al suo banco, a beneficio degli spettatori (ove previsto);
- riportare il valore dei colpi sulle schede di tiro e verificarne la corretta trascrizione sulla apposita tabella.

#### 5.1.6 Ufficio Controllo Equipaggiamenti

- 5.1.6.1 La Sezione organizzatrice deve approntare un locale idoneo corredato degli strumenti necessari, contraddistinto da una tabella ben visibile, nel quale espletare le operazioni di controllo degli equipaggiamenti. All'esterno di detto locale sarà affisso l'orario di apertura.
- 5.1.6.2 L'Ufficio Controllo Equipaggiamenti è costituito da un Direttore e da un numero adeguato di Commissari in relazione al lavoro da svolgere.
- 5.1.6.3 Prima della gara, l'equipaggiamento di ogni concorrente, costituito da armi, accessori e indumenti di tiro deve essere controllato dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti per avere la garanzia della sua conformità alle norme UITTS. Gli equipaggiamenti devono essere ufficialmente approvati.
- 5.1.6.4 Il personale deve registrare il nome del tiratore, la marca (fabbricante), il numero di matricola e il calibro di ogni arma controllata.
- 5.1.6.5 Tutto l'equipaggiamento approvato deve essere contrassegnato con bollini, e l'approvazione deve essere annotata sulla *Scheda Controllo Equipaggiamento* (Tab. XI). Copia di tale scheda deve essere conservata dall'Ufficio controllo oppure dell'avvenuto controllo deve essere fatta debita registrazione.  
(27.2.02) (specialità pistole) Le scarpe da tiro saranno controllate dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti; il vestiario sarà controllato sulla linea di tiro.
- 5.1.6.6 Dopo l'approvazione, l'equipaggiamento non deve essere alterato in nessun modo che sia in contrasto con le Norme UITTS.
- 5.1.6.7 Se sorgono dubbi al riguardo, l'equipaggiamento deve essere riportato al controllo per una nuova ispezione ed approvazione.
- 5.1.6.8 L'approvazione dell'equipaggiamento è valida solo per la gara in cui il controllo è stato compiuto.

#### 5.1.7 Ufficio Classifica

- 5.1.7.1 L'Ufficio è costituito da un Direttore e da un numero adeguato di commissari (almeno due) in relazione al lavoro da svolgere.

- 5.1.7.2 L'Ufficio Classifica, che opera in un locale appositamente attrezzato dalla Sezione organizzatrice, deve:
- verificare, timbrare, numerare ed approntare i bersagli prima della gara;
  - valutare e controllare i bersagli di gara;
  - curare il sollecito e progressivo aggiornamento dell'apposito tabellone dei risultati provvisori;
  - registrare e stilare le classifiche al termine della gara.
- 5.1.7.3 Dell'Ufficio e del suo buon funzionamento ne sono responsabili il Direttore ed i suoi assistenti. L'Ufficio deve essere dotato di appositi calibri ad inserimento, di lenti di ingrandimento e di quanto altro ritenuto utile per lo svolgimento del lavoro.
- 5.1.7.4 E' fatto tassativo divieto ai non addetti all'Ufficio Classifica di accedere nei locali dove si svolgono le operazioni di controllo dei bersagli e formazione delle classifiche.
- 5.1.7.5 L'Ufficio, in nessun caso, potrà mostrare i bersagli ai concorrenti.

## 5.2 DISTINTIVI DI RICONOSCIMENTO

- 5.2.1 Tutti gli Ufficiali di gara devono portare un distintivo di riconoscimento consistente in un *cartoncino di identificazione* che ne caratterizzi la funzione svolta. Esso deve essere applicato in modo visibile.
- 5.2.2 I distintivi di riconoscimento, sui quali può essere impresso il nome della Sezione, avranno bande di colori o sigle differenti a seconda dell'incarico ricoperto.

Sigla	Colore	Incarico
DG	<i>bianco</i>	per il Direttore di gara
G	<i>giallo</i>	per i componenti le Giurie
D	<i>blu</i>	per i Direttori di tiro, del Controllo equipaggiamenti e di Classifica
V	<i>celeste</i>	per i Vicedirettori di tiro
C	<i>rosso</i>	per i Commissari di tiro
P	<i>verde</i>	per il personale addetto ai servizi di segreteria e di poligono

- 5.2.3 Si possono utilizzare altri sistemi di identificazione purché di chiara e immediata individuazione.

## 6.0 PROCEDURE ORGANIZZATIVE DELLE GARE

### 6.1 PROGRAMMI DI GARA

#### 6.1.1 Generalità

- 6.1.1 I criteri per la compilazione dei programmi delle gare federali, dei Giochi della Gioventù (fasi comunale, provinciale, regionale e nazionale) e delle gare militari ufficiali vengono stabiliti annualmente dall'UITs.
- 6.1.2 I programmi delle gare federali devono essere rimessi all'Unione, per la preventiva approvazione, al più presto possibile e comunque non più tardi di

due mesi prima dello svolgimento della gara, preferibilmente a mezzo facsimile (fax).

6.1.3 E' opportuno che il programma delle gare preveda l'utilizzo completo dei giorni festivi.

6.1.4 I programmi di tutte le altre gare non sono soggetti alla approvazione dell'UITs, ma dovranno comunque essere inviati in copia all'Unione, per conoscenza, con congruo anticipo sulla data di svolgimento della gara, ai fini di eventuali osservazioni.

6.1.5 Le Sezioni organizzatrici dovranno rimettere i programmi di gara alle Sezioni e ai GS interessati almeno un mese prima dello svolgimento della gara stessa.

#### 6.1.6 Contenuto dei programmi

Il programma di una gara, di norma, comprende:

6.1.6.1 la denominazione della gara;

6.1.6.2 le notizie utili sugli impianti di tiro, tipo delle apparecchiature portabersagli, numero delle linee di tiro disponibili, orientamento del poligono, ecc.;

6.1.6.3 il programma di tiro della gara con l'indicazione:

- della estensione della gara;
- della data di svolgimento della gara;
- delle categorie e delle specialità di tiro;
- numero di colpi da sparare su ciascun bersaglio;
- del calendario e dell'orario dei turni di tiro;

6.1.6.4 il regolamento della gara con l'indicazione:

- dei tiratori ammessi a concorrere alla gara;
- delle squadre ammesse a concorrere alla gara e la loro formazione;

6.1.6.5 le disposizioni per le iscrizioni individuali e di squadra, con l'indicazione:

- dell'ammontare della tassa di iscrizione;
- della data di chiusura delle iscrizioni e delle norme per le iscrizioni tardive;

6.1.6.6 le modalità per l'integrazione della Giuria e dell'Ufficio Classifica con elementi delle Sezioni partecipanti alla gara;

6.1.6.7 le disposizioni per:

- il controllo delle armi e dell'equipaggiamento di tiro;
- i turni di allenamento (qualora previsti);

6.1.6.8 le notizie sui premi e sulle modalità inerenti le premiazioni individuali e quelle di squadra;  
per le gare federali le premiazioni sono stabilite dall'UITs nell'ambito del *Programma Sportivo Federale* dell'anno;

- 6.1.6.9 l'ammontare della tassa per la presentazione dei reclami, che in ogni caso non può eccedere la quota massima di iscrizione alla gara stessa;
- 6.1.6.10 la "nota" conclusiva: *"per quanto non contemplato nel presente programma di gara, vigono le norme del Regolamento Tecnico dell'UITS e le prescrizioni ed avvertenze del Programma sportivo nazionale dell'anno in corso"*.

#### 6.1.7 Modifiche ai programmi

E' data facoltà alla Direzione della gara di apportare al programma le varianti che si rendessero necessarie per meglio assicurare il regolare svolgimento delle prove. Di ogni variante, però, dovrà essere data tempestiva comunicazione all'UITS (limitatamente alle gare federali), alle Sezioni interessate e, se adottate nell'imminenza delle prove di tiro, ai concorrenti.

### 6.2 GESTIONE PREGARA (ASSEGNAZIONE DEI TURNI E DELLE LINEE DI TIRO)

#### 6.2.1 Generalità

- 6.2.1.1 Chiuse le iscrizioni alla gara, sarà cura della Sezione organizzatrice comunicare alle Sezioni e ai Gruppi Sportivi interessati il giorno e l'orario di tiro dei tiratori iscritti.
- 6.2.1.2 La Sezione organizzatrice deve provvedere all'assegnazione delle linee di tiro ed a stabilire l'ordine secondo il quale i concorrenti si succederanno nel tiro, considerando l'opportunità di tenere libere alcune linee di riserva da utilizzare in caso di necessità
- 6.2.1.3 I tiratori ed i capisquadra devono essere informati degli esatti orari di tiro programmati e delle linee di tiro assegnate non più tardi delle ore 12.00 del giorno precedente la gara. Questa norma deve essere applicata anche per gli eventuali allenamenti ufficiali.
- 6.2.1.4 Se dovesse essere necessario cambiare il programma di tiro, i tiratori devono essere informati non più tardi delle ore 17.00 del giorno precedente la gara o l'eventuale allenamento ufficiale.
- 6.2.1.5 I singoli tiratori e le squadre dovrebbero sparare in condizioni il più possibile uguali.
- 6.2.1.6 Se il numero dei tiratori e delle linee disponibili lo consentono, le singole specialità dovrebbero concludersi nello stesso giorno.

#### 6.2.2 Assegnazione dei turni e delle linee

- 6.2.2.1 I turni di tiro, per ciascuna specialità e per ciascuna linea di tiro, possono essere fissati per ordine di iscrizione o per sorteggio.
- 6.2.2.1.1 Quando i turni di tiro sono fissati per ordine di iscrizione, la Sezione organizzatrice comunicherà alle Sezioni e ai Gruppi sportivi interessati il giorno, l'orario e la linea di tiro assegnati. La comunicazione avverrà a mezzo *modulo di conferma iscrizione*. Nell'assegnazione dei turni di tiro la Sezione organizzatrice deve tenere conto del criterio di favorire le Sezioni

più lontane ed i tiratori di interesse federale secondo le disposizioni dell'UITA.

- 6.2.2.1.2 Nelle gare in cui vi è contemporaneità di svolgimento dell e singole specialità l'assegnazione dei turni e delle linee deve essere effettuata per sorteggio. Il sorteggio viene effettuato almeno il giorno precedente e deve aver luogo alla presenza di persone che possano testimoniare la regolarità, qualora esso avvenga con metodi tradizionali. Per il sorteggio potrà essere utilizzata una procedura informatica di assegnazione casuale. I capisquadra possono assistere al sorteggio.
- 6.2.2.2 I tiratori mancini devono essere considerati allo stesso modo dei tiratori destri.
- 6.2.2.3 Nelle gare in cui vi è contemporaneità di svolgimento delle singole specialità se si utilizza più di un turno per le specialità ove è prevista la partecipazione a squadre, i componenti le squadre devono essere distribuiti equamente nei vari turni.
- 6.2.2.4 Se ci sono meno tiratori di quanto è necessario per riempire completamente tutti i turni della prima ripresa, escluse le linee di riserva, bisogna lasciare dei posti vuoti nell'ultimo turno della prima ripresa;
- 6.2.2.5 Lo scambio della linea o del turno di tiro fra i tiratori, di massima, non è ammesso. In ogni caso deve essere preventivamente richiesto alla Direzione di gara o, se si tratta di scambi nell'ambito della stessa giornata, al Direttore di tiro.
- 6.2.2.6 Nelle specialità in cui la gara è suddivisa in due riprese (PA, PSp, PGC, BM) con svolgimento in un unico giorno, l'assegnazione delle linee e dei turni di tiro della seconda ripresa sarà effettuata come segue:
- si deve garantire al tiratore una pausa minima di 15 minuti dalla fine della sua prima ripresa;
  - l'ordine di tiro dovrà essere lo stesso della prima ripresa;
  - nelle gare di PSp, PGC e BM i tiratori dovranno occupare la stessa linea della prima ripresa.
  - nelle gare di PA il tiratore che ha sparato la prima ripresa sulla linea di sinistra deve sparare sulla linea di destra dello stesso settore e viceversa;
- 6.2.2.7 Nelle specialità in cui la gara è suddivisa in due riprese con svolgimento in due giorni, la seconda ripresa deve iniziare solo dopo che tutti i tiratori hanno completato la prima ripresa; l'assegnazione delle linee e dei turni di tiro della seconda ripresa sarà effettuata come segue:
- 6.2.2.7.1 nelle gare di PA:
- tutti i tiratori che hanno sparato la prima ripresa in qualsiasi turno devono sparare insieme nello stesso turno della seconda ripresa e nello stesso settore; ma il tiratore che ha sparato la prima ripresa sulla linea di sinistra deve sparare sulla linea di destra dello stesso settore e viceversa;

- la seconda ripresa deve iniziare dal turno centrale della prima, o se c'è un numero pari di turni, dal turno immediatamente successivo a quello di mezzo della prima ripresa;
- i turni successivi seguono nello stesso ordine della prima ripresa, ricominciando poi dal primo turno della prima ripresa ecc. finché tutti i turni sono stati inseriti nella seconda ripresa;

#### 6.2.2.7.2 nelle gare di PSp e PGC:

- i tiratori dovranno occupare la stessa linea della 1<sup>a</sup> ripresa;

#### 6.2.2.7.3 nelle gare di BM:

- i tiratori dovranno occupare la stessa linea della 1<sup>a</sup> ripresa;
- la seconda ripresa deve iniziare dal turno centrale della prima o, se c'è un numero pari di turni, dal turno immediatamente successivo a quello di mezzo della prima ripresa.

#### 6.2.2.8 Per la seconda ripresa l'ordine dei turni deve essere come segue.

<u>1<sup>a</sup> ripresa</u>	<u>2<sup>a</sup> ripresa</u>	<u>1<sup>a</sup> ripresa</u>	<u>2<sup>a</sup> ripresa</u>
1° turno	1° turno	1° turno	1° turno
2° turno	2° turno	2° turno	2° turno
3° turno	3° turno	3° turno	3° turno
4° turno	4° turno	4° turno	4° turno
5° turno	5° turno		

### 6.3 ORGANIZZAZIONE DELLA GARA

#### 6.3.1 La Sezione organizzatrice appronta gli impianti di tiro secondo quanto previsto dagli articoli 2.0 e 3.0 e tutte le attrezzature necessarie per il regolare svolgimento della gara; in particolare cura che siano installati:

- ⇒ controborsagli;
- ⇒ bandierine segnamento;
- ⇒ tabelle o bacheche per le comunicazioni ( programma di gara, composizione organi di gara, elenco squadre partecipanti, ecc.);
- ⇒ tabelloni per risultati;
- ⇒ tabelle per i marcatori.

#### 6.3.2 La Sezione dovrà approntare e rendere disponibile il materiale e le attrezzature tecniche necessari per lo svolgimento della gara, e cioè:

- 6.3.2.1 bersagli: i pacchi di bersagli, approntati e contrassegnati in modo tale da non poter essere contraffatti o sostituiti, devono essere custoditi con le dovute cautele; l'assegnazione dei pacchi di bersagli alle varie linee di tiro per i vari turni, di cui è responsabile il Direttore di tiro, deve essere casuale;
- 6.3.2.2 schede di tiro: la scheda per ciascuna specialità di tiro è in duplice copia, una per il tiratore e l'altra per l'Ufficio Classifica. La scheda deve consentire:

- ⇒ la registrazione delle generalità del tiratore, della Sezione o GS di appartenenza e del numero di tessera UITS;
- ⇒ l'indicazione di categoria, specialità, posizione di tiro, numero della linea e turno (data e ora) di tiro e i numeri dei bersagli;
- ⇒ la registrazione del valore dei colpi di gara, con totali parziali per serie, per ripresa e per posizione;
- ⇒ la registrazione di eventuali annotazioni (tempo supplementare, guasti, ammonizioni ecc.);
- ⇒ lo spazio riservato alla firma del concorrente e dell'Ufficiale di gara addetto.

- 6.3.2.3 Registri di gara: per Registro di gara si intende il documento sul quale il Direttore di tiro deve annotare tutto quanto è relativo allo svolgimento di ciascuna specialità di tiro: ora effettiva di inizio e termine di ciascun turno, interruzioni, penalizzazioni, tempi supplementari concessi, inceppamenti, serie o colpi ripetuti, colpi mancati (colpi tirati fuori bersaglio o fuori tempo, ecc.) e, in generale, tutto ciò che esula dal normale svolgimento della gara. (cf. tab. XII);
- 6.3.2.4 attrezzature per le piazzole di tiro a m 50 (stuoini, tappetini, cuscini);
- 6.3.2.5 dischetti e palette per segnalazione punti;
- 6.3.2.6 strumenti necessari per il controllo degli equipaggiamenti (bilancia, cassette per le pistole, spessimetro, calibro a cursore, righello metrico, cilindro per misura cuscino, pesi per controllo scatti, ingrandimento cannocchiali BM, ecc.);
- 6.3.2.7 materiali necessari per il controllo degli equipaggiamenti (schede, bollini, nastro adesivo, ecc.);
- 6.3.2.8 strumenti per il controllo bersagli sia presso l'apposito ufficio che presso gli stand a 25 m (calibri, lenti ingrandimento, mascherine per strappi, ecc.);
- 6.3.2.9 cartoncini di identificazione per gli Ufficiali di gara;
- 6.3.2.10 megafoni e interfono;
- 6.3.2.11 bombola CO<sub>2</sub> e bilancia precisione per ricaricamento (se possibile);
- 6.3.2.12 cuffie o altri sistemi di protezione acustica per Ufficiali di gara e pubblico (25, 50 e 300 m);
- 6.3.2.13 bollini neri e trasparenti per tappare i fori;
- 6.3.2.14 cassetta di pronto soccorso;
- 6.3.2.15 attrezzature per le finali (se previste): apparecchiature elettroniche ed informatiche e numeri di partenza, ecc.;
- 6.3.2.16 schede controllo doping (se previsto), moduli per reclami, cronometri, cassette trasporto bersagli, cartellini per Ammonizione, Detrazione e Squalifica, ecc.
- 6.3.2.17 Prima della gara, Il Direttore di Gara, nominato dalla Sezione, dovrà accertare:

- ⇒ l'efficienza di tutti gli impianti;
- ⇒ che i tempi di rotazione e di esposizione dei bersagli siano regolamentari;
- ⇒ che gli Organi di gara siano stati costituiti regolarmente (cf. 5.1);
- ⇒ che il numero, la capacità e la collocazione degli Ufficiali di gara siano adeguati alle necessità
- ⇒ sia presente personale di servizio per gli interventi hardware, software, meccanici, elettrici e di falegnameria;
- ⇒ che i tiratori abbiano la possibilità di provare il funzionamento delle proprie armi durante i giorni di gara in una zona del poligono senza bersagli (Riscaldamento).

6.3.3 Le formazioni delle squadre partecipanti devono essere esposte sul luogo di gara per consentirne la conoscenza a tutte le Sezioni concorrenti.

## 6.4 INVIO CLASSIFICHE

6.4.1 La Sezione organizzatrice è tenuta ad inviare a tutte le Sezioni e GS interessati alla gara le classifiche entro la settimana successiva al termine della gara stessa. Le classifiche delle gare ad estensione regionale e superiore devono, altresì, essere inviate all'UITS entro lo stesso termine, in doppia copia a stampa nonché a mezzo supporto magnetico. Le classifiche delle gare federali dovranno pervenire all'UITS a mezzo di supporto magnetico (dischetto da 5 1/4" o 3 1/2") e di due copie a stampa del tipo analitico; tali risultati, completi delle specialità eventualmente svolte dalla Sezioni collaboratrici, devono essere rimesse, per espresso o per corriere, il giorno successivo al termine della gara. Il Delegato Tecnico dovrà assumersi la responsabilità della regolare compilazione e completezza dei risultati sottoscrivendoli, unitamente al Direttore dell'Ufficio Classifica.

6.4.2 Eventuali rettifiche alle classifiche dovranno pervenire alle Sezioni e GS interessati e all'UITS al più presto, possibilmente non oltre 15 giorni dal termine della gara.

## 6.5 CONSERVAZIONE DEGLI ATTI DELLA GARA

La Sezione organizzatrice è tenuta a conservare i bersagli di gara, i Registri di gara e le scede di tiro per la durata di tre mesi dalla spedizione delle classifiche all'UITS e alle Sezioni e GS interessati.

## 7.0 ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE

Le Sezioni ed i Gruppi sportivi che intendono partecipare ad una gara devono provvedere:

- 7.1 ⇒ alla divulgazione del programma di gara;
- 7.2 ⇒ alla raccolta delle domande di iscrizione dei propri tiratori redatte su appositi modelli forniti dalla Sezione sulla base delle direttive UITS;
- 7.3 ⇒ ad accertare che i tiratori che intendono iscriversi siano tutti tesserati all'UITS;
- 7.4 ⇒ alla formazione di eventuali squadre di rappresentanza;

- 7.5 ⇒ a trasmettere alla Sezione organizzatrice, al più presto e in ogni caso entro il termine stabilito dal programma, le domande di iscrizione individuale e di squadra accompagnate dagli importi delle relative tasse.

## 8.0 INCEPPAMENTI DI ARMI E INTERRUZIONI DEL TIRO

Le procedure che riguardano gli inceppamenti ed i guasti agli impianti variano a seconda delle specialità di tiro. I dettagli si trovano nella sezione 8 di ciascun Regolamento Tecnico Specifico.

## 9.0 NORME DI COMPORTAMENTO PER TIRATORI, ACCOMPAGNATORI E PUBBLICO

### 9.1 NORME GENERALI

- 9.1.1 Tutti i tiratori e gli accompagnatori devono conoscere bene i Regolamenti e le Norme UITS.

- 9.1.2 Non è consentito fare rumore o parlare ad alta voce vicino alle linee di tiro. Gli Ufficiali di gara, gli accompagnatori ed i tiratori devono limitare le loro conversazioni a questioni ufficiali quando si trovino vicino ai concorrenti.

- 9.1.3 Gli Ufficiali di gara devono anche controllare che il brusio proveniente dagli spettatori sia mantenuto ad un livello minimo.

- 9.1.4 Negli stand indoor e in tutte le stazioni di tiro è fatto divieto assoluto di fumare e di tenere accesi i telefoni portatili. Tale divieto è esteso a tutti gli stand qualora le situazioni ambientali lo richiedano.

- 9.1.5 Ciascun tiratore dovrà

- collaborare con gli Ufficiali di gara in ogni momento per questioni riguardanti la sicurezza e per ottenere un efficiente svolgimento della gara in un sano spirito sportivo;
- verificare l'esattezza e la completezza dei dati relativi alla sua iscrizione;
- conoscere bene il programma;
- presentarsi, pronto a sparare, alla linea di tiro assegnata, all'ora esatta, con l'equipaggiamento controllato;
- prendere visione dei risultati e presentare gli eventuali reclami entro il termine stabilito (20 minuti);
- prestare attenzione ai comunicati preliminari ed ufficiali, ai risultati e agli annunci;
- seguire scrupolosamente le disposizioni ed i comandi degli Ufficiali di gara.

- 9.1.6 Nelle gare in cui si fa uso di bersagli elettronici, non è permesso oscurare lo schermo del monitor né coprirne una parte: Tutto lo schermo deve essere visibile dalla Giuria e dagli UdG (07853 del 22.6.2000)

## 9.2 ASSISTENZA DURANTE IL TIRO

- 9.2.1 Qualunque tipo di assistenza mentre il tiratore è sulla linea di tiro è proibito. Quando è sulla linea di tiro, il tiratore può parlare solo con un membro di Giuria o con un Commissario.
- 9.2.2 Se un tiratore desidera parlare con chiunque altro, egli deve scaricare l'arma, lasciarla in condizioni di sicurezza (cf. 1.3.2) e lasciare la linea di tiro solo dopo averne informato il Commissario; tutto ciò deve essere fatto senza disturbare gli altri tiratori.
- 9.2.3 Se un accompagnatore desidera parlare con un tiratore che sta sulla linea di tiro, egli non può contattarlo direttamente o parlargli, ma deve richiamare la sua attenzione tramite un Commissario o un membro di Giuria.
- 9.2.4 In caso di violazione della norma 9.2.1 oppure 9.2.2, la prima volta si commina una AMMONIZIONE; se il caso si ripete si detraggono 2 punti dal risultato del tiratore interessato e l'accompagnatore deve allontanarsi dalla linea di tiro.

## 9.3 PENALIZZAZIONI PER VIOLAZIONE DELLE NORME

- 9.3.1 In caso di violazione delle norme o di inosservanza dei comandi si comminano al tiratore le seguenti penalità
- 9.3.1.1 ⇒ ammonizione, mostrando un cartellino giallo con la scritta AMMONIZIONE. Il provvedimento va registrato sulla scheda di tiro e sul Registro di gara e può essere comminato da un membro della Giuria o della Direzione del tiro;
- 9.3.1.2 ⇒ detrazione di punti dal risultato, mostrando un cartellino verde con la scritta DETRAZIONE. Il provvedimento va registrato sulla scheda di tiro e sul Registro di gara e può essere comminato da un membro della Giuria.
- 9.3.1.3 ⇒ squalifica, mostrando un cartellino rosso con la scritta SQUALIFICATO. Questo provvedimento può essere preso unicamente su decisione collegiale della Giuria.
- 9.3.2 Le dimensioni dei cartellini dovrebbero essere circa 70 x 100 mm.
- 9.3.3 Le infrazioni devono essere esaminate dalla Giuria con i seguenti criteri:
- 9.3.4 in caso di aperta violazione delle norme si deve comminare per prima una AMMONIZIONE, in modo che il tiratore possa correggere l'errore. Quando è possibile, l'avvertimento deve essere dato durante i colpi di prova. Se il tiratore non corregge subito il suo errore si detraggono 2 punti dal suo risultato. Se il tiratore persiste nell'errore gli si deve comminare la squalifica.
- 9.3.5 In caso di violazione occulta delle norme, cioè quando il sotterfugio è intenzionale, si deve comminare direttamente la squalifica.
- 9.3.6 Se un tiratore disturba o arreca danno ad un altro tiratore in modo contrario all'etica sportiva, quando quest'ultimo sta sparando, gli si devono detrarre 2 punti. Se il fatto si ripete, si deve comminare la squalifica.

- 9.3.7 Se un tiratore fornisce consapevolmente e deliberatamente false informazioni quando gli vengono richieste spiegazioni circa un episodio, gli si devono detrarre 2 punti. In casi gravi si può comminare la squalifica.
- 9.3.8 Se un tiratore maneggia un'arma in modo pericoloso, oppure viola una qualsiasi regola di sicurezza, egli può essere squalificato.
- 9.3.9 L'AMMONIZIONE al tiratore deve essere espressa in modo da non lasciare dubbi che si tratti di un richiamo ufficiale. Tuttavia non è necessario far precedere l'ammonizione ad altre penalizzazioni. Cioè, se dopo aver comminato una ammonizione per la violazione di una norma ne viene violata un'altra, si commina la DETRAZIONE direttamente.
- 9.3.10 Se un membro di Giuria o il Commissario responsabile del settore pensa che un tiratore stia ritardando la gara senza necessità per trarne un vantaggio illecito, si ammonirà il tiratore. Per ogni successiva irregolarità analoga si devono detrarre due punti dal suo risultato.
- 9.3.11 Tutte le irregolarità, penalità, colpi mancati o mancanti, guasti, tempo supplementare concesso, colpi ripetuti, serie ripetute, colpi annullati, ecc., devono essere chiaramente annotati sul Registro di gara, sul bersaglio (ove possibile) e sulla scheda di tiro dalla Direzione del tiro, perché ne sia informato l'Ufficio Classifica.

## 10.0 PROCEDURE PER LA CLASSIFICA

### 10.1 NORME GENERALI

- 10.1.1 Nelle gare devono essere valutati nell'Ufficio Classifica i bersagli relativi alle seguenti specialità
- carabine a 10 m, 50 m e 300 m (solo i bersagli di carta);
  - pistole a 10 m e 50 m;
  - Bersaglio Mobile a 10 m e 50 m
- 10.1.2 Tutti i bersagli delle gare che devono essere valutati nell'Ufficio Classifica devono essere trasportati in un contenitore apposito in condizioni di adeguata sicurezza.
- 10.1.3 I bersagli di gara per le competizioni che devono essere valutati nell'Ufficio Classifica devono essere numerati ed i numeri devono corrispondere a quelli riportati sulla scheda di tiro. L'Ufficio Classifica è responsabile della esatta numerazione dei bersagli verificandoli prima di ogni gara e prima che vengano consegnati al Direttore di tiro o ad altro Ufficiale di gara.
- 10.1.4 Il Direttore di tiro e il Direttore dell'Ufficio Classifica sono responsabili della sollecita consegna dei bersagli per la valutazione, in modo che non ci sia ritardo nella compilazione della classifica.
- 10.1.5 La classifica e la graduatoria servono a porre nell'ordine di merito i tiratori e le squadre che hanno partecipato ad una gara. Elemento determinante della

classifica è il punteggio conseguito con il totale dei punti dei colpi validi, sottratte le eventuali penalità. La classifica individuale è determinata dal totale dei punti conseguiti dal tiratore. La classifica di squadra è determinata dalla somma dei punteggi individuali conseguiti dai singoli tiratori componenti la squadra. Le classifiche sono stilate per categorie e per specialità

- 10.1.6 Ultimato il lavoro di controllo dei bersagli, valutazione dei colpi e computo del punteggio, si registrano i punti sulle schede di tiro; si procede quindi alla compilazione della classifica. Definiti e registrati i risultati ufficiali, i bersagli sono riposti secondo la linea di tiro e il numero d'ordine progressivo, in modo che possano essere, all'occorrenza, facilmente rintracciati per ogni eventuale ulteriore verifica. Le classifiche sono compilate sulla scorta dei dati ufficiali predetti.
- 10.1.7 I tiratori che non hanno completato la gara sono ugualmente classificati in base ai risultati ottenuti a meno che non abbiano manifestato ufficialmente la volontà di ritirarsi. In tal caso essi saranno elencati in ordine alfabetico in fondo alla classifica, con la dizione "ritirato" al posto del punteggio. Apposita nota verrà redatta sul Registro di gara. Gli squalificati troveranno analoga collocazione.
- 10.1.8 Nell'Ufficio Classifica le seguenti operazioni devono essere verificate da un secondo commissario:
- la determinazione del valore di ogni singolo colpo;
  - l'eventuale detrazione di punti;
  - la somma dei punti e delle serie.
- 10.1.9 Ciascun commissario deve sottoscrivere il proprio lavoro, apponendo la propria sigla.
- 10.1.10 Gli OTTO migliori risultati individuali ed i tre migliori risultati di squadra devono essere verificati prima di ufficializzare le classifiche finali.
- 10.1.11 Le classifiche ufficiali devono contenere il cognome ed il nome come da tesseramento UITS, il numero di tessera UITS e la Sezione o GS di appartenenza di ciascun tiratore; oltre al risultato finale devono essere riportati, se possibile, i punteggi parziali. Nei casi di parità per i primi 8 posti, la classifica deve riportare i punteggi validi per la graduatoria.
- 10.1.12 La gestione delle classifiche delle gare federali deve essere effettuata con il programma software realizzato e distribuito dall'UITs.
- 10.1.13 Eventuali rettifiche alle classifiche dovranno pervenire all'UITs al più presto, possibilmente non oltre 15 giorni dal termine della gara.
- 10.2 ORDINE DELLE CLASSIFICHE
- 10.2.1 Le classifiche devono essere compilate per categorie di tiratori nell'ordine indicato in 1.5 e per specialità di tiro nell'ordine indicato in 1.7.
- 10.3 VALUTAZIONE DEI COLPI
- 10.3.1 Generalità

- 10.3.1.1 Ai fori dei colpi viene attribuito il valore della zona di punteggio in cui si trovano. Ai fori dei colpi che risultano tangenti ad una riga di demarcazione tra due zone, viene attribuito il punteggio relativo alla zona di valore superiore. Tale tangenza è determinata inserendo un calibro nel foro praticato dal proiettile (cf. 10.4) ed esaminando la ghiera di misura ed il bordo esterno della riga di demarcazione. Il calibro deve essere inserito tenendo il bersaglio in posizione orizzontale.
- 10.3.1.2 Fa eccezione a questa regola la valutazione della *mouche* sui bersagli di Carabina a 10 m (cf. 3.2.3).
- 10.3.1.3 Quando l'esatto uso del calibro ad inserimento è reso difficile dalla vicinanza di un altro foro, il valore del colpo deve essere determinato mediante un calibro inciso su una piastrina trasparente, che aiuti a ricostruire la posizione della riga o il numero dei fori che possono essersi sovrapposti.
- 10.3.1.4 Quando il valore del colpo è di difficile determinazione, l'esame con un calibro ad inserimento deve essere effettuato da tre membri dell'Ufficio Classifica e la decisione viene assunta a maggioranza. I colpi calibrati devono essere firmati dai tre membri.
- 10.3.1.5 Per le gare i cui bersagli non sono valutati dall'Ufficio Classifica, qualora due scrutatori non siano d'accordo sul valore di un colpo, devono richiedere immediatamente e prima di inserire il calibro la presenza di un terzo commissario di quel settore, precedentemente designato per la valutazione collegiale.
- 10.3.1.6 Il calibro può essere inserito in un foro una sola volta. Per questo motivo l'aver usato il calibro deve essere segnato sul bersaglio dal commissario che vi apporrà anche la propria sigla.
- 10.3.2 Colpi mancati
- 10.3.2.1 I fori dei colpi al di fuori della zona del punteggio sul bersaglio sono valutati come mancati (zero).
- 10.3.2.2 "Strappi" e rimbalzi nelle gare di Bersaglio Mobile sono da considerare colpi mancati (zero).
- 10.3.3 Strappi nelle gare a 25 m
- 10.3.3.1 I colpi sparati mentre il bersaglio è in rotazione non saranno ritenuti validi a meno che la maggiore dimensione orizzontale del foro del proiettile misuri non più di 7 mm nelle specialità di piccolo calibro (5,6 mm = .22") o 11 mm in quelle di grosso calibro.
- 10.3.3.2 Il foro di proiettile ovalizzato orizzontalmente sul bersaglio deve essere misurato con un *misuratore di strappi*.
- 10.3.3.3 Tutte le misurazioni eseguite con il *misuratore di strappi* devono essere fatte tra i bordi interni delle linee incise sul misuratore.

10.3.3.4 Quando viene usato il *misuratore di strappi* ed il bordo interno della linea incisa tocca una linea dei cerchi di punteggiaggio, il punto attribuito deve essere quello di valore più alto delle due zone.

10.3.3.5 Le decisioni assunte dopo l'uso collegiale del calibro ad inserimento sul valore o sul numero dei colpi sono definitive.

## 10.4 CALIBRI

### 10.4.1 Calibri ad inserimento

Per valutare i colpi dubbi si devono usare calibri, omologati dall'UITS, con le seguenti caratteristiche:

#### 10.4.1.1 Calibro per pistola di grosso calibro

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 per il cal. .32": 8,20 mm;  
diametro dello stelo per il cal. .38": 9,10 mm;  
lunghezza dello stelo: da 10 mm a 15 mm;  
ambito di utilizzo: specialità PGC.

#### 10.4.1.2 Calibro per fucile di grosso calibro

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 per il cal. 6PPC: 6 mm;  
diametro dello stelo per il cal. 7,62: 7 mm;  
lunghezza dello stelo: da 10 mm a 15 mm;  
ambito di utilizzo: specialità AL e FS.

#### 10.4.1.3 Calibro per carabina e pistola di piccolo calibro 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 ÷ 5,20 mm;  
lunghezza dello stelo: da 10 mm a 15 mm;  
ambito di utilizzo: carabine e pistole a 50 m, PA, PS, PSp.

#### 10.4.1.4 Calibro a misurazione interna 4,5 mm (.177")

diametro della ghiera di misura: 4,50 mm (+ 0,05 / -0,00 mm);  
spessore della ghiera di misura: circa 0,50 mm;  
diametro dello stelo: 4,48 mm (diametro ghiera meno 0,02 mm);  
lunghezza dello stelo: da 10 mm a 15 mm;  
ambito di utilizzo: *mouche* di tutti i bersagli a 10 m; valutazione dei punti 1 e 2 sui bersagli di carabina e BM a 10 m; valutazione dell'1 sui bersagli di P10.

#### 10.4.1.5 Calibro C10 a misurazione esterna

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 ( $\pm$  0,05 mm);  
 lunghezza dello stelo: da 10 mm a 15 mm;  
 ambito di utilizzo: carabina e BM a 10 m, anelli dal 3 al 10.

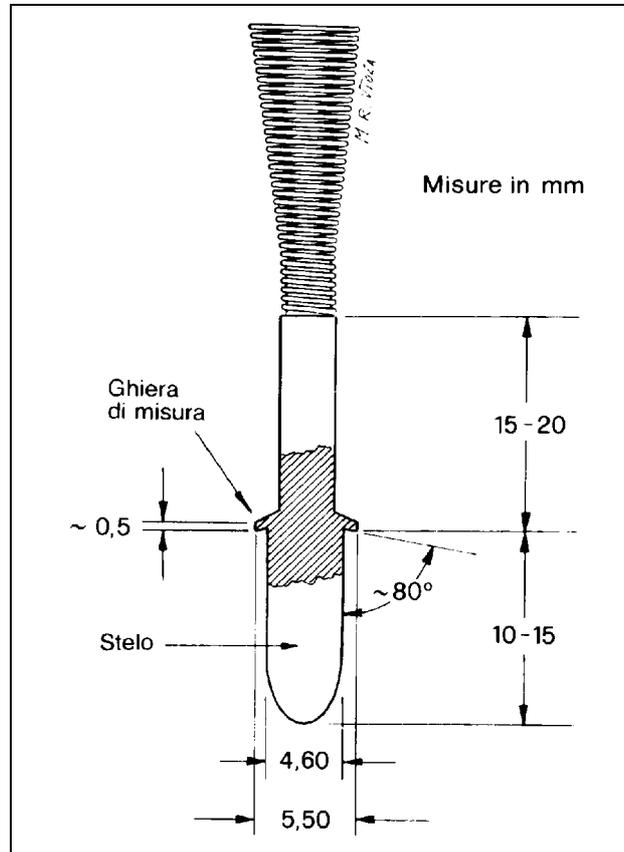


Fig. 12 - Calibro C10 a misurazione esterna

#### 10.4.1.5.1 Uso del calibro C10 a misurazione esterna

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

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

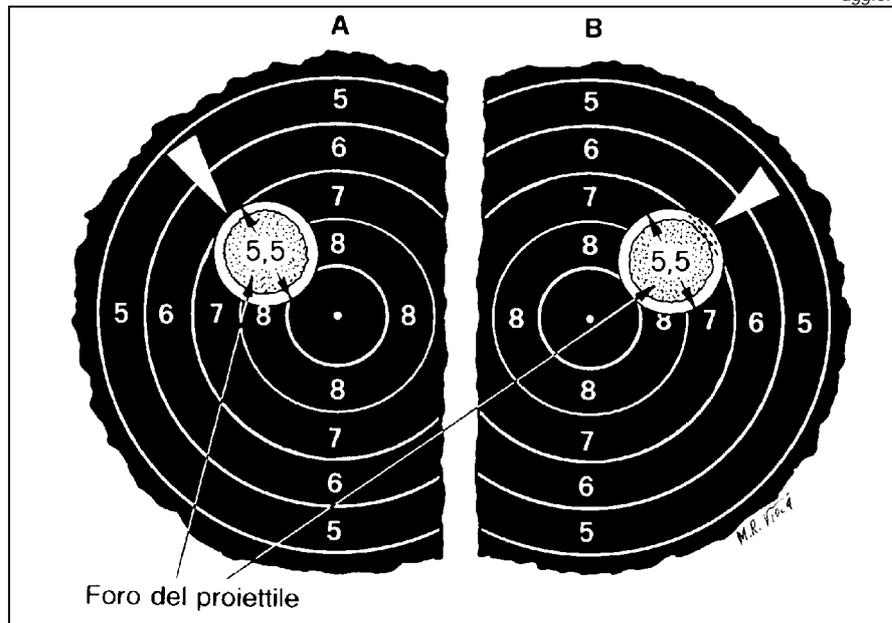


Fig. 13 -Uso del calibro C10 a misurazione esterna

#### 10.4.1.6 Calibro P10 a misurazione esterna

- 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 ( $\pm 0,05$  mm);
- lunghezza dello stelo: da 10 mm a 15 mm;
- ambito di utilizzo: pistola a 10 m, zone dal 2 al 10.

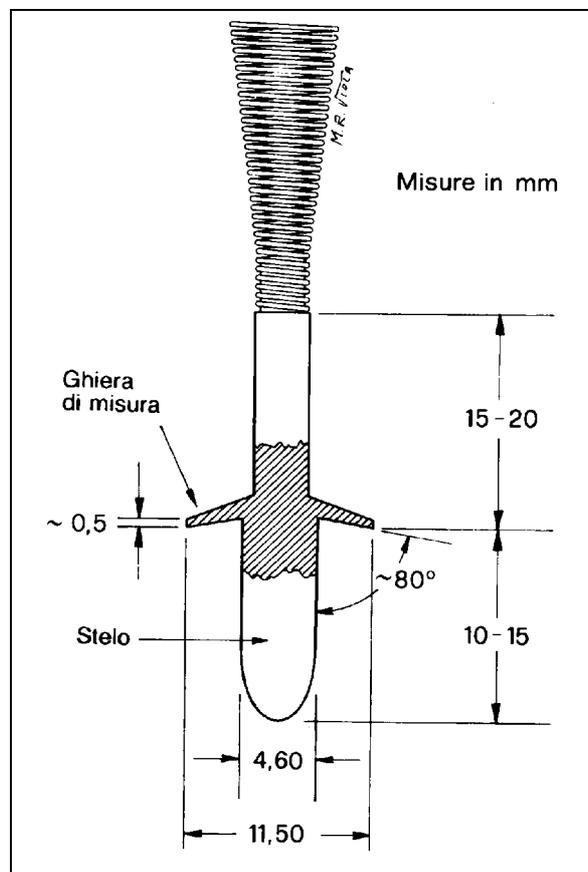


Fig. 14 -Calibro P10 a misurazione esterna

#### 10.4.1.6.1 Uso del calibro P10 a misurazione esterna

In figura 15, nel caso A si raffigura un calibro inserito in un colpo dubbio. Il calibro mostra che il bordo della ghiera di misura rimane entro (è tangente) il bordo esterno della riga di demarcazione del 9, perciò il colpo è valutato 10. Il caso B raffigura un altro colpo dubbio. Il calibro mostra che il bordo della ghiera di misura oltrepassa il bordo esterno della riga di demarcazione del 9 ed invade la zona dell' 8, pertanto il colpo è valutato 9.

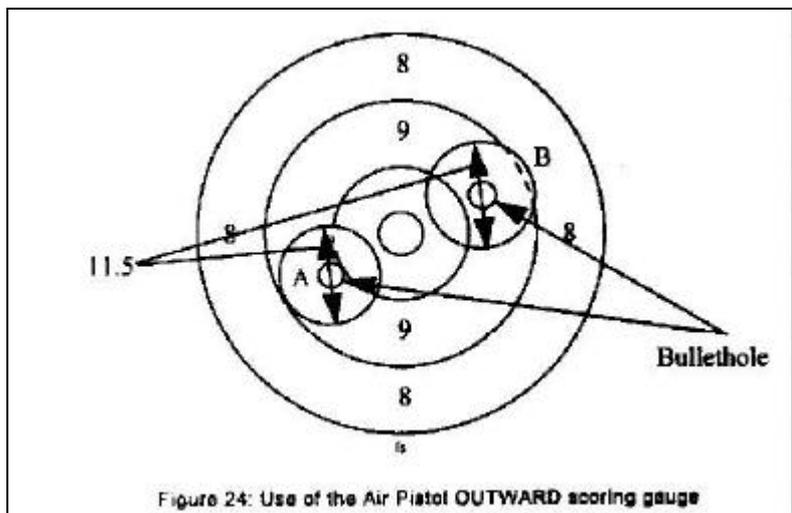


Fig. 15 -Uso del calibro P10 a misurazione esterna

#### 10.4.2 Calibro per "strappi"

10.4.2.1 Il calibro per gli "strappi" consiste in una piastrina di plastica, trasparente e piatta, con due linee parallele incise su una faccia.

10.4.2.2 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, misura effettuata tra i due bordi interni.

10.4.2.3 Per la Pistola Standard, la Pistola Sportiva e la Pistola Automatica (5,6 mm), le linee distano tra loro 7,00 mm (+0,05 / -0,00 mm), misura effettuata tra i due bordi interni.

#### 10.5 REGISTRAZIONE DEI RISULTATI

10.5.1 Nelle gare a 25 m i risultati, che sono ufficiali, devono essere registrati da un Commissario Marcatore sulla scheda di tiro. E' raccomandato un secondo marcatore che registri i punteggi sulla apposita tabella (cf. 2.11.7) a beneficio del pubblico.

Nelle gare a 10, 50 e 300 m, il servizio dei marcatori è facoltativo. Il servizio viene effettuato riportando su apposita tabella (cf. 2.7.3.4) i punteggi provvisori.

10.5.2 I risultati di tutte le specialità devono essere registrati, a cura dell'Ufficio Classifica, anche sul tabellone.

#### 11.0 PARITÀ NELLE CLASSIFICHE

In caso di pari punteggio si deve decidere comunque un ordine di classifica. Ciò si effettua seguendo le norme specifiche contenute nella sez. 11 di ciascun

Regolamento Tecnico Specifico, ad eccezione dei risultati che coincidono con il massimo punteggio ottenibile (ad es., 600/600).

## 11.1 PARITÀ INDIVIDUALI NELLE GARE IN CONTEMPORANEA: SPAREGGI

Nelle gare a 25 m e in quelle di BM in cui è prevista la contemporaneità di svolgimento delle singole specialità e non siano previste le *Finali*, i casi di parità relativi alle prime tre posizioni di classifica si risolvono facendo tirare colpi supplementari ai tiratori coinvolti (spareggio) (cf. P, 11.3 e BM, 11.3).

In tutte le altre gare i casi di parità verranno risolti, per le prime tre posizioni di classifica, secondo i rispettivi Regolamenti Tecnici Specifici: carabine, 11.1; pistole, 11.1.1 o 11.2.1; BM, 11.1.

## 12.0 RECLAMI ED APPELLI

12.1 RECLAMI VERBALI - Il D.T. esamina subito il reclamo presentato e decide; può riferire alla Giuria per la decisione collegiale.

12.1.1 Qualunque tiratore o accompagnatore di squadra ha il diritto di presentare reclamo, contro un episodio della gara o contro una decisione od una azione, immediatamente e verbalmente, alla Direzione del tiro. Tali reclami possono concernere le seguenti questioni:

12.1.2 un tiratore o un accompagnatore di squadra ritiene che i Regolamenti UITSS o il programma di gara non siano stati osservati durante l'esecuzione della gara stessa;

12.1.3 un tiratore o un accompagnatore non è d'accordo su una decisione o sull'operato di un Ufficiale di gara;

12.1.4 un tiratore è stato disturbato o danneggiato da altri tiratori, Ufficiali di gara, spettatori o da altre persone o cause;

12.1.5 un tiratore ha subito ritardi per una lenta segnalazione o un lento cambio di bersaglio o dovuti ad altra causa. I reclami relativi a questi incidenti non possono essere presentati durante gli ultimi 30 minuti della gara, salvo in circostanze particolari e anomale;

12.1.6 un tiratore è stato danneggiato da irregolarità riguardanti i tempi di esposizione dei bersagli, più brevi o più lunghi del previsto, o dalla mancata apparizione del bersaglio entro il tempo stabilito.

12.1.7 Il Direttore di tiro deve esaminare immediatamente i reclami verbali e assumere le opportune decisioni. Se necessario, riferirà alla Giuria per una decisione collegiale. In questi casi il Direttore di tiro o il vicedirettore può sospendere momentaneamente il tiro.

12.2 RECLAMI SCRITTI – possono riguardare anche le materie relative agli art. dal 12.1.1 al 12.1.6.(reclami verbali)

12.2.1 Qualunque tiratore o accompagnatore di squadra che non sia d'accordo con l'operato o la decisione presa su un reclamo verbale può presentare reclamo scritto alla Giuria. E' anche consentito presentare reclamo scritto senza aver prima presentato quello verbale. Tutti i reclami scritti devono essere presentati non più tardi di 30 minuti da quando è accaduto il fatto in contestazione e devono essere accompagnati dalla tassa fissata dal programma di gara. La

tassa deve essere restituita se il reclamo viene accettato, mentre è trattenuta, dalla Sezione organizzatrice, se il reclamo viene respinto.

12.2.2 I reclami devono essere presentati alla Direzione di gara che dispone degli appositi modelli prestampati. Mod. XIV

12.2.3 I reclami scritti devono essere vagliati dalla maggioranza della Giuria.

### 12.3 RECLAMI SUI RISULTATI

12.3.1 Un tiratore o un accompagnatore di squadra che ritenga che un colpo sia stato valutato o registrato in modo non corretto può reclamare contro quella valutazione, tranne per le decisioni sul valore ed il numero dei colpi attribuiti con l'uso collegiale del calibro, che sono definitive ed inappellabili. I reclami sui risultati possono essere presentati soltanto per gli errori di trascrizione sulla classifica o sulla scheda.

12.3.2 Tutti i reclami sui risultati conseguiti con bersagli elettronici e con bersagli cartacei devono essere presentati entro 20 minuti dalla loro pubblicazione sul tabellone dei risultati provvisori. L'ora della scadenza della presentazione dei reclami deve essere precisata sul tabellone stesso (cf 13.3.5).

12.3.3 Quando si usano sistemi di bersagli elettronici i reclami contro il valore di un colpo devono essere presentati immediatamente dopo la comparsa sul monitor e/o sulla striscia della stampante del colpo oggetto di reclamo; ogni reclamo deve essere presentato prima di tirare il colpo o la serie successivi o entro 3 minuti dal colpo tirato.

12.3.4 Se un tiratore contesta il valore di un colpo(i) il reclamo sarà accettato solo se presentato prima del successivo colpo o se si tratta dell'ultimo colpo, ma entro 3 minuti. Se il reclamo riguarda il valore di un colpo diverso da zero o di una mancata registrazione, se respinto verranno comminati 2 punti di penalità

12.3.5 La tassa per la presentazione del reclamo deve essere pagata per ogni singolo risultato oggetto di reclamo.

12.3.6 Quando la valutazione viene fatta sulla linea dei bersagli e non presso l'Ufficio Classifica, il reclamo può essere verbale ma accompagnato dalla tassa prevista per i reclami scritti e presentato alla Direzione di tiro (cf. 5.1.4.3). Questa tassa deve essere restituita se il reclamo viene accettato, mentre sarà trattenuta, dalla Sezione organizzatrice, se il reclamo viene respinto.

12.3.7 Gli eventuali reclami relativi alle classifiche di gara devono essere inviati alla Sezione organizzatrice e, per conoscenza, all'UITs entro 40 giorni dal termine della gara salvo eventuali diverse disposizioni emanate dall'UITs per le gare federali. Devono, altresì, essere accompagnati dalla relativa tassa. La Sezione organizzatrice invierà la risposta anche all'UITs per conoscenza. L'UITs si riserva gli opportuni successivi interventi.

### 12.4 APPELLI

12.4.1 In caso di disaccordo con una decisione della Giuria, si può ricorrere alla Giuria di Appello. Tali appelli devono essere presentati per iscritto non più tardi di un'ora dopo che la decisione della Giuria è stata notificata all'interessato e devono essere accompagnati dalla tassa. La tassa, insieme a quella del

reclamo precedente, per la stessa questione, deve essere restituita se il reclamo viene accettato, mentre è trattenuta dalla Sezione organizzatrice se il reclamo viene respinto.

- 12.4.2 Nei casi in cui la Giuria di Appello non è costituita, i reclami all'UITs devono essere inoltrati secondo quanto disposto dall'art. 5.1.3.18. Il ricorrente, in ogni caso, deve presentare il suo ricorso entro un'ora dalla notifica della decisione della Giuria di gara.
- 12.4.3 La decisione della Giuria di Appello è definitiva.
- 13.0 DELEGATI TECNICI U.I.T.S.
- 13.1 Per le gare federali, l'UITs designa uno o più Delegati Tecnici al fine di garantire la regolarità della competizione.
- 13.2 Il Delegato Tecnico deve accertare che nell'organizzazione della gara siano state osservate le norme del presente Regolamento e del *Programma Sportivo Federale* dell'anno; pertanto, in nessun caso potrà partecipare alla gara come tiratore.
- 13.3 In particolare egli deve accertare:
- 13.3.1 ⇒ che gli impianti di tiro e le apparecchiature siano conformi al Regolamento; le eventuali difformità riscontrate dovranno essere corrette ove possibile, in caso contrario esse dovranno essere segnalate all'UITs per opportuna conoscenza;
- 13.3.2 ⇒ che la "gestione pre-gara" sia stata correttamente eseguita (cf. 6.2);
- 13.3.3 ⇒ che tutti gli Organi di gara siano stati regolarmente costituiti (cf. 5.1) e siano composti da personale idoneo e in numero congruo;
- 13.3.4 ⇒ che la composizione delle Giurie e della Direzione di gara sia stata esposta (cf. 5.1.1.3);
- 13.3.5 ⇒ che i bersagli di gara siano regolamentari e debitamente numerati (cf. 5.1.7.2);
- 13.3.6 ⇒ che il controllo degli equipaggiamenti venga effettuato e che gli strumenti usati per il controllo stesso siano idonei;
- 13.3.7 ⇒ che sia effettuato il controllo delle tessere UITs dei partecipanti e, se dovesse ricorrere il caso, che le soluzioni adottate dalla Sezione organizzatrice verso coloro che ne sono sprovvisti siano valide;
- 13.3.8 ⇒ che gli strumenti per il controllo del valore dei colpi (cf. 10.4) e le procedure per la valutazione (cf. 10.3) siano regolamentari;
- 13.3.9 ⇒ che un tabellone per la pubblicazione dei risultati sia stato approntato e che ne sia curato l'aggiornamento tempestivo;
- 13.3.10 ⇒ che le schede di tiro complete dei risultati definitivi siano mantenute in ordine di merito e divise per ciascuna classifica;

- 13.3.11 ⇒ che in caso di primati uguagliati o superati siano osservate le formalità stabilite dal presente regolamento (cf. 1.11.1);
- 13.3.12 ⇒ che i risultati di gara siano corretti e che siano inviati immediatamente all'UITTS (cf. 6.4).
- 13.3.13 Nel caso di designazione di più Delegati Tecnici per la stessa competizione i suddetti compiti saranno ripartiti tra loro secondo le disposizioni dell'UITTS.

## INDICE

1.0	NORME GENERALI	pag	9
1.1	SCOPO E MOTIVAZIONE DELLE NORME UITS		9
1.2	APPLICAZIONE DELLE NORME TECNICHE GENERALI E SPECIFICHE		9
1.3	SICUREZZA	"	9
1.3.1	"Consegne" per il poligono	"	9
1.3.2	Norme di comportamento	"	10
1.3.3	Protezione acustica	"	11
1.4	TIRATORI	"	11
1.5	CATEGORIE DEI TIRATORI TESSERATI ALL'UITS	"	12
1.5.1	Assegnazione delle categorie	"	12
1.5.2	Esordienti e Maestrie	"	12
1.6	ATTIVITÀ DI TIRO	"	13
1.7	SPECIALITÀ DI TIRO	"	13
1.8	CLASSIFICAZIONE DELLE GARE	"	15
1.8.1	Gare federali	"	15
1.8.2	Gare ufficiali	"	16
1.8.3	Gare varie	"	16
1.8.4	Gare internazionali	"	16
1.9	PARTECIPAZIONE ALLE GARE	"	16
1.9.1	Modalità di partecipazione	"	17
1.9.2	Partecipazione delle squadre	"	17
	"CONTEMPORANEITÀ DI GARE	"	17
1.10	PRIMATI, TITOLI E QUALIFICHE	"	17
1.10.1	Primato italiano	"	18
1.10.2	Omologazione dei primati	"	18
1.11.3	Titoli di campione	"	19
1.11.4	Tiratori di interesse federale	"	20
1.11.5	Qualifica di azzurro	"	20
2.0	CARATTERISTICHE DEI POLIGONI	"	20
2.1	CARATTERISTICHE GENERALI	"	20
2.2	BANDIERINE SEGNAVENTO PER STAND A 300 m E 50 m	"	21
2.3	DISTANZE DI TIRO	"	21
2.4	ALTEZZA DEL CENTRO DEL BERSAGLIO (Centro della zona del 10)	"	22
2.5	VARIAZIONI ORIZZONTALI DEI CENTRI DEI BERSAGLI (STAND A 300, 50 E 10 m)	"	22
2.6	VARIAZIONI ORIZZONTALI DEI CENTRI DEI BERSAGLI (STAND DI BERSAGLIO MOBILE A 50 E 10 m E DI PISTOLA A 25 m)	"	23
2.7	CARATTERISTICHE COMUNI DEGLI STAND A 300, 50 E 10 m	"	23
2.8	CARATTERISTICHE SPECIFICHE DEGLI STAND A 300 m	"	24
2.9	CARATTERISTICHE SPECIFICHE DEGLI STAND A 50 m	"	24
2.10	CARATTERISTICHE SPECIFICHE DEGLI STAND A 10 m	"	25
2.11	CARATTERISTICHE SPECIFICHE DEGLI STAND A 25 m	"	25
2.12	REGOLE PER L'INSTALLAZIONE DEGLI APPARECCHI GIRABERSAGLI		26
2.13	CARATTERISTICHE DEGLI STAND DI BERSAGLIO MOBILE (50 e 10 m)	28	
2.13.1	Caratteristiche comuni	"	28
2.13.2	Caratteristiche specifiche per gli stand di BM a 50 m	"	29
2.13.3	Caratteristiche specifiche per gli stand di BM a 10 m	"	30
3.0	CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI	"	30
3.1	CARATTERISTICHE GENERALI	"	30
3.2	BERSAGLI DI GARA	"	32
3.2.1	Bersaglio a 300 m	"	32
3.2.2	Bersaglio per carabina a 50 m	"	33
3.2.3	Bersaglio per carabina a 10 m	"	34
3.2.4	Bersaglio per tiro celere con pistola a 25 m	"	35
3.2.5	Bersaglio per tiro di precisione con pistola a 25 e 50 m	"	36
3.2.6	Bersaglio per pistola a 10 m	"	37
3.2.7	Bersaglio Mobile	"	38
3.3	BERSAGLI DI PROVA	"	40
3.4	CONTROBERSAGLI PER GARE DI PISTOLA A 25 m	"	40
4.0	EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI	pag.	40
5.0	ORGANI DI GARA	"	40

5.1	COSTITUZIONE.....	“	40
5.1.1	Generalità.....	“	40
5.1.2	Giuria di Appello.....	“	41
5.1.3	Giuria di gara.....	“	41
5.1.4	Direzione di gara.....	“	43
5.1.5	Direzione di tiro.....	“	43
5.1.6	Ufficio controllo equipaggiamenti.....	“	45
5.1.7	Ufficio Classifica.....	“	46
5.2	DISTINTIVI DI RICONOSCIMENTO.....	“	46
6.0	PROCEDURE ORGANIZZATIVE DELLE GARE.....	“	46
6.1	PROGRAMMI DI GARA.....	“	47
6.1.1	Generalità.....	“	47
6.1.6	Contenuto dei programmi.....	“	47
6.1.7	Modifiche ai programmi.....	“	48
6.2	GESTIONE PREGARA (ASSEGNAZIONE DEI TURNI E DELLE LINEE DI TIRO).....	“	48
6.2.1	Generalità.....	“	48
6.2.2	Assegnazione dei turni e delle linee.....	“	49
6.3	ORGANIZZAZIONE DELLA GARA.....	“	50
6.4	INVIO CLASSIFICHE.....	“	52
6.5	CONSERVAZIONE DEGLI ATTI DELLA GARA.....	“	52
7.0	ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE.....	“	52
8.0	INCEPPAMENTI DI ARMI E INTERRUZIONI DEL TIRO.....	“	53
9.0	NORME DI COMPORTAMENTO PER TIRATORI ACCOMPAGNATORI E PUBBLICO.....	“	53
9.1	NORME GENERALI.....	“	53
9.2	ASSISTENZA DURANTE IL TIRO.....	“	54
9.3	PENALIZZAZIONI PER VIOLAZIONE DELLE NORME.....	“	54
10.0	PROCEDURE PER LA CLASSIFICA.....	“	55
10.1	NORME GENERALI.....	“	55
10.2	ORDINE DELLE CLASSIFICHE.....	“	56
10.3	VALUTAZIONE DEI COLPI.....	“	57
10.3.1	Generalità.....	“	57
10.3.2	Colpi mancati.....	“	57
10.3.3	Strappi.....	“	57
10.4	CALIBRI.....	“	58
10.4.1	Calibri ad inserimento.....	“	58
10.4.2	Calibro per "strappi".....	“	61
10.5	REGISTRAZIONE DEI RISULTATI.....	“	61
11.0	PARITÀ NELLE CLASSIFICHE.....	“	61
11.1	PARITÀ INDIVIDUALI NELLE GARE IN CONTEMPORANEA: SPAREGGI.....	“	61
12.0	RECLAMI ED APPELLI.....	“	62
12.1	RECLAMI VERBALI.....	“	62
12.2	RECLAMI SCRITTI.....	“	62
12.3	RECLAMI SUI RISULTATI.....	“	63
12.4	APPELLI.....	“	63
13.0	DELEGATI TECNICI U.I.T.S.....	“	64





# REGOLAMENTO TECNICO SPECIFICO PER CARABINE

Arma Libera	(AL)
Fucile Standard	(FS)
Carabina Libera	(CL)
Carabina Standard	(CS)
Carabina a 10 m	(C10)

## SOMMARIO

- 1.0 NORME GENERALI
  - 2.0 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI
  - 3.0 CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI
  - 4.0 EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI
  - 5.0 ORGANI DI GARA
  - 6.0 PROCEDURE E NORME DI GARA
  - 7.0 ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE
  - 8.0 INCEPPAMENTI DI ARMI E INTERRUZIONI DEL TIRO
  - 9.0 NORME DI COMPORTAMENTO
  - 10.0 PROCEDURE PER LA CLASSIFICA E SEGNALAZIONE DEI COLPI
  - 11.0 PARITÀ NELLE CLASSIFICHE
- INDICE

NOTA: I riferimenti che vengono citati con i soli numeri sono pertinenti alle norme di questo libro. Se il riferimento attiene ad un altro libro, ciò è specificato.

## ABBREVIAZIONI

Art.	=	Articolo
BM	=	Bersaglio Mobile
C	=	Carabine
cf.	=	Confronta
F	=	Finali
GS	=	Gruppo Sportivo
P	=	Pistole
p.	=	Pagina
RTBM	=	Regolamento Tecnico per Bersaglio Mobile
RTC	=	Regolamento Tecnico per Carabine
RTF	=	Regolamento Tecnico per Finali
RTG	=	Regolamento Tecnico Generale
RTP	=	Regolamento Tecnico per Pistole

## 1.0 NORME GENERALI

### 1.1 SCOPO E MOTIVAZIONE DELLE NORME UITES

Cf. RTG, 1.1

### 1.2 APPLICAZIONE DELLE NORME TECNICHE SPECIFICHE

1.2.1 Queste Regole fanno parte del Regolamento Tecnico Specifico dell'UITES e si devono applicare in tutte le gare di carabina.

1.2.2 Ogni tiratore, accompagnatore di squadra ed Ufficiale di Gara deve conoscere bene il Regolamento UITES e deve assicurarsi che sia osservato.

### 1.3 SICUREZZA (cf. RTG, 1.3)

1.3.1 Anche se la carabina dispone di caricatore, vi si può caricare una sola cartuccia. Quando non si sta sparando tutte le carabine devono essere scariche e con l'otturatore arretrato; nelle C10 lo sportellino o la leva di caricamento deve essere aperto.

## 2.0 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI

2.1 Le caratteristiche dettagliate dei poligoni sono contenute nella sezione 2 del Regolamento Tecnico Generale.

## 3.0 CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI

3.1 Le caratteristiche dettagliate dei bersagli sono contenute nella sezione 3 del Regolamento Tecnico Generale.

## 4.0 EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI

### 4.1 NORME GENERALI

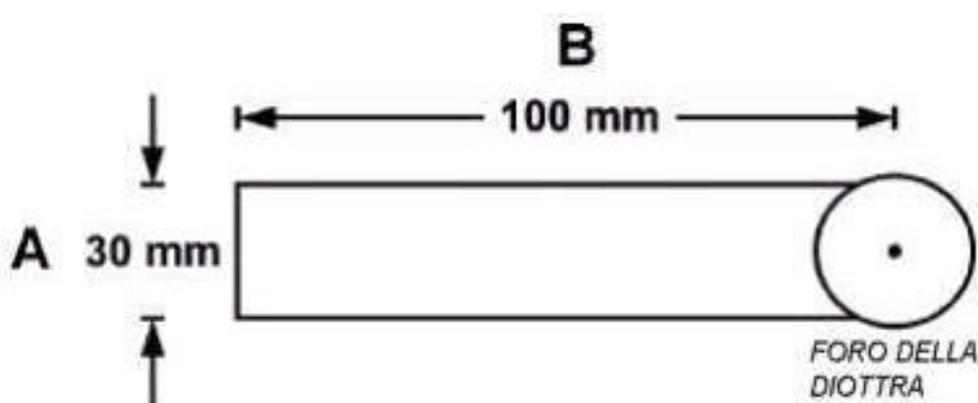
I tiratori devono usare soltanto equipaggiamenti ed accessori conformi alle regole UITES. Sono proibiti tutti gli accorgimenti o i tipi di equipaggiamento non menzionati che possano costituire illecito vantaggio o che siano in contrasto con lo spirito del Regolamento UITES. Il tiratore è responsabile della presentazione del proprio equipaggiamento all'Ufficio controllo equipaggiamenti per l'ispezione e l'approvazione prima dell'inizio della gara. Gli accompagnatori devono curare che i loro tiratori siano dotati di equipaggiamento conforme al Regolamento UITES. La Giuria ha il diritto di esaminare l'equipaggiamento e qualsiasi apparecchiatura dei tiratori in qualsiasi momento.

#### 4.1.1 Caratteristiche delle carabine

4.1.1.1 E' proibito l'uso di compensatori e freni di bocca. Le prolunghe delle canne, quindi, non possono essere forate in alcun punto.

- 4.1.1.2 Gli scatti elettronici sono consentiti soltanto se:
- 4.1.1.2.1 tutti i loro componenti sono fermamente assemblati e contenuti, insieme al meccanismo, all'interno della carabina;
- 4.1.1.2.2 il grilletto è azionato dalla mano con la quale si spara;
- 4.1.1.2.3 tutti i componenti la carabina sono stati presentati per la verifica all'Ufficio Controllo Equipaggiamenti;
- 4.1.1.2.4 la carabina, e tutte le sue componenti installate, risulta conforme a tutte le norme (dimensioni e peso).
- 4.1.1.3 La carabina non può essere rimossa dalla linea di tiro durante la gara salvo che con il permesso degli Ufficiali di Gara.
- 4.1.1.4 E' proibito l'uso della cinghia e del relativo gancio, nella posizione in piedi.
- 4.1.2 Organi di mira
- 4.1.2.1 Non si possono applicare lenti correttive agli organi di mira della carabina, che, però, possono essere indossate dal tiratore.
- 4.1.2.2 E' ammesso qualsiasi tipo di organo di mira non contenente lenti o sistemi di lenti. Si possono applicare filtri per la luce sul mirino, sulla tacca di mira o nella diottra.
- 4.1.2.3 E' proibito montare sulla carabina cannocchiali o doppi organi di mira.
- 4.1.2.4 ~~Si può applicare una mascherina paraluce sulla carabina o sulla diottra.~~
- 7.4.2.3.4 Uno schermo può essere fissato alla carabina o alla diottra. lo schermo non deve essere alto più di 30mm (A) e non più lungo di 100 mm. (B) misurati dal centro del foro della diottra verso il lato dell'occhio che non mira. lo schermo non può esser usato sul lato dell'occhio che mira. (marzo 2005)**

#### 7.4.2.3.4.1 SCHERMO SULLA DIOTTRA



- 4.1.2.5 Si può usare un apparato con prismi o con specchi, quando il tiratore spara poggiando la carabina sulla spalla destra ma mirando con l'occhio sinistro, o

viceversa, purché l'apparato non contenga lenti di ingrandimento. Questi congegni non possono essere usati quando il tiratore poggia la carabina sulla spalla destra ed usa l'occhio destro per mirare o spalla ed occhio sinistri.

#### 4.1.3 Cinghia

La larghezza massima della cinghia è di 40 mm. La cinghia deve essere indossata solo sopra la parte superiore dell'avambraccio sinistro e quindi essere attaccata alla parte anteriore della cassa della carabina. La cinghia deve passare soltanto lungo una parte della mano o del polso. Nessuna parte della carabina può toccare la cinghia o altri suoi accessori, ad eccezione dell'attacco della cinghia (maglietta) e del fermo della mano.

#### 4.1.4 Abbigliamento

L'uso di qualsiasi accorgimento, mezzo o capo di abbigliamento che immobilizzi o riduca in maniera non corretta la flessibilità delle gambe, del corpo o delle braccia del tiratore è proibito (si vuole evitare che la stabilità del tiratore sia artificialmente aumentata da un indumento speciale).

### 7.4.7 **REGOLAMENTAZIONE PER L'ABBIGLIAMENTO**

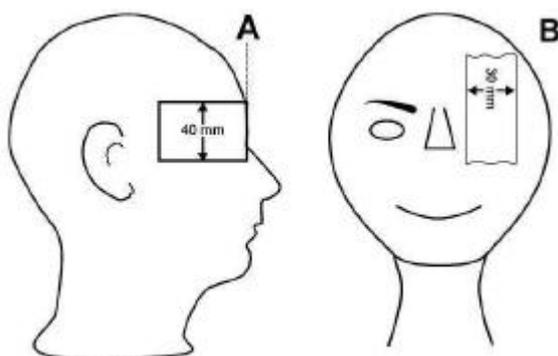
**7.4.7.1** È responsabilità del concorrente presentarsi negli stand di tiro indossando un abbigliamento appropriato e consono ad un evento pubblico.

**7.4.7.1.1** Durante la Premiazione o in occasione di altre Cerimonie gli atleti sono tenuti a presentarsi indossando la loro divisa nazionale ufficiale o la tuta sportiva nazionale (completa). Tutti i membri della squadra devono essere vestiti alla stessa maniera.

**7.4.7.6** *Gli schermi laterali attaccati al cappello, o al berretto, o agli occhiali, o sulla fascia frontale, sono permessi e non devono superare i 40 millimetri di altezza (A). Questi schermi non possono estendersi in avanti oltre la linea virtuale centrale della fronte (vedi anche l'art. 7.4.2.3.4).*

**7.4.7.6.1** *E' permesso posizionare una copertura sull'occhio che non mira larga non più di 30 mm (B).*

**7.4.7.6.2**



**Le Giacche da Tiro, i pantaloni da tiro e le scarpe da tiro rimangono invariate. Tuttavia, a partire dal 2005, saranno effettuati rigorosi ed appropriati controlli degli equipaggiamenti**

#### 4.1.5 Apparecchi riproduttori di suono

Durante la gara e le riunioni selettive è proibito l'uso di radio, registratori o altre apparecchiature in grado di produrre o riprodurre suoni, o in grado di comunicare. Possono essere usati dal tiratore solo apparecchi che riducano il rumore (cf. RTG, 1.3.3).

#### 4.2 CARABINA LIBERA (CL)

##### 4.2.1 Caratteristiche delle carabine

4.2.1.1 Sono consentite tutte le carabine calibro 5,6 mm a percussione anulare (.22" L.R.), purché non eccedano le seguenti limitazioni:

4.2.1.2 il peso della carabina non deve superare 8 kg, compresi gli accessori.

4.2.1.3 L'impugnatura a pistola non può essere costruita in modo da fornire supporto alla cinghia della carabina o al braccio sinistro.

4.2.1.4 Le canne e i tubi di prolunga non devono essere forati.

##### 4.2.2 Calciolo e sperone

4.2.2.1 Si può usare un calciolo con uno sperone, altrimenti detto gancio, che non sporga più di 153 mm (A, in fig. 1) oltre la linea posteriore, perpendicolare all'asse della canna, tangente alla parte più incassata della curvatura del calciolo, quella che normalmente poggia contro la spalla. Lo sperone deve, inoltre, avere una lunghezza totale esterna intorno alla curva o piegatura, di non più di 178 mm (B). Tutte queste misure vanno verificate quando il calciolo mobile sta in posizione centrale rispetto al calcio della carabina. (E' stata cancellata l'ultima parte della norma: le limitazioni circa l'altezza della curvatura interna dello sperone e quella della rotazione sull'asse verticale: 50mm)

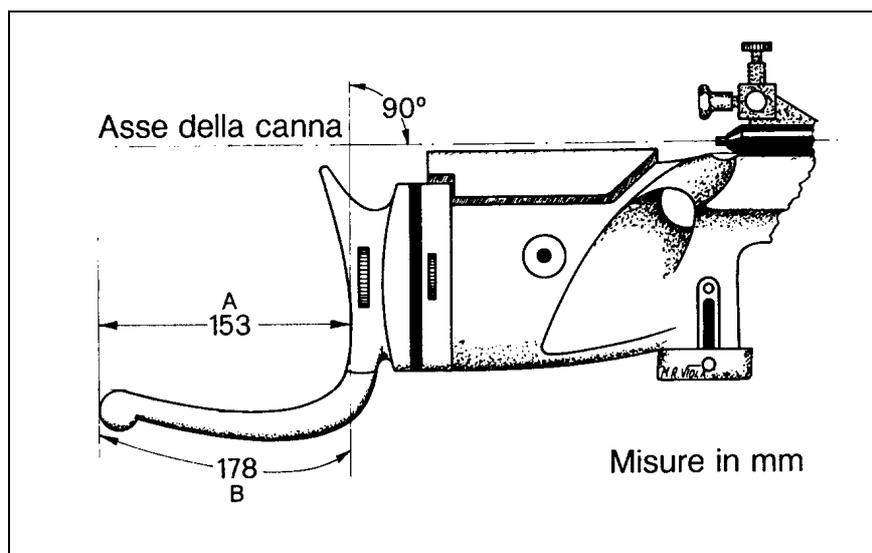


Fig. 1 - Calciolo e sperone: dimensioni massime consentite

#### 4.2.3 Pomo

Il pomo è qualsiasi supporto od estensione al di sotto della cassa che aiuta a sostenere la carabina. Il pomo non può estendersi più di 200 mm al di sotto dell'asse della canna.

### 4.3 *CARABINA SPORTIVA (CS)*

#### 4.3.1 Caratteristiche delle carabine

4.3.1.1 *La specialità è riservata a Donne e Juniores Donne prende il nome di CS ed ha le stesse caratteristiche della CL tranne per il peso che non deve superare 6,5 kg.*

### 4.4 ARMA LIBERA (AL)

Sono valide le stesse regole della Carabina Libera (4.2) e *Carabina Sportiva*(4.3) categoria *donne*, eccetto che il calibro non può superare 8 mm.

4.4.1 Larghezza massima della banda antimiraggio, 60 mm.

### 4.5 FUCILE STANDARD (FS)

4.5.1 Sono consentite tutte le carabine, di modello convenzionale, conformi alle specifiche mostrate nella figura 8, purché non eccedano le seguenti restrizioni:

4.5.1.1 il calibro non può superare 8 mm;

4.5.1.2 la resistenza del grilletto allo scatto deve essere almeno 1500 g. Il peso, per la verifica di quanto detto, deve essere posto al centro del grilletto, con la canna in posizione verticale.

4.5.1.3 lo stecker, o doppio grilletto, è proibito;

4.5.1.4 *il calciolo può essere regolato in senso verticale e può essere traslato sull'asse verticale per un massimo di 15 mm a sinistra o destra. Oppure il calciolo intero (non parzialmente) può essere ruotato sull'asse verticale. Non è permesso ruotare*

*il calciolo sull'asse orizzontale. Il punto più basso del calcio oppure la punta del calciolo - nella posizione tutta abbassata – non deve superare 220 mm dall'asse della canna.*

- 4.5.1.5 il foro per il pollice, l'alloggiamento per il pollice, il supporto per la mano e per il polso (cf. 4.7 e fig. 2), nonché la livella a bolla sono proibiti. Il calcio può essere portato alle misure mostrate nella figura 8 se è inferiore alle massime dimensioni consentite. Qualsiasi aggiunta di materiale deve essere conforme al modello originale e in nessun caso è ammessa l'impugnatura anatomica (cf. 4.5.2.3);
- 4.5.1.6 la lunghezza del calcio e la posizione del poggiaaguancia non devono essere cambiate nel corso della gara.
- 4.5.1.7 si deve usare la stessa carabina, senza cambiamenti, in tutte le posizioni. Ciò non riguarda la regolazione del calciolo o del fermo della mano, e neppure il cambio dei mirini nel tunnel anteriore, o la regolazione della diottra;
- 4.5.1.8 Larghezza massima della banda antimiraggio, 60 mm.

#### 4.5.2 Pesi e materiali esterni

- ~~4.5.2.1 Sono consentiti soltanto pesi concentrici alla canna e pesi applicati alla parte anteriore della cassa che non superino le dimensioni della cassa e che siano simili alla forma~~

#### **7.4.3.3.2 PESI ESTERNI**

***Qualunque peso aggiuntivo deve essere contenuto nelle dimensioni della calciatura. (marzo 2005)***

- 4.5.2.2 Non è consentito tenere un supporto a 2 piedi o qualsiasi altro tipo di supporto attaccato alla carabina.
  - 4.5.2.3 Non si può aggiungere materiale che aumenti la presa alla cassa, all'impugnatura, al calciolo o alla parte inferiore della cassa.
  - 4.5.2.4 Anche se sulla canna viene aggiunta una prolunga, la lunghezza totale misurata dal vivo di culatta all'apparente vivo di volata non dovrà comunque superare 762 mm. La canna e la prolunga non devono essere forate.
- #### 4.6 CARABINA A 10 m (C10)
- 4.6.1 Sono consentite tutte le carabine ad aria compressa o a CO<sub>2</sub> (anidride carbonica), di modello convenzionale conformi alle specifiche mostrate nella fig. 8. Sono valide le stesse regole del FS (cf. 4.5) con le seguenti ulteriori restrizioni:
    - 4.6.1.1 calibro 4,5 mm (.177");
    - 4.6.1.2 la lunghezza complessiva della meccanica di una C10, misurata dall'estremità posteriore a quella anteriore, compresa qualsiasi tipo di prolunga (sia attaccata alla canna che non), non può superare 850 mm. La canna e la prolunga della canna non devono essere forate;

4.6.1.3 i pesi, concentrici alla canna, non possono sporgere radialmente oltre 30 mm dall'asse della canna, possono essere ritagliati per non coprire la visuale del mirino e possono essere spostati lungo la canna.

#### 4.7 APPOGGIO DELLA MANO SULL'IMPUGNATURA

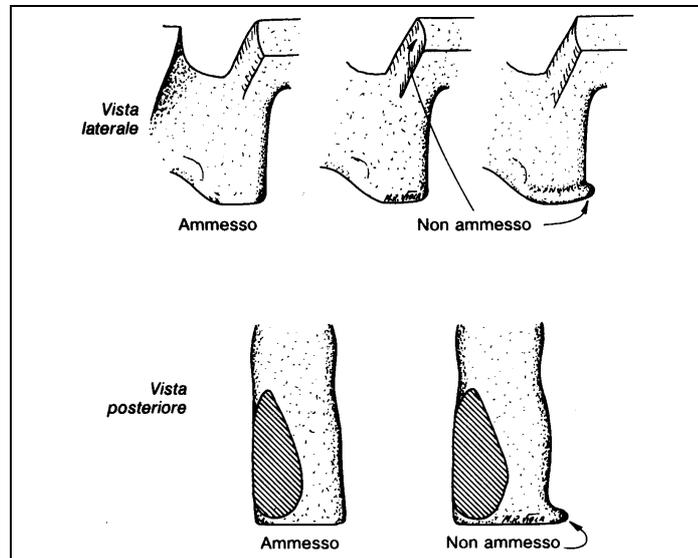


Fig. 2 - Impugnatura e particolare dell'appoggio della mano

L'appoggio per la mano è qualsiasi protuberanza od estensione sulla parte anteriore e laterale dell'impugnatura, aggiunta per prevenire lo slittamento o scivolamento della mano verso il basso è **vietato**.

#### 4.8 NORME INERENTI L'ABBIGLIAMENTO

##### 4.8.1 Generalità

4.8.1.1 Tutti gli indumenti da tiro devono essere di materiale flessibile, soffice e pieghevole, che non cambi le sue caratteristiche fisiche, cioè che non diventi più rigido, più spesso o più duro in normali condizioni di tiro. Qualsiasi fodera, imbottitura o rinforzo deve possedere le stesse caratteristiche. La fodera o i rinforzi non possono essere incollati, cuciti, fusi o comunque applicati allo strato esterno dell'indumento da tiro, se non mediante normali punti di cucito, e solo lungo il bordo, escludendo cuciture incrociate. La fodera o l'imbottitura deve essere misurata come facente parte integrante dello spessore dell'indumento.

4.8.1.2 Solo una unica giacca da tiro, un unico paio di pantaloni ed un unico paio di scarpe da tiro possono essere approvati dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti per ciascun tiratore, per tutte le gare di carabina in una stessa competizione. Ciò non vieta che il tiratore possa usare pantaloni ordinari, oppure normali scarpe da ginnastica. La giacca deve essere adatta per il tiro in tutte le tre posizioni (terra, piedi, ginocchio) e deve rispettare tutte le specifiche, per poter essere approvata ed usata.

##### 4.8.2 Strumenti di misurazione dello spessore

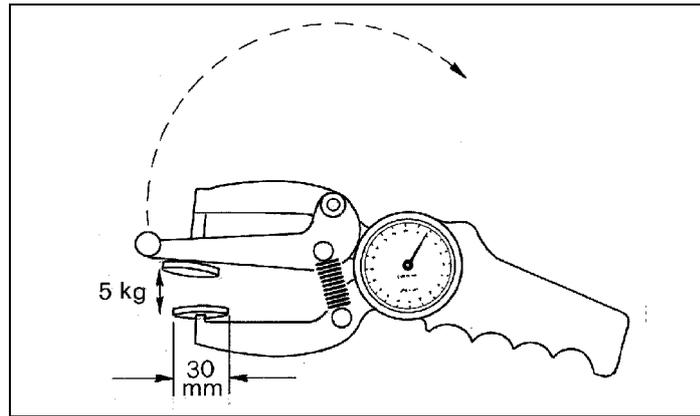


Fig. 3 - Strumento per la misurazione degli spessori

- 4.8.2.1 Lo strumento usato per misurare lo spessore del materiale di un capo di abbigliamento nonché del materiale delle scarpe deve essere in grado di fornire una lettura fino a 1/10 di mm (0,10 mm). Le misure devono essere prese esercitando una pressione di 5 kg. Lo strumento deve avere 2 superfici piatte e rotonde, di circa 30 mm di diametro ciascuna, che si sovrappongono l'una sull'altra.
- 4.8.3 Giacca
- 4.8.3.1 Il corpo e le maniche della giacca, compresa la fodera, non devono avere uno spessore superiore a 2,5 mm, misurando lo strato singolarmente e 5 mm se misurato al doppio, in ogni punto dove le superfici sono piatte ed esenti da cuciture. La giacca non deve essere più lunga del braccio disteso con la mano chiusa a pugno, come mostrato nella fig. 4a.
- 4.8.3.2 La chiusura della giacca deve essere fatta unicamente per mezzo di sistemi non regolabili. Il divieto comprende i ganci asportabili di qualsiasi tipo. La giacca non si deve sovrapporre più di 100 mm quando è chiusa e deve vestire in maniera sciolta il tiratore che la indossa. Per verificare ciò, si deve poter sovrapporre la giacca, oltre la normale chiusura, di almeno 70 mm, misurati dal centro del bottone al bordo esterno dell'asola (fig. 4b). Le misure devono essere effettuate con le braccia lungo i fianchi.
- 4.8.3.3 Sono proibiti lacci, chiusure a strappo (velcro) o congegni che possano fornire un supporto artificiale. E', però, consentito avere una cerniera lampo o non più di 2 lacci a strappo per restringere la stoffa se troppo larga nell'area del rinforzo sulla spalla (fig. 4a). Nessun'altra cerniera lampo o altro tipo di allacciatura o di fissaggio non specificato in queste norme e figure, è consentito.
- 4.8.3.4 E' consentito avere un pannello intercambiabile sulla schiena per l'aerazione, purché soffice, flessibile e pieghevole. L'allacciatura di questo pannello deve essere tale da non irrigidire la giacca né costituire sostegno supplementare al tiratore. Qualsiasi pannello posteriore asportabile deve essere approvato dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti. Tutti i pannelli di una giacca devono avere uguali dimensioni.

- 4.8.3.5 Nella posizione a terra e in ginocchio, la manica della giacca da tiro non deve sporgere oltre il polso del braccio al quale è agganciata la cinghia e, quando il tiratore è in posizione, la manica non deve essere sistemata fra la mano o il guanto e la cassa della carabina.
- 4.8.3.6 Non si può applicare velcro, o sostanza adesiva, sia liquida che a spruzzo, all'esterno o all'interno della giacca, dell'imbottitura o dell'equipaggiamento. E' ammesso rendere più ruvido il materiale della giacca.
- 4.8.3.7 Il pannello posteriore può essere composto anche da più pezzi di materiale, compresa una banda o striscia su cui si può applicare il nome del tiratore o quello della sezione o GS di appartenenza, purché questa non riduca la flessibilità e indurisca materialmente la giacca. Tutte le parti del pannello posteriore devono rientrare nello spessore limite di 2,5 mm, sempre misurato su una superficie piana senza cuciture.
- 4.8.4 Pantaloni
- 4.8.4.1 Il materiale deve essere conforme alla norma 4.8.1.1 e 4.8.1.2; spessore singolo: 2,5 mm; doppio: 5 mm.
- 4.8.4.2 La parte superiore dei pantaloni non può essere indossata più di 50 mm sopra la cresta iliaca. Qualsiasi legaccio, cerniera lampo o fermaglio atto a rendere più stretti i pantaloni intorno alle gambe o ai fianchi è proibito. Per sostenere i pantaloni è consentita solo una cintura normale, alta non più di 40 mm e spessa non più di 3 mm, oppure bretelle elastiche. Se i pantaloni hanno una banda in vita, essa non può essere più alta di 70 mm e può essere chiusa da un gancio con 5 occhielli al massimo, oppure avere fino a 5 bottoni a pressione, oppure una chiusura simile, oppure il velcro. E' consentito un solo tipo di chiusura. E' proibita la chiusura a velcro combinata con qualsiasi altra abbottonatura. I pantaloni devono poter essere infilati calzando normali scarpe sportive o da ginnastica, con le cerniere lampo delle gambe chiuse. I pantaloni devono essere larghi intorno alla gamba. Il tiratore deve essere in grado di sedersi su una sedia con i pantaloni indossati e con tutte le abbottonature e cerniere chiuse (cf. fig. 4c). Se non si indossano pantaloni specifici da tiro, sono ammessi pantaloni normali, purché non diano sostegno artificiale ad alcuna parte del corpo.(i pantaloni devono essere larghi lungo le gambe)

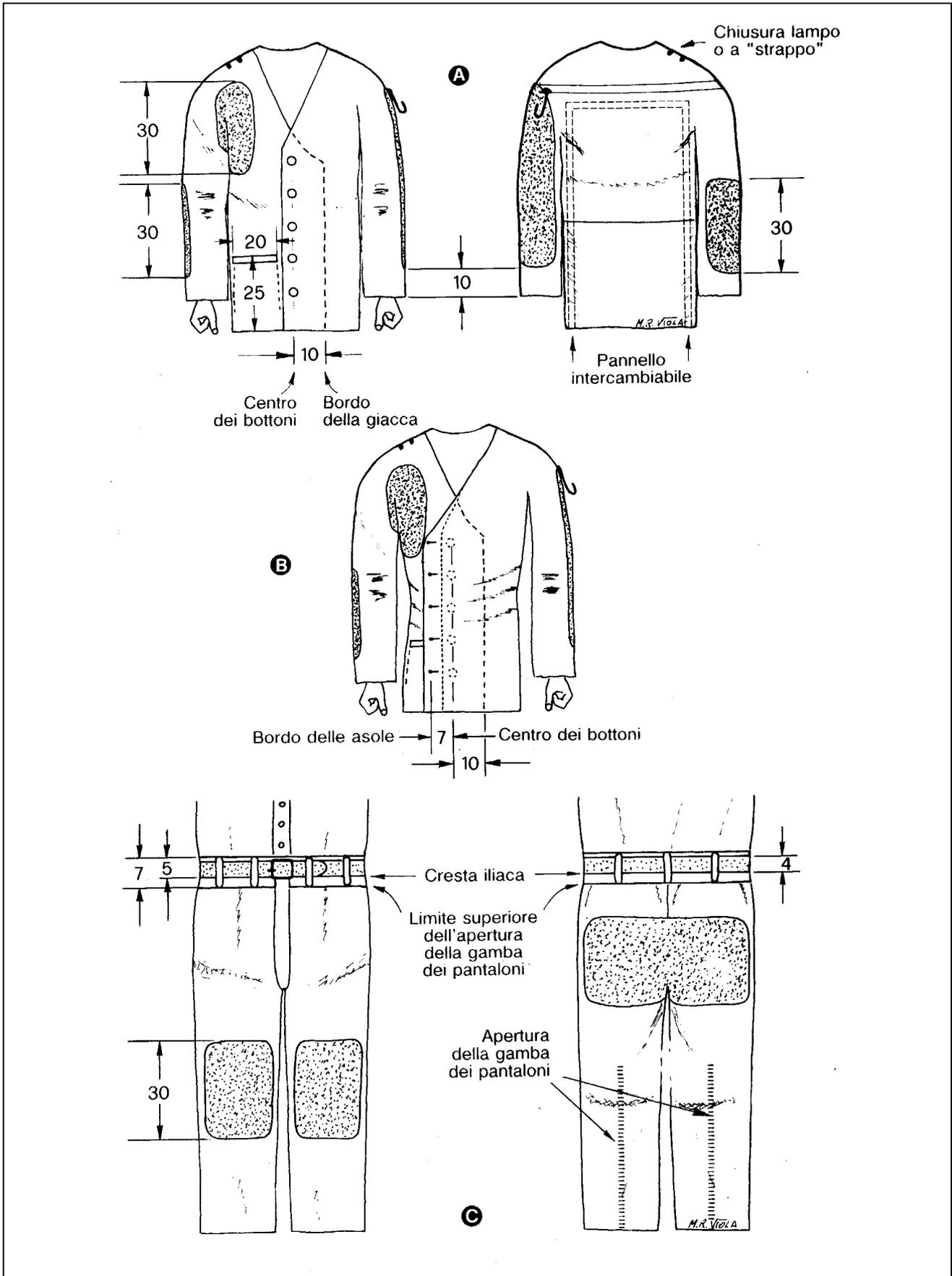


Fig. 4 a, b, c - Giacca e pantaloni da tiro

4.8.4.3 Le cerniere lampo, i bottoni, il velcro o altre simili chiusure non regolabili possono essere usate solo:

4.8.4.3.1 per la chiusura anteriore dei pantaloni;

4.8.4.3.2 una su ognuna delle gambe dei pantaloni. L'apertura non può iniziare più di 70 mm dal bordo vita e può estendersi fino all'orlo della gamba (cf. fig. 4c). Una sola allacciatura è permessa per ciascuna gamba, o anteriormente nella parte superiore, o posteriormente; ma non in entrambi i posti in una stessa gamba.

#### 4.8.5 Scarpe

4.8.5.1 Sono permesse normali scarpe da passeggio, scarpe da ginnastica leggere e scarpe da tiro, adeguate alla misura del piede del tiratore, che rispettino le seguenti specifiche:

4.8.5.2 il materiale con cui è fatta la tomaia deve essere soffice, flessibile, pieghevole e non più spesso di 4 mm, comprese tutte le fodere, misurato in qualsiasi punto piatto dove non vi siano cuciture (es: posizione D in fig. 5);

4.8.5.3 la suola deve essere flessibile in corrispondenza dell'avampiede;

4.8.5.4 l'altezza della scarpa dal pavimento fino al punto più alto (C, in fig. 5) non deve superare 2/3 della lunghezza totale (B + 10 mm, in fig. 5). Esempio: se la lunghezza della scarpa (B + 10 mm), è 300 mm, l'altezza non deve essere più di 200 mm);(La flessibilità della scarpa deve essere rigorosamente controllata)

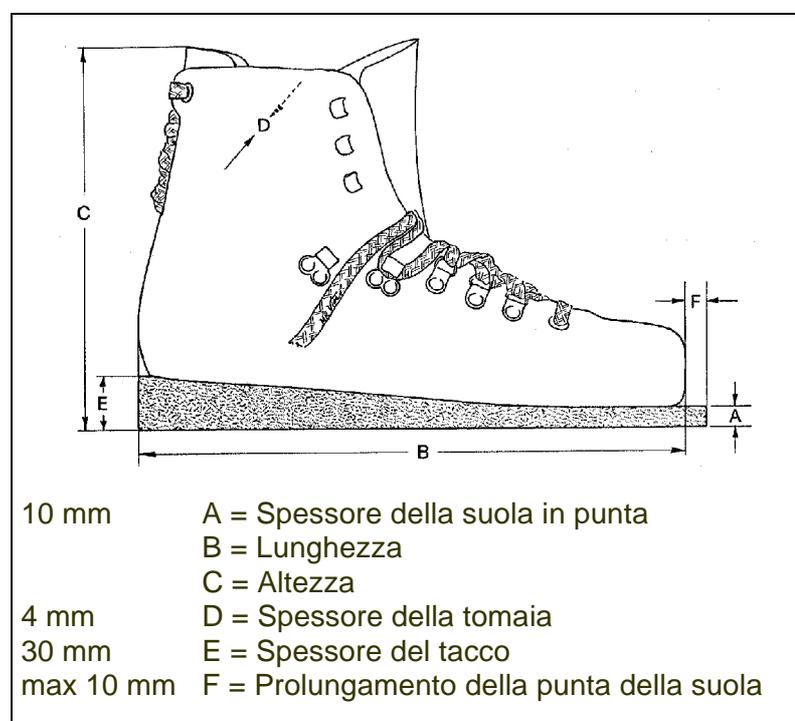


Fig. 5 - Scarpe da tiro

- 4.8.5.5 qualunque tipo di scarpe il tiratore indossi, esse devono appartenere allo stesso paio;
- 4.8.5.6 lo spessore massimo del tacco è di 30 mm (E, in fig. 5); quello della suola in punta è di 10 mm (A, in fig. 5);
- 4.8.5.7 il prolungamento della punta della suola non può eccedere 10 mm e può essere tagliata ad angolo su una o entrambe le soles. Non sono ammesse altre estensioni della suola né in lunghezza né in larghezza (F, in fig. 5).
- 4.8.6 Guanto
- 4.8.6.1 Per quanto concerne il materiale di costruzione vedi norma 4.8.1.1.

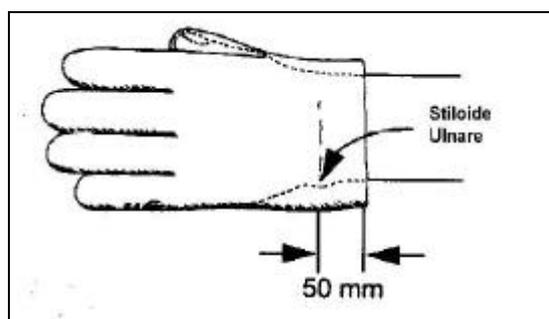


Fig. 6 - Guanto per tiro

- 4.8.6.2 Lo spessore complessivo del guanto non deve essere più di 12 mm, misurando dorso e palmo insieme, in qualsiasi punto tranne che sulle cuciture.
- 4.8.6.3 Il guanto non deve estendersi per più di 50 mm oltre il polso, misurati dal centro dello stiloide ulnare (cf. fig. 6). Sul guanto è proibita l'allacciatura mediante velcro o altro accorgimento; tuttavia, una parte del bordo del guanto può essere elastica, per permettere al tiratore di indossarlo, ma il guanto non deve stringere attorno al polso.
- 4.8.7 Abbigliamento del tiratore
- 4.8.7.1 I capi di vestiario indossati sotto la giacca da tiro non devono avere uno spessore superiore a 2,5 mm, misurato singolarmente, o a 5 mm se misurato doppio. Lo stesso limite vale per tutti i capi indossati sotto i pantaloni da tiro. Sotto la giacca e/o i pantaloni da tiro si può indossare solo biancheria intima e/o una tuta da ginnastica, tali da non contribuire ad incrementare la stabilità ma non pantaloni normali, jeans, ecc. Qualsiasi altro indumento è proibito.
- 4.8.8 Rinforzi e toppe
- 4.8.8.1 Le giacche ed i pantaloni conformi alle indicazioni delle norme 4.8.3 e 4.8.4, possono avere toppe di rinforzo applicate solo all'esterno, con le seguenti limitazioni:
- 4.8.8.1.1 spessore massimo, compreso il materiale della giacca e delle fodere, 10 mm singolo e 20 mm doppio;

- 4.8.8.1.2 si può applicare un rinforzo su entrambi i gomiti, fino a metà della circonferenza della manica. Sul braccio che porta la cinghia il rinforzo può essere esteso dalla parte superiore del braccio fino a 100 mm dall'orlo della manica. Il rinforzo sull'altra manica può avere una lunghezza massima di 300 mm;
- 4.8.8.1.3 si può applicare solo un gancio, un laccio, un bottone o sistemi simili sull'esterno della manica o sulla cucitura della spalla dal lato della cinghia, per evitarne lo slittamento;
- 4.8.8.1.4 il rinforzo sulla spalla dove poggia il calciolo non deve essere più lungo di 300 mm;
- 4.8.8.1.5 sono proibite tutte le tasche interne. E' consentita una sola tasca esterna, posta anteriormente a destra (o a sinistra per il tiratore mancino), sulla giacca. Misure della tasca: altezza massima 25 cm dall'orlo della giacca e larghezza 20 cm;
- 4.8.8.1.6 si possono applicare rinforzi sulla parte posteriore e su entrambe le ginocchia dei pantaloni. Le imbottiture posteriori non devono oltrepassare la larghezza dei fianchi e verticalmente non devono essere più alte della normale ampiezza del bacino del tiratore. I rinforzi sulle ginocchia possono avere una lunghezza massima di 300 mm e non devono essere più larghi della metà della circonferenza della gamba dei pantaloni. Lo spessore del rinforzo, compresa la stoffa dei pantaloni e la fodera, non deve superare 10 mm misurato al singolo, e 20 mm al doppio.

## 4.9 ACCESSORI

### 4.9.1 Cannocchiale

E' permesso l'uso di un cannocchiale, non sulla carabina, per localizzare i colpi, ma soltanto a 50 e 300 m.

### 4.9.2 Contenitore accessori da tiro

Il contenitore non dovrà essere posto oltre la linea della spalla più avanzata del tiratore sulla linea di tiro, eccetto che nella posizione in piedi nella quale il contenitore, in alternativa al tavolino o balastra può essere usato come appoggio per la carabina tra un colpo e l'altro. Il contenitore, tavolino o balastra non devono essere di tale misura o forma da interferire con gli altri tiratori o costituire un riparo dal vento.

### 4.9.3 Cuscino per il tiro in ginocchio

Per il tiro in ginocchio è permesso l'uso di un cuscino cilindrico; le sue dimensioni sono: lunghezza massima 25 cm e diametro massimo 18 cm. Deve essere di materiale soffice e flessibile. Legature o altri congegni per dare una forma al cuscino non sono permessi (cf. RTG, 2.7.3.5). ( Gli organizzatori non devono più obbligatoriamente fornire il cuscino per la posizione in ginocchio; d'ora in poi i cuscini, le cui dimensioni massime non sono variate, saranno solo personali).

### 4.9.4 Stuoie e zerbini per tiro

L'uso di stuoie e/o zerbini personali è proibito.

#### 4.10 MUNIZIONI

##### 4.10.1 Munizioni di piccolo calibro

Cartucce a percussione anulare 5,6 mm L.R. (.22" L.R.). Sono consentite solo cartucce in piombo o in simile materiale morbido.

##### 4.10.2 Munizioni per carabina a 10 m

Sono consentiti proiettili di qualsiasi forma, di piombo o di altro materiale morbido, con diametro massimo di 4,5 mm (.177").

##### 4.10.3 Munizioni di grosso calibro

Si può usare qualsiasi munizione consentita dalle *Consegne del Poligono* e che possa essere sparata senza pericolo per il tiratore e per il personale di poligono. Proiettili traccianti, perforanti e incendiari sono proibiti.

#### 5.0 ORGANI DI GARA

##### 5.1 DIREZIONE DEL TIRO

###### 5.1.1 Direttore di tiro

Ci deve essere un Direttore di tiro in ogni stand. Questi:

5.1.1.1 e' responsabile di tutti i Commissari e della corretta conduzione della gara da parte del personale;

5.1.1.2 e' responsabile di tutti i preparativi e del buon andamento della gara a lui affidata ed assume le decisioni per la correzione di qualsiasi guasto tecnico che possa verificarsi (cioè: mancanza di energia elettrica, guasti meccanici, ecc.); deve avere a disposizione il materiale necessario per eventuali riparazioni nonché il personale tecnico in grado di intervenire con rapidità e professionalità. Deve, inoltre, risolvere personalmente tutte le difficoltà non risolvibili dagli Ufficiali di gara del suo stand;

5.1.1.3 deve dare i necessari comandi.

###### 5.1.2 Commissari di linea

Un Commissario di linea deve essere nominato per ogni gruppo di dieci linee di tiro. Il Commissario di linea (cf. RTG, 5.1.5.7.3-4) deve:

5.1.2.1 sorvegliare il regolare svolgersi della gara relativamente al gruppo di linee di tiro che gli sono state affidate;

5.1.2.2 verificare che i tiratori abbiano occupato le linee di tiro loro assegnate;

- 5.1.2.5 controllare la posizione di tiro dei tiratori;
- 5.1.2.6 verificare che i comandi dati dal Direttore di tiro siano eseguiti;
- 5.1.2.7 controllare la corretta registrazione dei colpi da parte del Marcatore;
- 5.1.2.8 sovrintendere le operazioni relative al cambio dei bersagli;
- 5.1.2.9 ricevere i reclami verbali e comunicarli al Direttore di tiro;
- 5.1.2.10 segnalare immediatamente al Direttore di tiro tutte le irregolarità, disturbi, malfunzionamenti, ecc. per gli opportuni interventi.
- 5.1.3 Commissari marcatori (cf. RTG, 5.1.5.10)
- 5.1.4 Commissari ai bersagli
  - 5.1.4.1 Il numero dei Commissari ai bersagli dovrebbe corrispondere al numero dei Commissari di linea (cf. 5.1.2) e deve essere adeguato al sistema di cambio dei bersagli. I Commissari hanno i compiti fissati dall'art. 5.1.5.8 del RTG. Inoltre:
    - 5.1.4.1.1 se il foro di un colpo non può essere individuato sul bersaglio, il Commissario ha il compito di determinare se il foro è su un bersaglio vicino e, consultandosi con il Direttore di tiro, di risolvere la situazione (cf. 6.6.4);
    - 5.1.4.1.2 quando si usano portabersagli automatici, il Commissario è responsabile del corretto caricamento dei bersagli nelle macchine; deve anche raccogliere i bersagli e prepararli per la consegna all'Ufficio Classifica.

## 6.0 PROCEDURE E NORME DI GARA

### 6.1 NUMERO DI COLPI PER BERSAGLIO DI GARA

6.1.1 Nelle gare federali ed in quelle ufficiali il numero di colpi per bersaglio è stabilito dagli articoli seguenti. Per le altre gare la Sezione organizzatrice determinerà il numero di colpi per bersaglio.

6.1.1.1 50 m e 10 m, uno per bersaglio.

6.1.1.2 300 m, dieci per bersaglio.

### 6.2 NUMERO DI BERSAGLI DI PROVA

6.2.1 Nelle gare federali ed in quelle ufficiali il numero dei bersagli di prova è stabilito dagli articoli seguenti. Per le altre gare la Sezione organizzatrice determinerà il numero dei bersagli che, comunque per le gare a 50 e 10 m non potrà essere inferiore a 2.

6.2.2 10 metri (C10)

Gare di 60 colpi,	4 bersagli
Gare di 40 colpi.	4 bersagli

6.2.3 50 metri (CL, CSp)

60 colpi a terra,	4 bersagli
Tre posizioni (3 x 40), ogni posizione,	4 bersagli
Tre posizioni ( 3 x 20), ogni posizione,	4 bersagli

6.2.4 300 metri (AL, FS)

60 colpi a terra,	1 bersaglio
Tre posizioni (3 x 40), ogni posizione,	1 bersaglio
Tre posizioni ( 3 x 20), ogni posizione,	1 bersaglio

## 6.3 NUMERO DI COLPI DI PROVA

6.3.1 I colpi di prova, in numero illimitato, devono essere sparati prima dell'inizio di ciascuna posizione. Una volta sparato il primo colpo di gara, nessun ulteriore colpo di prova sarà consentito eccetto che con il permesso del Direttore di tiro nei casi previsti da questo regolamento.

## 6.4 POSIZIONI DI TIRO

6.4.1 Posizione a terra

Il tiratore può distendersi sulla nuda superficie della linea di tiro o su di una stuoia. Egli può anche usare uno zerbino per appoggiarvi i gomiti. Il corpo è steso sulla piazzola di tiro con la testa rivolta verso il bersaglio. La carabina deve essere sorretta da entrambe le mani e appoggiata ad una spalla soltanto. Mentre mira, egli può anche appoggiare la guancia sull'apposito poggia-guancia situato sul calcio della carabina. La carabina può essere sorretta anche dalla cinghia, ma la cassa dietro la mano sinistra o qualsiasi parte della carabina non dovrà appoggiare sulla cinghia o i suoi attacchi. La carabina non deve toccare o appoggiarsi su qualsiasi altro punto od oggetto. Entrambi gli avambracci e le maniche della giacca da tiro oltre i gomiti devono essere visibilmente alzati dalla superficie della piazzola di tiro. Il braccio con la cinghia deve formare un angolo non inferiore a 30° dal piano orizzontale misurato dall'asse dell'avambraccio.

6.4.2 Posizione in piedi

Il tiratore deve stare eretto entro i limiti della piazzola di tiro con entrambi i piedi sul nudo pavimento o sulla stuoia, senza alcun sostegno. La carabina deve essere sorretta con entrambe le mani e la spalla, la guancia e la parte del torace vicino alla spalla destra; la carabina non può essere sostenuta dalla giacca oppure dal torace oltre l'area della spalla destra e della parte destra del torace. La parte superiore del braccio sinistro e il gomito sinistro possono essere poggiati

sulla gabbia toracica o sul fianco. Nelle gare di tiro di carabina libera si può usare il pomo. In questa posizione, l'uso della cinghia è proibito per tutte le specialità

#### 6.4.3 Posizione in ginocchio

Il tiratore può toccare la superficie della piazzola di tiro con la punta del piede destro, il ginocchio destro e il piede sinistro. La carabina deve essere sorretta con entrambe le mani e poggiata sulla spalla destra. Il gomito sinistro deve essere poggiato sul ginocchio sinistro. *Il gomito non deve poggiare più di 100 mm oltre o 150 mm più indietro della punta del ginocchio.* La carabina può essere sostenuta dalla cinghia, ma la cassa oltre la mano sinistra o qualsiasi parte della carabina non possono appoggiare sulla cinghia o sui suoi attacchi. Se si mette un cuscino da tiro (cf. 4.9.3) sotto il collo del piede destro, il piede non deve essere piegato con un angolo maggiore di 45°. Se non si usa il cuscino da tiro il piede può essere posizionato con qualsiasi angolatura. Questo può anche significare che il lato esterno del piede e la parte inferiore della gamba possono essere a contatto con la superficie della piazzola di tiro. Nessuna porzione della parte superiore della gamba o dei glutei può toccare la superficie della piazzola in alcun punto. Il tiratore può inginocchiarsi completamente sullo zerbino (cf. 4.9.4) o può avere uno, 2 o tre punti di contatto (punta, ginocchio, piede) sullo zerbino. Tra il gluteo ed il calcagno possono esservi solamente gli indumenti previsti. La giacca o altri capi d'abbigliamento non devono essere interposti fra questi 2 punti o sotto il ginocchio destro.

### 6.5 REGOLE DI COMPETIZIONE

#### 6.5.1 Periodo di preparazione

Al tiratore devono essere concessi almeno 10 minuti, prima che inizi la competizione, per completare la sua preparazione. Il bersaglio di prova deve essere esposto 10 minuti prima dell'inizio del turno, affinché il tiratore possa decidere quali mirini usare, sistemare il cannocchiale, ecc. Il Direttore di tiro può consentire ai tiratori di sistemare la loro attrezzatura sulla piazzola di tiro prima dell'inizio del tempo di preparazione. Nessun colpo può essere sparato durante questo periodo, ma è consentito il tiro a secco.

LA NORMA DEVE ESSERE INTERPETRATA NEL SEGUENTE MODO: :5-10 o più minuti prima dell'ora programmata per l'inizio del turno si devono chiamare i tiratori sulle linee di tiro per consentire loro di preparare l'attrezzatura e perché i commissari possano identificare i tiratori, controllare il loro equipaggiamento, la loro scheda controllo equipaggiamento, ecc..

10 minuti prima dell'inizio del turno, terminate le operazioni suddette, devono essere annunciati "10 minuti di tempo di preparazione". L'annuncio segna il via per l'esposizione dei bersagli, a meno che, per motivi tecnici, i bersagli non siano già esposti. La competizione inizierà dopo il periodo di preparazione secondo le norme C 6.5.3.4 – P 6.5.3.8 – p 6.5.3.9 3 BM 6.5.37.

#### 6.5.2 Tiro a "secco"

Per tiro a secco si intende l'azionare il meccanismo armato di scatto di una carabina a fuoco senza cartuccia oppure l'azionare il meccanismo di scatto delle carabine ad aria fornite dell'accorgimento che consente di tirare il grilletto senza la fuoriuscita di gas o aria.

### 6.5.3 Procedure di gara

6.5.3.1 In tutte le gare che prevedono tre posizioni (libera o standard) si deve sparare nel seguente ordine:

- a terra,
- in piedi,
- in ginocchio.

6.5.3.2 Negli stand a 50 m dove i bersagli tornano meccanicamente alla linea di fuoco, il cambio del bersaglio può essere effettuato dal tiratore o dal Marcatore. Il tiratore, comunque, ha la completa responsabilità di tirare al bersaglio giusto.

Negli stand a 10 m il cambio dei bersagli viene normalmente eseguito dal tiratore stesso sotto la supervisione del Commissario di tiro. Il tiratore ha la completa responsabilità di tirare ai bersagli giusti. Qualora previsto dall'organizzatore, immediatamente dopo ciascuna serie di 10 colpi, il tiratore deve posare i suoi 10 bersagli in un luogo adatto affinché il commissario li possa riporre in un contenitore di sicurezza, che sarà ritirato da personale autorizzato per la consegna all'Ufficio Classifica. Nel tiro a 10 m, il tiratore può visionare il colpo dopo averlo sparato, ma non può soffermarsi alla fine della gara a rivedere il complesso dei bersagli sparati.

6.5.3.3 Nelle gare di 120 colpi tre posizioni:

- tutti i tiratori devono aver completato il tiro a terra prima di iniziare il tiro in piedi, e tutti i tiratori devono aver terminato il tiro in piedi prima di iniziare il tiro in ginocchio;
- il tempo massimo tra i cambi di posizione è di 10 minuti;
- è consentito cambiare la carabina o parti di essa (solo CL e AL, anche nelle gare di 60 colpi 3 posizioni) nell'intervallo tra due posizioni di tiro. Non lo è durante il tiro in una singola posizione.

6.5.3.4 La competizione è considerata iniziata quando il Direttore di tiro ha dato il comando di iniziare (*START* o *VIA*). Ogni colpo sparato dopo che il tiratore ha completato i suoi colpi di prova deve essere registrato per la gara. E' tuttavia consentito il tiro a secco (cf. 6.5.2).

6.5.3.5 Qualsiasi emissione di gas propellente dalla carabina, senza che il pallino abbia raggiunto il bersaglio, sia che esso sia stato caricato o no, dopo che il primo bersaglio di gara sia stato posizionato sulla linea dei bersagli sarà considerato come colpo mancato; peraltro il tiro a secco, come descritto nella norma 6.5.2, è permesso.

6.5.3.6 Un tiratore che si ritiri in qualsiasi momento dopo aver sparato il suo primo colpo di prova, non potrà essere sostituito.

- 6.5.3.7 Se una gara dura più di un giorno, tutti i tiratori devono sparare un ugual numero di colpi nella stessa posizione o posizioni ciascun giorno.
- 6.5.3.8 Il colpo o i colpi sparati prima dell'inizio del tempo ufficiale di gara devono essere considerati mancati sul primo bersaglio o bersagli di gara. Quelli non sparati per mancanza di tempo o sparati dopo il termine del tempo di gara devono essere considerati mancati sull'ultimo bersaglio(i) di gara. Se l'ultimo colpo(i) tirato dopo lo scadere del tempo massimo non può essere identificato, sarà annullato quello(i) di valore più alto presente(i) sul bersaglio.
- 6.5.3.9 I colpi che non raggiungono le zone con punteggio del bersaglio del tiratore devono essere registrati come mancati (zero).
- 6.5.3.10 Ogni estensione di tempo concessa dalla Giuria o dal Direttore di tiro, deve essere chiaramente annotata, specificandone il motivo, sul Registro di gara.
- 6.5.3.11 Se il tiratore ritiene il cambio dei bersagli e/o la segnalazione troppo lenti, può rivolgersi al Commissario di linea; se il Direttore di tiro considera il reclamo giustificato deve correggere la situazione. Se non c'è miglioramento il tiratore o l'accompagnatore può protestare presso la Giuria. La Giuria può concedere una estensione di tempo fino a un massimo di 10 minuti. Tali reclami non possono essere presentati negli ultimi 30 minuti di gara.
- 6.5.3.12 Il Direttore di tiro deve informare i tiratori del tempo rimasto, per mezzo di un altoparlante, 10 e 5 minuti prima del termine del tempo di gara.

#### 6.5.4 Regole specifiche per la gara di C10

Categorie	Posizione	Tempo (inclusi i colpi di prova)
Uomini e Juniores uomini	60 colpi in piedi	1 ora e 45 minuti
Donne e Juniores donne	40 colpi in piedi	1 ora e 15 minuti
Distanza di tiro: 10 m. Bersaglio per carabina a 10 m.		

#### 6.5.5 Regole specifiche per la gara di CL e CS 60 colpi a terra

Categorie	Posizione	Tempo (inclusi i colpi di prova)	
		Portabersagli a filo	Altri sistemi
Uomini e Juniores uomini (CL)	60 colpi a terra	1 ora e 30 minuti	1 ora e 15 minuti
Donne e Juniores donne (CSp)	60 colpi a terra	1 ora e 30 minuti	1 ora e 15 minuti
Distanza di tiro: 50 m. Bersaglio per carabina a 50 metri			

6.5.6 Regole specifiche per la gara di CL 120 colpi 3 posizioni

Categorie Posizioni		Tempo (inclusi i colpi di prova)	
		Portabersagli a filo	Altri sistemi
Uomini	40 colpi a terra	1 ora	45 minuti
	40 colpi in piedi	1 ora e 30 minuti	1 ora e 15 minuti
	40 colpi in ginocchio	1 ora e 15 minuti	1 ora
Distanza di tiro: 50 m. Bersaglio per carabina a 50 metri			

6.5.7 Regole specifiche per la gara di CL e CSp 60 colpi 3 posizioni Corretto per refuso

Categorie	Posizioni	Tempo (inclusi i colpi di prova)	
		Portabers a filo	Altri sistemi
Uomini e Juniores uomini (CL) Donne e Juniores donne (CSp)	20 colpi a terra	2 ore e 30 minuti	2 ore e <b>15</b> minuti
	20 colpi in piedi		
	20 colpi in ginocchio		
Distanza di tiro: 50 m. Bersaglio per carabina a 50 metri			

6.5.8 Regole specifiche per la gara di AL a terra

Categorie	Posizioni	Tempo (inclusi i colpi di prova)
Uomini	60 colpi a terra	1 ora e 15 minuti
Distanza di tiro: 300 m. Bersaglio a 300 metri		

6.5.8.1 Quando si usano bersagli elettronici, i tempi devono essere gli stessi delle gare a 50 m (cf. 6.4.2.2).

6.5.9 Regole specifiche per la gara di AL 120 colpi 3 posizioni

Categorie	Posizioni	Tempo (inclusi i colpi di prova)
Uomini	40 colpi a terra	1 ora e 15 minuti
	40 colpi in piedi	1 ora e 45 minuti
	40 colpi in ginocchio	1 ora e 30 minuti
Distanza di tiro: 300 m. Bersaglio a 300 metri		

6.5.9.1 Quando si usano bersagli elettronici, i tempi devono essere gli stessi delle gare a 50 m (cf. 6.4.3.2).

6.5.10 Regole specifiche per la gara di AL e FS 60 colpi 3 posizioni

Categorie	Posizioni	Tempo (inclusi i colpi di prova)
Uomini (AL e FS)	20 colpi a terra	2 ore e 30 minuti
	20 colpi in piedi	
	20 colpi in ginocchio	
Distanza di tiro: 300 m. Bersaglio a 300 metri		

Quando vengono usati bersagli elettronici, i tempi sono gli stessi come per i 50 m (cf. 6.5.7)

## 6.6 INFRAZIONI ALLE REGOLE E PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

I tiratori, gli accompagnatori ed il pubblico devono rispettare le norme indicate nella sezione 9 del RTG.

### 6.6.1 Norme specifiche in caso di infrazioni compiute da tiratori (cf. RTG, 9.3)

- 6.6.1.1 Se un tiratore inizia la gara con un equipaggiamento non controllato e approvato, dovrà essere penalizzato con la detrazione di 2 punti dal risultato della prima serie di gara.  
Non sarà concesso a nessun tiratore di iniziare o continuare fino a quando l'equipaggiamento sia stato approvato dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti. Egli potrà riprendere il tiro solo nel momento stabilito dal Direttore di tiro e non gli saranno concessi né tempo né colpi di prova supplementari.
- 6.6.1.2 Se un tiratore altera l'equipaggiamento già controllato, prima o durante la competizione, deve essere squalificato.
- 6.6.1.3 Se un tiratore arriva tardi alla gara, egli può parteciparvi, ma non gli sarà concesso alcun tempo supplementare, a meno che il suo ritardo sia dovuto a circostanze non dipendenti da lui. Se ciò viene dimostrato il Direttore di tiro, sentito, se necessario, il Direttore di gara, concederà se possibile, tempo supplementare, senza però sconvolgere il programma generale della gara. In tali casi, il Direttore di tiro deve stabilire quando e su quale linea il tiratore possa effettuare la gara.
- 6.6.1.4 Se l'equipaggiamento di un tiratore è stato esaminato ed approvato dall'Ufficio Controllo, ma il tiratore non è in grado di esibire la relativa *scheda* all'inizio della gara egli può cominciare, ma verrà penalizzato con la detrazione di 2 punti dalla prima serie se egli, o il suo accompagnatore, non dovesse riuscire ad ottenere la conferma dell'avvenuto controllo non oltre 30 minuti dalla fine ufficiale di quel turno. Il tiratore è comunque sempre responsabile, pena la squalifica, di recarsi all'Ufficio Controllo Equipaggiamenti per ottenere la suddetta conferma. Non gli sarà concesso alcun tempo supplementare.
- 6.6.1.5 Tutte le penalità detrazioni di punti, sospensioni del tiro, concessioni di tempo supplementare, ecc. devono essere chiaramente e diligentemente annotati dal Direttore di tiro sul Registro di gara e sulla scheda di tiro per informare l'Ufficio Classifica.

## 6.6.2 Colpi eccedenti in una gara o posizione

Se in una gara o in una posizione un tiratore spara più colpi di quanti siano previsti dal programma, il colpo(i) in più sarà annullato(i) sull'ultimo bersaglio di gara. Se tale colpo(i) non può essere individuato, verrà annullato(i) il colpo(i) di valore più alto. Il tiratore deve inoltre essere penalizzato di 2 punti per ogni colpo sparato in più detratti dal colpo(i) di valore più basso nella prima serie. Nelle gare in 3 posizioni le penalità per colpi in più vengono applicate al colpo di valore più basso della prima serie della posizione in cui è stato commesso l'errore.

## 6.6.3 Colpi eccedenti sul bersaglio

6.6.3.1 Se un tiratore spara su uno dei suoi bersagli di gara più colpi di quelli previsti dal programma, non deve essere penalizzato per le prime due volte. Per la terza e le successive, egli sarà penalizzato di 2 punti ogni volta. Inoltre egli deve sparare un numero corrispondente di colpi in meno su un successivo bersaglio.

6.6.3.2 Ogni gara di tre posizioni deve essere considerata come una competizione unica ai fini di quanto previsto al precedente 6.6.3.1.

6.6.3.3 La procedura di assegnazione del punteggio in questa situazione richiede che il valore dei colpi in eccesso sia trasferito sui bersagli con numero di colpi minore rispetto al programma, portando così ogni bersaglio al numero complessivo di colpi previsto nel programma e nel Regolamento.

Anche quando il programma prevede un colpo per bersaglio, occorre riempire la scheda di tiro assegnando il valore dei colpi nella loro naturale successione, ricorrendo alla regola 6.6.3.4 soltanto se l'errore riguarda il primo colpo di una serie di 10 colpi tirato sull'ultimo bersaglio della serie precedente.

6.6.3.4 Se il colpo(i) da trasferire non può essere chiaramente individuato, il colpo(i) di valore inferiore sarà considerato nel successivo bersaglio(i) ovvero il colpo(i) di valore più alto dovrà essere considerato nel precedente bersaglio(i), cosicché il tiratore non possa trarne vantaggio in una eventuale graduatoria di classifica.

## 6.6.4 Colpi su altri bersagli (Fuoco incrociato)

6.6.4.1 I colpi incrociati devono essere registrati come mancati.

6.6.4.2 Se un tiratore spara un colpo di prova su un bersaglio di gara di un altro tiratore, egli dovrà essere penalizzato con la detrazione di 2 punti dal risultato della sua prima serie di gara nella posizione in cui sta effettuando il tiro.

6.6.4.3 Se un tiratore riceve un colpo incrociato confermato ed è impossibile determinare quale sia il colpo, gli deve essere accreditato il colpo di valore più alto dei colpi non determinati.

- 6.6.4.4 Se ci sono più colpi, di quelli previsti dal programma, su un bersaglio di gara di un tiratore e se è impossibile confermare che un altro tiratore abbia sparato il colpo/i, deve essere annullato il colpo di valore più alto.
- 6.6.4.5 Se un tiratore vuole disconoscere un colpo sul proprio bersaglio, deve immediatamente rivolgersi al Commissario di tiro.
- 6.6.4.6 Se il Commissario conferma che il tiratore non ha sparato il colpo in questione, deve farlo annotare immediatamente sul Registro di gara e il colpo deve essere annullato.
- 6.6.4.7 Se il Commissario non può confermare, oltre ogni dubbio, che il tiratore non ha sparato il colpo/i in questione, il colpo/i deve essere accreditato al tiratore e deve, quindi, essere registrato.
- 6.6.4.8 La concomitanza di quanto segue deve essere considerato come ragione valida per giustificare l'annullamento di un colpo:
- che un Commissario confermi che il tiratore non ha sparato il colpo;
  - che un colpo mancante venga denunciato da altro tiratore, circa nello stesso momento da una linea di tiro vicina.
- 6.6.4.9 Le detrazioni dal punteggio devono essere sempre fatte nella serie nella quale è stata commessa la violazione. Se si tratta di detrazioni generali, queste devono essere fatte dal colpo di gara di valore più basso nella prima serie.

## 7.0 ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE

Le modalità per la partecipazione alle gare sono contenute nella sezione 7 del RTG.

## 8.0 INCEPPAMENTI DI ARMI E INTERRUZIONI DEL TIRO

### 8.1 INCEPPAMENTI DI ARMI

#### 8.1.1 Generalità

- 8.1.1.1 Se un tiratore ha un cattivo funzionamento (*inceppamento*) della carabina o delle munizioni, egli può provvedere alla riparazione, continuare a sparare con un'altra carabina o sostituire le munizioni, con il permesso del Direttore di tiro. Se la riparazione o la sostituzione richiede parecchio tempo, al tiratore, dietro sua richiesta, verrà concesso dal Direttore di tiro un prolungamento del tempo.
- 8.1.1.2 Se si sostituisce la carabina, questa dovrà essere controllata ed approvata dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti.
- 8.1.1.3 Il tempo supplementare massimo concesso per le riparazioni o le sostituzioni è di 15 minuti. Il tiratore deve completare la sua gara nello stesso turno.

- 8.1.1.4 A seconda del tempo perduto, al tiratore verranno concessi colpi di prova prima dell'inizio del tempo residuo.
- 8.1.1.5 Il tempo supplementare e gli ulteriori colpi di prova, conformemente alle norme 6.5 e 8.2.1.3, devono essere concessi solo se l'interruzione non è imputabile al tiratore.
- 8.1.1.6 In tutti i casi il Direttore di tiro deve essere informato in modo da poter decidere le misure da adottare.
- 8.2 INTERRUZIONI DEL TIRO
- 8.2.1 Generalità
- 8.2.1.1 Se per motivi di sicurezza, tecnici o meteorologici il tiro viene interrotto, senza colpa del tiratore, si applicheranno le seguenti procedure:
- 8.2.1.2 se un tiratore deve smettere di sparare per più di 3 minuti consecutivi per motivi indipendenti dalla sua volontà può chiedere un prolungamento del tempo pari al tempo perduto; nessun tempo supplementare sarà concesso al tiratore che si allontana dalla linea di tiro, con il permesso del Commissario, per sostituire o riempire la bomboletta di CO<sub>2</sub> o di aria compressa;
- 8.2.1.3 se un tiratore deve interrompere il tiro per più di 5 minuti consecutivi o deve cambiare la linea di tiro, può sparare un illimitato numero supplementare di colpi di prova su un bersaglio di prova quando il tiro riprende e nel lasso di tempo che gli rimane (compreso l'eventuale tempo in più concesso). Se il sistema automatico di cambiobersagli non può fornire un nuovo bersaglio di prova, i colpi di prova saranno sparati sul successivo bersaglio di gara non ancora usato. I colpi di gara mancanti saranno sparati sul successivo bersaglio di gara, secondo le istruzioni date dal direttore di tiro.
- 8.2.2 Guasti dei sistemi elettronici
- 8.2.2.1 In caso di guasto di tutte le apparecchiature cambiabersagli di uno stand:
- 8.2.2.1 il tempo di gara già trascorso deve essere registrato dal Direttore di tiro;
- 8.2.2.2 tutti i colpi di gara sparati da ciascun tiratore fino a quel momento devono essere ritenuti validi, contati e registrati;
- 8.2.2.3 dopo che il guasto è stato riparato e tutto lo stand ha ripreso a funzionare, verranno concessi cinque minuti di colpi di prova più un minuto di pausa prima di riprendere la competizione per il tempo rimanente. L'ora di inizio dei colpi di prova deve essere annunciata con l'altoparlante almeno cinque minuti prima. Ai tiratori deve essere concesso di riprendere posizione nei cinque minuti precedenti l'inizio dei colpi di prova. Anche la pausa e l'ora di inizio della ripresa della gara devono essere annunciati con l'altoparlante.

### 8.2.3 Guasto di un solo sistema elettronico

- 8.2.3.1 In caso di mancata o errata registrazione o segnalazione di un colpo sul monitor di un sistema elettronico di punteggio, o di altra disfunzione, il tiratore deve immediatamente informare del guasto il più vicino Commissario di tiro. Il Direttore di tiro deve recarsi sulla linea interessata e prendere nota scritta dell'ora del reclamo.
- 8.2.3.2 Se il guasto non è evidente, il Direttore di tiro comanderà al tiratore di sparare un altro colpo di gara.
- 8.2.3.3 Se il valore e la posizione di questo colpo vengono registrati e segnalati sul monitor, si comanderà al tiratore di continuare la gara. Il valore, la posizione e il numero d'ordine di questo colpo ripetuto devono essere registrati.
- 8.2.3.4 Si deve usare un controbersaglio (a 10 e 50 m) consistente in una striscia di carta costantemente in movimento. Quando un colpo è oggetto di reclamo, si esaminerà il contro bersaglio dopo la fine della gara per chiarire la questione.
- 8.2.3.5 Se il reclamo viene accettato, il valore del colpo ripetuto sarà valido e il colpo contestato verrà annullato. Se il reclamo è respinto, il valore del colpo contestato verrà registrato, penalizzato di 2 punti e il colpo ripetuto sarà annullato.
- 8.2.3.6 Se il colpo ripetuto non viene registrato o segnalato sul monitor e neppure il guasto può essere riparato entro cinque minuti, il tiratore sarà spostato su una linea funzionante. Gli verranno concessi tre minuti di colpi di prova in numero illimitato e ripeterà 2 colpi di gara che non erano stati registrati o segnalati sul monitor quando era nella sua linea di tiro originaria.
- 8.2.3.7 Il reclamo è consentito solo se presentato immediatamente dopo aver sparato il colpo in discussione. Il reclamo è verbale.

## 9.0 NORME DI COMPORTAMENTO

Le regole di comportamento riguardano la disciplina sulla linea di tiro, la violazione delle norme di tiro e di sicurezza, l'intervento dell'accompagnatore e la squalifica. I dettagli sono nella sezione 9 del Regolamento Tecnico Generale.

## 10.0 PROCEDURE PER LA CLASSIFICA E SEGNALAZIONE DEI COLPI

Per le informazioni sulle procedure di assegnazione del punteggio vedi Regolamento Tecnico Generale, sezione 10.

### 10.1 SEGNALAZIONE DALLA LINEA DEI BERSAGLI

Non appena il segnalatore riceve il segnale, deve indicare l'ubicazione del colpo in conformità alla regola 10.2. Nelle gare a 50 m., i fori dei colpi non devono essere coperti con bollini.

## 10.2 INDICAZIONE DEI COLPI

10.2.1 Non appena il segnalatore riceve il segnale, deve indicare i colpi secondo la seguente procedura:

10.2.1.1 abbassare il bersaglio;

10.2.1.2 coprire il foro con un bollino di colore bianco sulla zona nera e nero sulla zona bianca del bersaglio, per indicare la posizione del colpo (eccetto che nelle gare a 50 metri, vedi regola 10.1);

10.2.1.3 alzare il bersaglio;

10.2.1.4 mostrare il valore del colpo per mezzo di dischi descritti nella regola 10.2.2 e secondo la procedura 10.2.3.

10.2.2 Se nella stazione dei bersagli a 300 m. viene usato un sistema a dischi per indicare il valore dei colpi, si dovrà usare un disco circolare sottile da 200 a 250 mm di diametro. Tale disco sarà verniciato in nero da un lato e in bianco dall'altro e montato su una sottile bacchetta. Per la segnalazione a 50 metri, il disco avrà un diametro da 50 a 80 mm.

10.2.3 Il valore dei colpi sarà segnalato come segue:

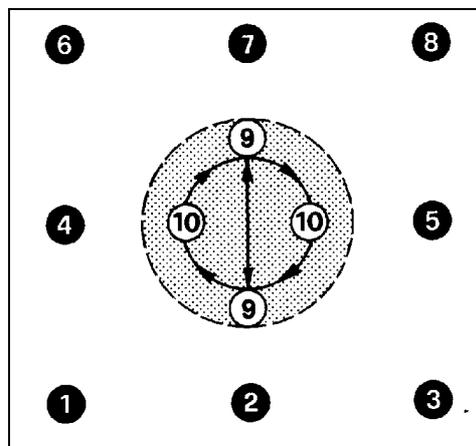


Fig. 7 - Posizione del disco per segnalare i colpi

10.2.3.1 la posizione del colpo deve essere evidenziata come descritto nella regola 10.2.1.2;

10.2.3.2 il valore del punteggio 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, deve essere segnalato ponendo il disco, la parte nera verso la linea di fuoco, sulla parte appropriata del bersaglio esposto, come mostrato in figura 7;

10.2.3.3 se il colpo è un 9, il disco deve essere mosso verticalmente 2 volte, sulla parte scura del bersaglio, con la parte bianca rivolta verso la linea di fuoco;

- 10.2.3.4 se si tratta di un 10, il disco, con la parte bianca rivolta verso la linea di fuoco, deve muoversi 2 volte in circolo, in senso orario, in corrispondenza della zona nera del bersaglio, come mostrato nella figura 7;
- 10.2.3.5 un colpo che non colpisce il bersaglio (zero) viene segnalato solo muovendo la parte nera del disco orizzontalmente attraverso il bersaglio tre o quattro volte;
- 10.2.3.6 se il colpo ha preso il bersaglio, ma non nell'area di punteggio, viene segnalato prima indicando un colpo mancato (zero) e mostrandone, in seguito, la posizione.
- 10.2.4 Il bersaglio di prova deve essere sempre chiaramente evidenziato per evitare che i colpi siano sparati sul bersaglio sbagliato (cf. RTG 3.3). Quando i bersagli sono azionati dalla stazione dei bersagli, il bersaglio di prova non deve apparire mai mentre il tiratore sta effettuando colpi di gara.
- 10.2.5 A 50 metri la segnalazione dei colpi non è obbligatoria. Per semplificare le operazioni si può non effettuare la segnalazione anche nel caso di cambio di bersagli manuale dalla stazione dei bersagli. In questo caso il marcatore deve avere un cannocchiale a sua disposizione per registrare il valore stimato dei colpi a beneficio degli spettatori. Anche il tiratore avrà bisogno di un cannocchiale per osservare i suoi colpi.
- 10.2.6 Nelle gare a 10 m non è prevista la segnalazione.

## 11.0 PARITÀ NELLE CLASSIFICHE

In caso di pari punteggio si deve decidere comunque un ordine di classifica. Nelle gare in cui è previsto lo svolgimento delle *Finali* i casi di parità per le prime otto posizioni vengono risolti secondo la norma 3.0 del Regolamento Tecnico Specifico per le Finali. Nelle gare in cui non sono previste le *Finali* i casi di parità si risolvono seguendo le norme riportate di seguito, ad eccezione dei risultati che coincidono con il massimo punteggio ottenibile (ad es., 600/600).

### 11.1 PARITÀ INDIVIDUALI

11.1.1 Parità individuali dal 1° al 8° posto (I casi di parità devono essere risolti solo per le prime 8 posizioni; per le posizioni dal 9° in poi il criterio è di classificare i tiratori a pari punti allo stesso posto, elencati in ordine alfabetico. La norma vale per tutte le specialità)

11.1.1.1 Nel caso di punteggi pari per i primi 8 posti, la graduatoria per stabilire l'ordine della classifica sarà determinata applicando i seguenti principi, consecutivamente, fino a soluzione della parità confrontando:

11.1.1.1.1 il punteggio più alto dell'ultima serie di 10 colpi; se la parità permane, retrocedendo di serie in serie fintanto che non si risolve la situazione di parità

11.1.1.1.2 il più alto numero di 10, 9, 8, ecc.;

11.1.1.1.3 il più alto numero di *mouches*.

11.1.1.1.4 Se la parità permane, i tiratori, elencati in ordine alfabetico usando il loro cognome, avranno la stessa posizione in classifica.

#### 11.1.2 Parità individuali oltre l'8° posto

11.1.2.1 Tutti i tiratori in parità dal 9° posto in poi, devono essere messi in classifica a pari merito, con un corrispondente numero di posti lasciati liberi dopo quelli in parità prima di ordinare di nuovo la classifica. I tiratori che occupano così lo stesso posto in classifica, vanno elencati in ordine alfabetico usando il loro cognome.

#### 11.2 PARITÀ NELLE CLASSIFICHE DI SQUADRA

La graduatoria per stabilire l'ordine della classifica per i primi tre posti nelle gare a squadre, sarà determinata sommando i risultati di tutti i componenti la squadra e seguendo le procedure per i casi di parità dei singoli tiratori descritte nella regola 11.1.1. In caso di parità dal quarto posto in poi, le squadre devono essere classificate in ordine alfabetico.



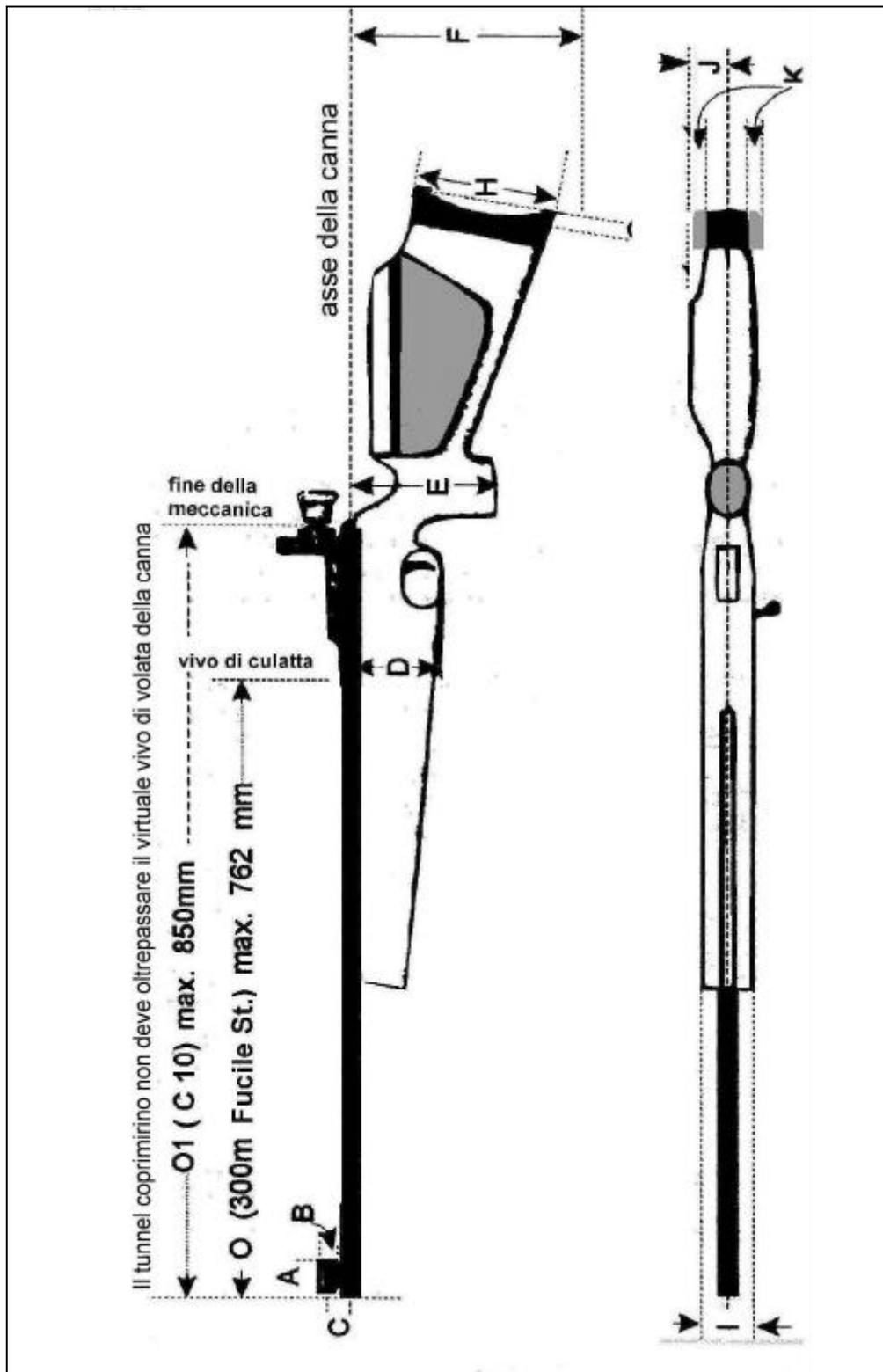


Fig. 8 - Fucile Standard e C10

## MISURE MASSIME PER I COMPONENTI DI FUCILE STANDARD E CARABINA A METRI 10

		FUCILE STANDARD	CARABINA A metri. 10
A	Lunghezza del tunnel coprimirino	50 mm	50 mm
B	Diametro del tunnel coprimirino	25 mm	25 mm
C	<b>Distanza dal centro del mirino ad anello o dalla parte superiore del mirino a stelo all'asse della canna sia in verticale che lateralmente .(eccetto per i tiratori che usano l'appoggio sulla spalla destra ma mirano con l'occhio sinistro)</b>	<b>60 mm</b>	<b>60 mm</b>
D	Altezza della cassa	90 mm	90 mm
E	Altezza dell'impugnatura a pistola	160 mm	160mm
F	Altezza della punta del calcio e del calciolo completamente abbassato	220 mm	220 mm
G	Profondità dell'incavo del calciolo	20 mm	20 mm
H	Altezza totale del calciolo	153 mm	153 mm
I	Spessore (larghezza totale) della cassa	60 mm	60 mm
J	Massima distanza del poggiaguancia dall'asse della canna	40 mm	40 mm
K	Spostamento del calciolo dalla posizione centrale verso sin. o dx.	15 mm	15 mm
L	Resistenza allo scatto (vietato il doppio grilletto o stecker)	1500 grammi	
M	Peso della carabina compreso i congegni di mira e fermo della mano	5,5 Kg	5.5 kg
N	Il tunnel coprimirino non deve oltrepassare il virtuale vivo di volata della canna	Si	Si
O	Lunghezza totale della canna compresa la prolunga	762 mm	
O <sub>1</sub>	Lunghezza totale della meccanica		850 mm

## INDICE

1.0	NORME GENERALI .....	p. 70
1.1	SCOPO E MOTIVAZIONE DELLE NORME UITS .....	p. 70
1.2	APPLICAZIONE DELLE NORME TECNICHE SPECIFICHE .....	p. 70
1.3	SICUREZZA .....	p. 70
2.0	CARATTERISTICHE DEI POLIGONI .....	p. 70
3.0	CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI .....	p. 70
4.0	EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI .....	p. 70
4.1	NORME GENERALI .....	p. 70
4.1.1	Caratteristiche delle carabine .....	p. 70
4.1.2	Organi di mira .....	p. 71
7.4.2.3.4.1	Schermo sulla diottra.....	p. 71
4.1.3	Cinghia .....	p. 72
4.1.4	Abbigliamento .....	p. 72
7.4.7	Norme sull'abbigliamento.....	p. 72
7.4.7.6	Schermi paraluce individuali .....	p. 72
4.1.5	Apparecchi riproduttori di suono .....	p. 72
4.2	CARABINA LIBERA (CL) .....	p. 73
4.2.1	Caratteristiche delle carabine .....	p. 73
4.2.2	Calciolo e sperone .....	p. 73
4.2.3	Pomo .....	p. 73
4.3	CARABINA SPORTIVA (CSp) .....	p. 74
4.3.1	Caratteristiche delle carabine .....	p. 74
4.3.2	Pesi e materiali esterni .....	p. 74
7.4.3.3.3	Pesi Esterni.....	p. 75
4.4	ARMA LIBERA (AL) .....	p. 75
4.5	FUCILE STANDARD (FS) .....	p. 75
4.6	CARABINA A 10 m (C10) .....	p. 75
4.7	APPOGGIO DELLA MANO SULL'IMPUGNATURA .....	p. 75
4.8	NORME INERENTI L'ABBIGLIAMENTO .....	p. 76
4.8.1	Generalità .....	p. 76
4.8.2	Strumenti di misurazione dello spessore .....	p. 76
4.8.3	Giacca .....	p. 76
4.8.4	Pantaloni .....	p. 77
4.8.5	Scarpe .....	p. 80
4.8.6	Guanto .....	p. 81
4.8.7	Abbigliamento del tiratore .....	p. 81
4.8.8	Rinforzi e toppe .....	p. 81
4.9	ACCESSORI .....	p. 82
4.9.1	Cannocchiale .....	p. 82
4.9.2	Contenitore accessori da tiro .....	p. 82
4.9.3	Cuscino per il tiro in ginocchio .....	p. 82
4.9.4	Stuoie e zerbini per tiro .....	p. 82
4.10	MUNIZIONI .....	p. 82
4.10.1	Munizioni di piccolo calibro .....	p. 82
4.10.2	Munizioni per carabina a 10 m .....	p. 83
4.10.3	Munizioni di grosso calibro .....	p. 83
5.0	ORGANI DI GARA .....	p. 83
5.1	DIREZIONE DEL TIRO .....	p. 83
5.1.1	Direttore di tiro .....	p. 83
5.1.2	Commissari di linea .....	p. 83
5.1.3	Commissari marcatori .....	p. 84
5.1.4	Commissari ai bersagli .....	p. 84
6.0	PROCEDURE E NORME DI GARA .....	p. 84

6.1	NUMERO DI COLPI PER BERSAGLIO DI GARA .....	p.	84
6.2	NUMERO DI BERSAGLI DI PROVA .....	p.	84
6.2.2	<u>10 metri (C10)</u> .....	p.	84
6.2.3	<u>50 metri (CL, CS)</u> .....	p.	84
6.2.4	<u>300 metri (AL, FS)</u> .....	p.	84
6.3	NUMERO DI COLPI DI PROVA .....	p.	85
6.4	POSIZIONI DI TIRO .....	p.	85
6.4.1	<u>Posizione a terra</u> .....	p.	85
6.4.2	<u>Posizione in piedi</u> .....	p.	85
6.4.3	<u>Posizione in ginocchio</u> .....	p.	85
6.5	REGOLE DI COMPETIZIONE .....	p.	86
6.5.1	<u>Periodo di preparazione</u> .....	p.	86
6.5.2	<u>Tiro a "secco"</u> .....	p.	86
6.5.3	<u>Procedure di gara</u> .....	p.	86
6.5.4	<u>Regole specifiche per la gara di C10</u> .....	p.	87
6.5.5	<u>Regole specifiche per la gara di CL e CS 60 colpi a terra</u> .....	p.	87
6.5.6	<u>Regole specifiche per la gara di CL 120 colpi 3 posizioni</u> .....	p.	87
6.5.7	<u>Regole specifiche per la gara di CL e CS 60 colpi 3 posizioni</u> .....	p.	87
6.5.8	<u>Regole specifiche per la gara di AL a terra</u> .....	p.	89
6.5.9	<u>Regole specifiche per la gara di AL 120 colpi 3 posizioni</u> .....	p.	89
6.5.10	<u>Regole specifiche per la gara di AL e FS 60 colpi 3 posizioni</u> .....	p.	89
6.6	INFRAZIONI E PROVVEDIMENTI .....	p.	89
6.6.1	<u>Norme specifiche in caso di infrazioni compiute da tiratori</u> .....	p.	89
6.6.2	<u>Colpi eccedenti in una gara o posizione</u> .....	p.	90
6.6.3	<u>Colpi eccedenti sul bersaglio</u> .....	p.	90
6.6.4	<u>Colpi su altri bersagli (Fuoco incrociato)</u> .....	p.	91
7.0	ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE .....	p.	92
8.0	INCEPPAMENTI DI ARMI E INTERRUZIONI DEL TIRO .....	p.	92
8.1	INCEPPAMENTI DI ARMI .....	p.	92
8.1.1	<u>Generalità</u> .....	p.	92
8.2	INTERRUZIONI DEL TIRO .....	p.	92
8.2.1	<u>Generalità</u> .....	p.	92
8.2.2	<u>Guasti dei sistemi elettronici</u> .....	p.	93
8.2.3	<u>Guasto di un solo sistema elettronico</u> .....	p.	93
9.0	NORME DI COMPORTAMENTO .....	p.	94
10.0	PROCEDURE PER LA CLASSIFICA E SEGNALAZIONE DEI COLPI .....	p.	94
10.1	SEGNALAZIONE DALLA LINEA DEI BERSAGLI .....	p.	94
10.2	INDICAZIONE DEI COLPI .....	p.	94
11.0	PARITÀ NELLE CLASSIFICHE .....	p.	95
11.1	PARITÀ NELLE CLASSIFICHE INDIVIDUALI .....	p.	96
11.1.1	<u>Parità individuali dal 1° al 10° posto</u> .....	p.	96
11.1.2	<u>Parità individuali oltr e il 10° posto</u> .....	p.	96
11.2	PARITÀ NELLE CLASSIFICHE DI SQUADRA .....	p.	96

## REGOLAMENTO TECNICO SPECIFICO PER PISTOLE

Pistola Libera	(PL)
Pistola Automatica	(PA)
Pistola a 10 m	(P10)
Pistola Sportiva	(PSp)
Pistola Standard	(PS)
Pistola di Grosso Calibro	(PGC)

## SOMMARIO

- 1.0 NORME GENERALI
- 2.0 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI
- 3.0 CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI
- 4.0 EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI
- 5.0 ORGANI DI GARA
- 6.0 PROCEDURE E NORME DI GARA
- 7.0 ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE
- 8.0 INCEPPAMENTI DI ARMI E INTERRUZIONI DEL TIRO
- 9.0 NORME DI COMPORTAMENTO
- 10.0 PROCEDURE PER LA CLASSIFICA E SEGNALAZIONE DEI COLPI
- 11.0 PARITA' NELLE CLASSIFICHE

## INDICE

NOTA: I riferimenti che vengono citati con i soli numeri sono pertinenti alle norme di questo libro. Se il riferimento attiene ad un altro libro, ciò è specificato.

## ABBREVIAZIONI

Art.	=	Articolo
BM	=	Bersaglio Mobile
C	=	Carabine
cf.	=	Confronta
F	=	Finali
GS	=	Gruppo Sportivo
P	=	Pistole
p.	=	Pagina
RTBM	=	Regolamento Tecnico per Bersaglio Mobile
RTC	=	Regolamento Tecnico per Carabine
RTF	=	Regolamento Tecnico per Finali
RTG	=	Regolamento Tecnico Generale
RTP	=	Regolamento Tecnico per Pistole

## 1.0 NORME GENERALI

### 1.1 SCOPO E MOTIVAZIONE DELLE NORME UITS (cf. RTG, 1.1)

### 1.2 APPLICAZIONE DELLE NORME TECNICHE SPECIFICHE

1.2.1 Queste norme fanno parte del Regolamento Tecnico specifico e Generale dell'UITS e si devono applicare in tutte le gare di pistola.

1.2.2 Ogni tiratore, accompagnatore ed Ufficiale di gara deve conoscere bene il Regolamento UITS e deve assicurarsi che sia osservato.

### 1.3 SICUREZZA (cf. RTG, 1.3)

1.3.1 Quando non si sta sparando, tutte le pistole devono essere scariche e con l'otturatore arretrato; nelle P 10 lo sportellino deve essere aperto. Le pistole possono essere caricate soltanto sulle linee di tiro e solo dopo l'ordine CARICATE oppure START. Il caricatore o la pistola non possono essere riempiti o caricati prima che ne sia stato dato l'ordine. Gli Ufficiali di gara devono sincerarsi che i tiratori abbiano tempo sufficiente per caricare.

1.3.2 Quando il tiratore è sulla linea di tiro la pistola deve essere puntata in una direzione sicura. Quando la pistola non è sulla linea di tiro, deve essere sempre tenuta nella sua valigetta, se non diversamente autorizzato da un Ufficiale di gara.

## 2.0 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI

2.1 Le caratteristiche dettagliate dei poligoni sono contenute nella sezione 2 del Regolamento Tecnico Generale.

## 3.0 CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI

3.1 Le caratteristiche dettagliate dei bersagli sono contenute nella sezione 2 del Regolamento Tecnico Generale.

## 4.0 EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI

### 4.1 NORME GENERALI

Ogni tiratore deve far esaminare, approvare e contrassegnare le pistole da usare in gara prima della competizione secondo la Sezione 4 del Regolamento Tecnico Generale. Si possono usare solo pistole approvate preventivamente per la gara stessa. I tiratori devono essere in possesso della Scheda controllo equipaggiamento quando si presentano al Commissario di tiro all'inizio di ciascuna gara o ripresa di tiro.

L'uso di congegni ed equipaggiamenti contrari allo spirito dei regolamenti UITS è proibito.

#### 4.1.1 Caratteristiche delle pistole

- 4.1.1.1 Il tiratore deve usare la stessa pistola per tutte le riprese o serie di una gara completa, a meno che questa cessi di funzionare. Il *direttore del tiro* può, in questo caso, permettere al tiratore di continuare con un'altra pistola dello stesso tipo (pistola semiautomatica, monocolpo o rivoltella) e calibro. La pistola deve essere conforme alle norme della gara e deve essere controllata ed approvata dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti.
- 4.1.1.2 Sono consentite solo linee di mira scoperte; non è, cioè, consentito l'uso di coperture protettive (ad es. tunnel) sia del mirino che della tacca di mira. Sono proibiti congegni ottici o a specchio, cannocchiali, sorgenti di raggi, punti proiettati elettronicamente ecc. E' altresì proibito qualsiasi congegno di mira programmato per attivare il meccanismo di sparo.
- 4.1.1.3 Lenti correttive e/o filtri non possono essere applicati alla pistola, ma possono essere indossati dal tiratore.
- 4.1.1.4 Il tiratore può usare un cannocchiale per osservare la posizione dei suoi colpi.
- 4.1.1.5 L'impugnatura o qualsiasi parte della pistola non può essere prolungata o costruita in modo da fornire sostegno oltre la mano, cioè oltre quella visibile linea che delimita la base del palmo. Il polso deve rimanere visibilmente libero da ogni sostegno quando l'arma è tenuta nella posizione normale di tiro.
- 4.1.1.6 Sono permesse impugnature personalizzate e regolabili. Dopo il controllo e approvazione la regolazione di una impugnatura non può essere più modificata (cf. RTG, 5.1.6.6). L'impugnatura, cioè, deve essere considerata fissa. Nella PL successive regolazione sono permesse. Ulteriori controlli possono essere effettuati prima e dopo ciascuna gara o ripresa di tiro.
- 4.1.1.7 Gli scatti elettronici sono consentiti soltanto se:
- 4.1.1.7.1 tutti i loro componenti sono fermamente assemblati e contenuti, insieme al meccanismo, all'interno della pistola;
- 4.1.1.7.2 il grilletto è azionato dalla mano con la quale si impugna la pistola;
- 4.1.1.7.3 tutti gli accessori che compongono la pistola sono stati presentati per la verifica all'Ufficio Controllo Equipaggiamenti;
- 4.1.1.7.4 la pistola, e tutte le sue componenti installate, risulta conforme a tutte le norme (dimensioni e peso).
- 4.1.1.8 L'accessorio per recuperare i bossoli è ammesso purché la pistola risulti ancora conforme a tutte le norme (dimensioni e pesi) dopo il suo inserimento. Ciò deve essere segnato sulla *Scheda controllo equipaggiamento* (cf. RTG, 5.1.6.5).
- 4.1.1.9 Tutti i proiettili usati devono essere di piombo o analogo materiale morbido. Non sono permessi proiettili camiciati.
- 4.1.2 Misurazione della resistenza del grilletto allo scatto

- 4.1.2.1 Il controllo della resistenza dello scatto deve essere effettuato con cura, tenendo la canna della pistola rivolta verso l'alto e sospendendo il peso di prova al centro della parte visibile del grilletto (cf. fig.1). Il peso minimo dello scatto deve essere mantenuto per tutta la durata della gara.
- 4.1.2.2 Il peso di prova, che può essere usato per controlli casuali, deve essere messo a disposizione anche dei tiratori nello stand di tiro prima e durante la gara e prima della Finale, affinché essi possano controllare che il "peso" dello scatto non sia cambiato.

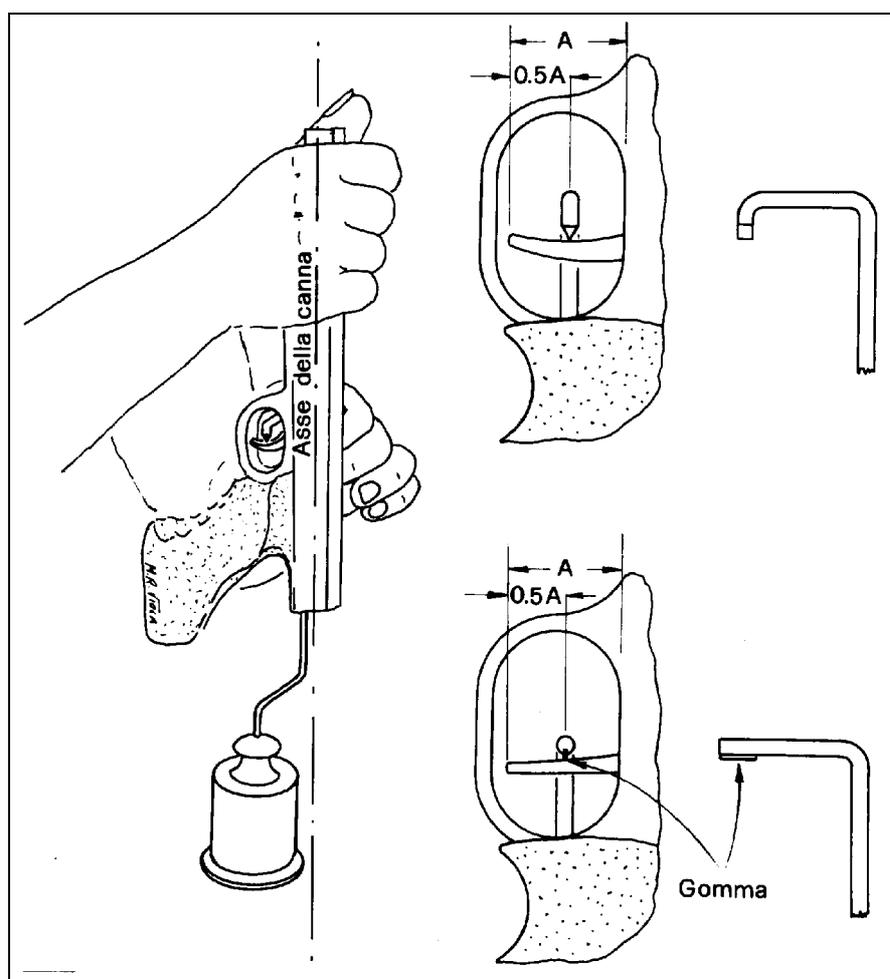


Fig. 1 - Misurazione del "peso" del grilletto

#### 4.1.3 Abbigliamento

E' proibito l'uso di mezzi speciali, oggetti, scarpe o abiti che sostengano e immobilizzino gambe, corpo o braccia più di quanto non faccia il normale abbigliamento. E' consentito calzare soltanto scarpe che non raggiungano il malleolo (malleolo scoperto). Le scarpe saranno controllate dall'Ufficio Controllo Equipagg.; il vestiario sarà controllato sulla linea di tiro.

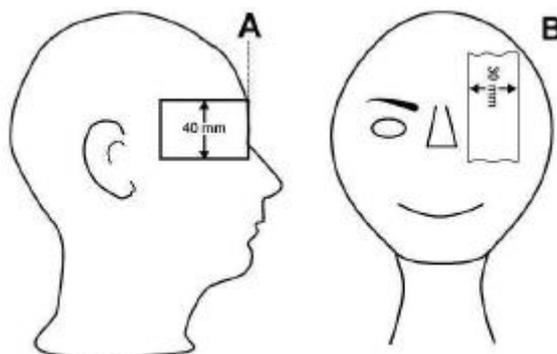
#### 8.4.7 **REGOLAMENTAZIONE PER L'ABBIGLIAMENTO**

8.4.7.1 **È responsabilità del concorrente presentarsi negli stand di tiro indossando un abbigliamento appropriato e consono ad un evento pubblico.**

8.4.7.2 **Durante la gara e gli allenamenti precedenti le gare:**

- 8.4.7.2.1** Le donne devono indossare abiti, gonne, gonne pantalone, pantaloncini, camicette e top: (deve coprire avanti, dietro e anche le spalle)
- 8.4.7.2.2** Gli uomini devono indossare i pantaloni lunghi o pantaloncini e magliette a manica corta o lunga.
- 8.4.7.2.3** I pantaloncini devono essere lunghi fino alla punta delle dita della mano con il braccio disteso lungo i fianchi del tiratore .
- 8.4.7.2.4** Golf o cardigan possono essere indossati.
- 8.4.7.2.5** La tuta sportiva fornita alla squadra o l'uniforme ufficiale saranno permesse.
- 8.4.7.2.6** Tutti i membri della Squadra, uomini o donne devono indossare lo stesso tipo di giacca o indumento equivalente.
- 8.4.7.2.7** Durante la Premiazione o in occasione di altre Cerimonie gli atleti sono tenuti a presentarsi indossando la loro divisa nazionale ufficiale o la tuta sportiva nazionale (completa). Tutti i membri della squadra devono essere vestiti alla stessa maniera.
- 8.4.7.3** L'impiego di dispositivi speciali, mezzi o indumenti, che immobilizzino o impediscano i movimenti delle gambe, del corpo o delle braccia del tiratore sono vietati al fine di garantire che la prestazione del tiratore non sia migliorata artificialmente attraverso abbigliamento speciale.
- 8.4.7.7** *Gli schermi laterali attaccati al cappello, o al berretto, o agli occhiali, o sulla fascia frontale, sono permessi e non devono superare i 40 millimetri di altezza (A). Questi schermi non possono estendersi in avanti oltre la linea virtuale centrale della fronte.*
- 8.4.7.7.1** *E' permesso posizionare una copertura sull'occhio che non mira larga non più di 30 mm (B).*

**8.4.7.7.2**



4.1.4 Apparecchi riproduttori di suono

Possono essere usati dal tiratore solo apparecchi che riducano il rumore. Durante la gara e le riunioni selettive è proibito l'uso di radio, registratori o altre apparecchiature in grado di produrre o riprodurre suoni o in grado di comunicare (cf. RTG 1.3.3).

#### 4.2 NORME SPECIFICHE PER TUTTE LE GARE A 25 m

4.2.1 Una pistola deve avere misure di ingombro tali da consentire la sua completa introduzione in una scatola rettangolare di mm 300 x 150 x 50.

4.2.2 L'asse della canna deve passare al di sopra dell'incavo che si trova tra il pollice e l'indice della mano che impugna la pistola nella normale posizione di tiro (cf. fig. 3 e 5).

4.2.3 La lunghezza della canna è misurata: per le pistole semiautomatiche o a colpo singolo, dal vivo di volata al vivo di culatta (canna + cameratura); per le rivoltelle, solo la canna con esclusione del tamburo.

#### 4.3 PISTOLA AUTOMATICA

~~Può essere usata qualsiasi pistola cal. 5,6 mm (.22") purché conforme alle regole 4.1 e 4.2 e alle seguenti norme specifiche:~~

~~4.3.1 il peso della pistola con tutti gli accessori, compresi i contrappesi ed il caricatore vuoto, non deve superare 1260 grammi.~~

~~4.3.2 L'altezza della canna, incluso il mirino e tutti gli accessori, dal vivo di culatta al vivo di volata, ad eccezione del grilletto e del ponticello di protezione del grilletto, non deve superare 40 mm (cf. fig. 2 e norma 4.2.1).~~

~~4.3.3 Sono permesse impugnature speciali purché rientrino nei limiti consentiti (cf. 4.2.1).~~

~~4.3.4 Munizioni: è consentita qualsiasi cartuccia cal. 5,6 mm (.22") a percussione anulare (cf. 4.1.1.9).~~

**8.6.4.8 Pistola: tutte le misure ed i pesi di cui al punto 8.16.0 per 25 m Rim Fire Pistol (P.S. e PSp) sono validi senza eccezioni (compensatori, freni di bocca, fori sulle canne o altri dispositivi che abbiano funzioni simili non sono consentiti).**

**Munizioni: 5,6 mm (.22") percussione anulare L.R.**

Per la Pistola Automatica:

**peso minimo del proiettile 2,53 g = 39 gr;**

**Velocità minima 250 m/sec.**

*(nota a chiarimento: l'art. 8.16.0 prescrive:*

*Peso arma = 1400 g;*

*resistenza allo scatto = 1000 g;*

*dimensioni cassetta di controllo 300x150x50;*

*lungh. canna = 153 mm;*

*lungh. linea di mira = 220 mm)*

#### 4.4 PISTOLA DI GROSSO CALIBRO

Si possono usare pistole, purché non a colpo singolo, di calibro compreso tra 7,62 mm e 9,65 mm purché conformi alle regole 4.1 e 4.2 e alle seguenti norme specifiche:

- 4.4.1 il peso della pistola, con tutti gli accessori, i contrappesi e il caricatore vuoto, non deve superare 1400 g;
- 4.4.2 la lunghezza della canna non deve superare 153 mm (6") (cf. 4.2.3);
- 4.4.3 la distanza tra il mirino e la tacca di mira non deve superare 220 mm. Tale distanza deve essere misurata dalla superficie posteriore della tacca di mira al punto più alto del mirino (cf. fig. 3);
- 4.4.4 non sono consentiti freno di bocca o congegni funzionanti in modo analogo;
- 4.4.5 la resistenza del grilletto allo scatto deve essere di almeno g 1360. (cf. 4.1.2);

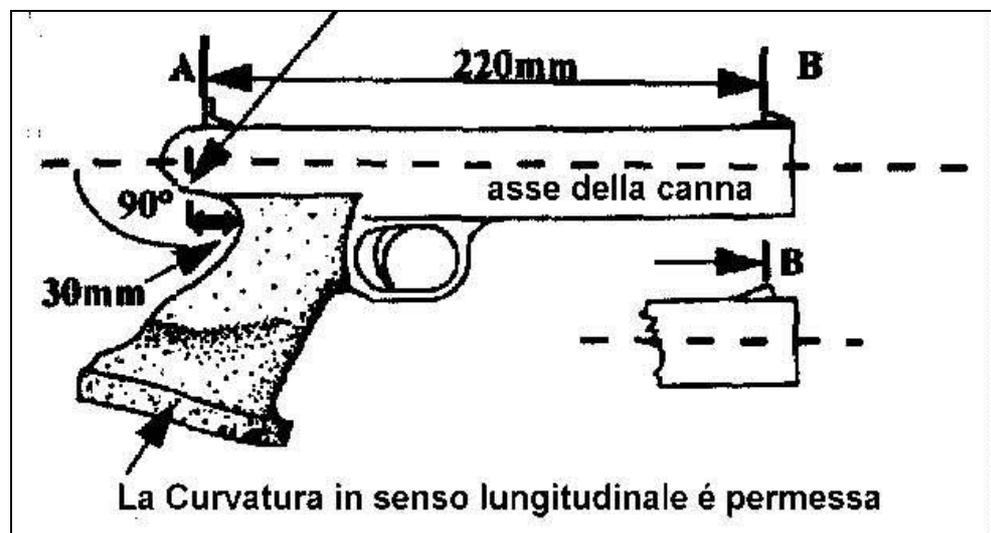


Fig. 3 – PA, PS, PSp e PGC.

- 4.4.6 nessuna parte dell'impugnatura o degli accessori può avvolgere la mano (cf. figg. 4 e 5 nelle quali sono riportate le dimensioni consentite). L'appoggio inferiore dell'impugnatura deve formare un angolo non inferiore a 90° rispetto all'asse dell'impugnatura. È proibita una curvatura verso l'alto dell'appoggio inferiore della mano e/o dell'appoggio per il pollice e/o una curvatura verso il basso sul lato dalla parte dell'indice. Il pollice deve potersi muovere liberamente verso l'alto (fig. 4). La parte posteriore della pistola o dell'impugnatura che si appoggia sulla parte superiore della mano fra il pollice e l'indice non deve essere lunga più di 30 mm. Questa distanza viene misurata parallelamente all'asse della canna fra i punti A e B della figura 3. Sono, tuttavia, consentite curvature longitudinali sulle superfici della pistola e dell'impugnatura, comprese quelle dove poggia il pollice e la parte inferiore del palmo della mano.
- 4.4.7 Munizioni: sono consentite cartucce per pistola di grosso calibro dal cal. 7,62 a 9,65 mm. Per motivi di sicurezza non sono consentite munizioni di tipo "magnum" (cf. 4.1.1.9).

#### 4.5 PISTOLA SPORTIVA E PISTOLA STANDARD

Si possono usare pistole calibro 5,6 mm long rifle a percussione anulare (.22" LR), ad eccezione di pistole a colpo singolo, conformi agli artt. 4.1 e 4.2 e che siano conformi ai seguenti limiti e norme:

- 4.5.1 il peso dell'arma con tutti gli accessori, compresi i contrappesi ed il caricatore scarico, non deve superare 1400 g;
- 4.5.2 la lunghezza della canna non deve superare 153 mm (6") (cf. 4.2.3);
- 4.5.3 la distanza tra il mirino e la tacca di mira non deve superare 220 mm. Questa distanza deve essere misurata dalla superficie posteriore della tacca di mira al punto più alto del mirino (fig. 3);
- 4.5.4 non sono consentiti freno di bocca o congegni funzionanti in modo analogo;
- 4.5.5 la resistenza del grilletto allo scatto deve essere almeno di 1000 g (cf. 4.1.2);

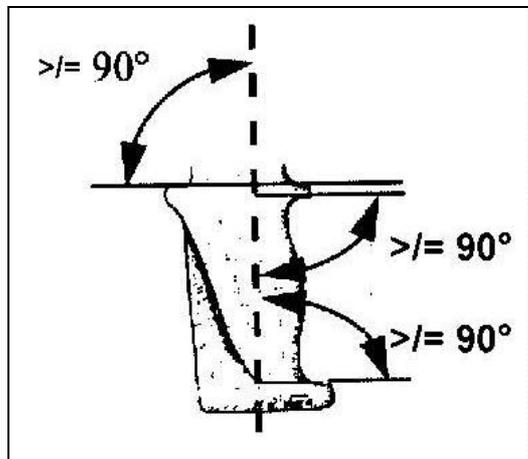


Fig. 4 - Impugnatura di PSp, PS, PGC e P10

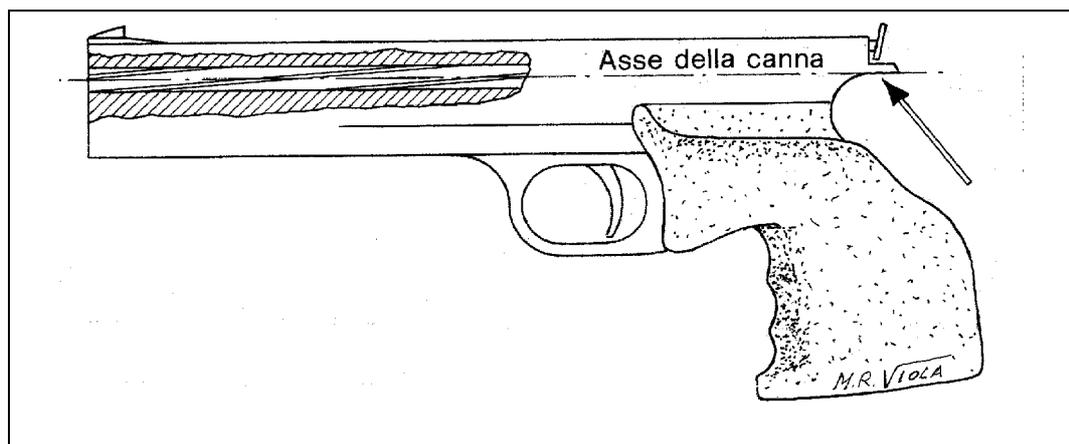


Fig. 5 - Particolare dell'impugnatura delle pistole a 25 m

- 4.5.6 nessuna parte dell'impugnatura o degli accessori può avvolgere la mano (cf. figg. 4 e 5 nelle quali sono riportate le dimensioni consentite). L'appoggio inferiore dell'impugnatura deve formare un angolo non inferiore a  $90^\circ$  rispetto all'asse dell'impugnatura. È proibita una curvatura verso l'alto dell'appoggio inferiore della mano e/o dell'appoggio per il pollice e/o una curvatura verso il basso sul lato dalla parte dell'indice. Il pollice deve potersi muovere liberamente verso l'alto (fig. 4). La parte posteriore della pistola o dell'impugnatura che si appoggia sulla parte superiore della mano fra il pollice e l'indice non deve essere lunga più di 30 mm. Questa distanza viene misurata

parallelamente all'asse della canna fra i punti A e B della figura 3. Sono, tuttavia, consentite curvature longitudinali sulle superfici della pistola e dell'impugnatura, comprese quelle dove poggia il pollice e la parte inferiore del palmo della mano.

4.5.7 Munizioni: sono ammesse tutte le cartucce calibro 5,6 mm long rifle (.22" LR) a percussione anulare (cf. 4.1.1.9).

#### 4.6 PISTOLA LIBERA

Si può usare qualsiasi pistola a percussione anulare calibro 5,6 mm (.22") conforme alla regola 4.1 e alle seguenti norme specifiche:

4.6.1 la pistola può essere caricata con una sola cartuccia.

4.6.2 Munizioni: si può usare qualsiasi cartuccia calibro 5,6 mm (.22") a percussione anulare (cf. 4.1.1.9).

#### 4.7 PISTOLA A 10 m

Si può usare qualsiasi tipo di pistola ad aria compressa o a CO<sub>2</sub> calibro 4,5 mm (.177") purché conforme alla regola 4.1 e alle seguenti norme specifiche:

4.7.1 la pistola può essere caricata con un solo pallino;

4.7.2 il peso della pistola, compresi tutti gli accessori, non deve superare 1500 g;

4.7.3 la resistenza del grilletto allo scatto non deve essere inferiore a 500 g (cf. 4.1.2 e fig. 1);

4.7.4 nessuna parte dell'impugnatura o degli accessori può avvolgere la mano (cf. fig. 4 nella quale sono riportate le dimensioni consentite). L'appoggio inferiore dell'impugnatura deve formare un angolo non inferiore a 90° rispetto all'asse dell'impugnatura. È proibita una curvatura verso l'alto dell'appoggio inferiore della mano e/o dell'appoggio per il pollice e/o una curvatura verso il basso sul lato dalla parte dell'indice. Il pollice deve potersi muovere liberamente verso l'alto (figg. 4 e 5). Sono, tuttavia, consentite curvature longitudinali sulle superfici della pistola e dell'impugnatura, comprese quelle dove poggia il pollice e la parte inferiore del palmo della mano.

4.7.5 La pistola deve avere misure di ingombro tali da consentire la sua completa introduzione in una scatola rettangolare di mm 420 x 200 x 50. E' permessa una tolleranza di fabbricazione della scatola di + 1,0 mm / - 0,0 mm nelle sue dimensioni. Nel caso di pistole semiautomatiche, non è necessario montare il caricatore per eseguire questo controllo.

4.7.6 E' consentito l'uso di canne con dispositivo per la fuoriuscita del gas propellente e freno di bocca, a condizione che la pistola mantenga tutte le caratteristiche richieste, comprese le dimensioni.

4.7.7 Munizioni: sono consentiti proiettili di piombo o altro materiale tenero, di calibro massimo mm 4,5 (.177").

## 5.0 ORGANI DI GARA

Negli stand e nei settori, gli Ufficiali di gara abilitati a dare ordini possono essere esclusivamente il Direttore di tiro o il Vicedirettore di tiro. Laddove non ulteriormente specificato, nel testo del presente Regolamento, per *direttore del tiro* è da intendersi indifferentemente Direttore di tiro o Vicedirettore di tiro.

### 5.1 DIRETTORE DI TIRO

Il Direttore di tiro:

- 5.1.1 dirige e coordina tutti i Vicedirettori, i Commissari e il personale dello stand per una corretta conduzione della gara ed è responsabile del comando centralizzato della macchina girabersagli, qualora esistente;
- 5.1.2 è responsabile di tutti i preparativi e del buon andamento della gara a lui affidata ed assume le decisioni per la correzione di qualsiasi guasto tecnico che possa verificarsi (cioè: mancanza di energia elettrica, guasti meccanici, ecc.); deve avere a disposizione il materiale necessario per eventuali riparazioni nonché il personale tecnico in grado di intervenire con rapidità e professionalità deve, inoltre, risolvere personalmente tutte le difficoltà non risolvibili dagli Ufficiali di gara del suo stand.
- 5.1.3 è responsabile della efficiente e rapida valutazione dei punteggi sui bersagli;
- 5.1.4 è responsabile della collaborazione tra tutto il personale dello stand.

### 5.2 VICEDIRETTORI DI TIRO

Un Vicedirettore deve essere nominato per ciascun settore dello stand con i compiti indicati nel RTG, 5.1.5.7; inoltre:

- 5.2.1 dirige il tiro nel settore assegnato;
- 5.2.2 chiama i tiratori sulle linee di tiro;
- 5.2.3 nelle gare a 25 m dirige l'apertura dei bersagli mediante l'apparecchio temporizzatore.

### 5.3 COMMISSARI DI LINEA

- 5.3.1 Un Commissario di tiro deve essere nominato per ogni settore (25 m) o per ogni gruppo di 10 linee (50 e 10 m); risponde al direttore del tiro della gara nell'ambito affidatogli e deve collaborare con la Giuria in qualsiasi momento. I Commissari hanno i compiti specificati nel RTG, 5.1.5.7.3 - 4.

### 5.4 COMMISSARI AI BERSAGLI

- 5.4.1 Commissari a 50 m e 10 m

- 5.4.1.1 Il numero dei Commissari ai bersagli dovrebbe corrispondere al numero dei Commissari di linea e deve essere adeguato al sistema di cambio dei bersagli; essi hanno i compiti fissati dall'art. 5.1.5.8 del RTG. Inoltre:
- 5.4.1.2 se il foro di un colpo non può essere individuato sul bersaglio, il Commissario di fossa ha il compito di determinare se il foro è su un bersaglio vicino e, consultandosi con il Direttore di tiro, di risolvere la situazione;
- 5.4.1.3 quando si usano portabersagli automatici, il Commissario ai bersagli è responsabile del corretto caricamento dei bersagli nelle macchine; deve anche raccogliere i bersagli e prepararli per la consegna all'Ufficio Classifica.
- 5.4.2 Commissari a 25 m
- 5.4.2.1 Si devono nominare almeno due Commissari di tiro per ogni settore con i compiti indicati nel RTG, 5.1.5.8; inoltre:
- 5.4.2.2 uno dei Commissari deve controllare che i bersagli vengano ispezionati, prima che inizi la valutazione dei colpi, per vedere il numero esatto dei colpi, eventuali colpi da calibrare perché vicini alle righe del punteggio, ecc. Le situazioni dubbie devono essere risolte prima di annunciare il valore dei colpi.
- 5.4.2.3 Le decisioni sui colpi dubbi, quelli per i quali è richiesto l'uso di un calibro, devono essere prese simultaneamente da tre Commissari. Il colpo deve essere calibrato dopo aver fatto staccare il bersaglio dal suo supporto ed averlo posto in posizione orizzontale.
- 5.4.2.4 Uno dei Commissari deve assicurarsi che su nessun bersaglio vengano posti bollini, che in nessun foro sia inserito il disco colorato di segnalazione munito di perno(cf. 10.2.2.1), finché non siano state risolte le situazioni dubbie e finché il punteggio non sia stato annunciato e registrato correttamente.

## 5.5 COMMISSARI MARCATORI

I Commissari marcatori assolvono i compiti indicati nel RTG, 5.1.5.10.

- 5.5.1 A 25 m si deve nominare un Commissario marcatore per ciascun settore e, ove previsto, un altro Marcatore per la trascrizione dei risultati a beneficio degli spettatori.

## 5.6 COMMISSARI SEGNALATORI

Nelle gare a 25 m, tutte valutate ufficialmente sulla linea dei bersagli, i Segnalatori devono chiudere i fori sul bersaglio e sul contro bersaglio, ma solo dopo la valutazione ufficiale (cf. RTG, 5.1.5.9).

## 6.0 PROCEDURE E NORME DI GARA

### 6.1 NUMERO DI COLPI PER BERSAGLIO DI GARA

- 6.1.1 Nelle gare federali ed in quelle ufficiali il numero di colpi per bersaglio è stabilito dagli articoli seguenti. Per le altre gare la Sezione organizzatrice determinerà il numero di colpi per bersaglio.

- 6.1.2 Pistola Automatica (PA): un colpo su ciascuno dei cinque bersagli nel limite di tempo stabilito per ogni serie di 5 colpi. I bersagli devono essere otturati, mediante bollini, dopo ogni serie di 5 colpi. I bersagli devono essere cambiati almeno dopo tre riprese di 30 colpi di gara (massimo 21 colpi per bersaglio).
- 6.1.3 Pistola Sportiva (PSp) e Pistola di Grosso Calibro (PGC), tiro di precisione, e Pistola Standard (PS): 5 colpi per ciascun bersaglio.
- 6.1.4 PSp e PGC, tiro celere: su ciascun bersaglio non più di 35 colpi. Il bersaglio deve essere otturato, mediante bollini, dopo ogni serie di 5 colpi.
- 6.1.5 Pistola Libera : 5 colpi per bersaglio.
- 6.1.6 Pistola a 10 m: 1 colpo per bersaglio.
- 6.2 NUMERO DI BERSAGLI DI PROVA
- 6.2.1 Nelle gare ufficiali il numero dei bersagli di prova è stabilito dagli articoli seguenti. Per le altre gare la Sezione organizzatrice determinerà il numero dei bersagli che, comunque per le gare a 50 e 10 m non potrà essere inferiore a 2.
- 6.2.2 Pistola Libera, 2 bersagli;
- 6.2.3 Pistola a 10 m, 60 colpi: 4 bersagli;
- 6.2.4 Pistola a 10 m, 40 colpi: 4 bersagli;
- 6.2.5 PGC e PSp, tiro di precisione, 1 bersaglio;
- 6.2.6 Pistola Standard, 1 bersaglio.
- 6.3 NUMERO DI COLPI DI PROVA
- 6.3.1 Gare di pistola libera e pistola a 10 m: possono essere sparati colpi di prova, in numero illimitato, soltanto prima di iniziare i colpi di gara. Una volta sparato il primo colpo di gara nessun altro colpo di prova è permesso senza l'autorizzazione del Direttore di tiro nei casi previsti.
- 6.3.2 Per i colpi di prova nelle gare a 25 m vedi le regole 6.5.4.3, 6.5.5.3.4, 6.5.5.4.4 e 6.5.6.4.
- 6.4 POSIZIONE DI TIRO
- 6.4.1 Il tiratore deve rimanere eretto, senza sostegni, completamente all'interno della piazzola di tiro. La pistola deve essere impugnata ed azionata per far fuoco con una sola mano; il polso deve essere visibilmente libero da ogni supporto. Sulla mano e sul braccio che tengono la pistola sono proibiti braccialetti, orologi, fasciature o cose simili che potrebbero costituire un supporto. Nel tiro con PL i coprimano sono consentiti a condizione che non coprano il polso.
- 6.4.2 In tutte le gare di tiro celere a 25 m (PA, serie di tiro celere in PSp e PGC, serie di PS in 20" e 10") si deve iniziare il tiro nella posizione di "pronto". Nella posizione "pronto" il braccio del tiratore deve essere rivolto verso il basso con

una angolazione non superiore a  $45^\circ$  rispetto alla verticale, ma non deve neppure essere troppo basso in modo da puntare la pistola entro la piazzola di tiro, ed il braccio deve trovarsi fermo in questa posizione al momento dell'inizio della rotazione dei bersagli (vedi fig. 6). Il tiratore può alzare il braccio che sostiene la pistola soltanto quando i bersagli cominciano a ruotare.

## 6.5 REGOLE DI COMPETIZIONE

### 6.5.1 Periodo di preparazione

6.5.1.1 Nelle gare di PL, P10, ai tiratori si devono concedere almeno 10 minuti di tempo prima dell'inizio del turno per completare la loro preparazione. I bersagli di prova devono essere esposti 10 minuti prima dell'inizio del turno affinché i tiratori possano decidere quali mirini usare, posizionare il cannocchiale ecc. Il Direttore di tiro può consentire che i tiratori sistemino la loro attrezzatura nella piazzola di tiro prima che inizi il periodo di preparazione. Nessun colpo può essere sparato durante questo periodo, ma è consentito il tiro a secco.

**8.6.4.1.3 Nelle gare di PS e nelle riprese di precisione della PSp e PGC ai tiratori si devono concedere almeno cinque (5) minuti di tempo prima dell'inizio del turno per completare la loro preparazione. I bersagli di prova devono essere esposti 10 minuti prima dell'inizio del turno affinché i tiratori possano decidere quali mirini usare, posizionare il cannocchiale ecc. Il Direttore di tiro può consentire che i tiratori sistemino la loro attrezzatura nella piazzola di tiro prima che inizi il periodo di preparazione. Nessun colpo può essere sparato durante questo periodo, ma è consentito il tiro a secco.**

6.5.1.2 Nella gara di PA e nelle riprese di tiro celere di PSp e PGC ai tiratori devono essere concessi tre (3) minuti di tempo per la preparazione con i bersagli esposti. Il tiro a secco è permesso in questo periodo, ma non i colpi a fuoco.

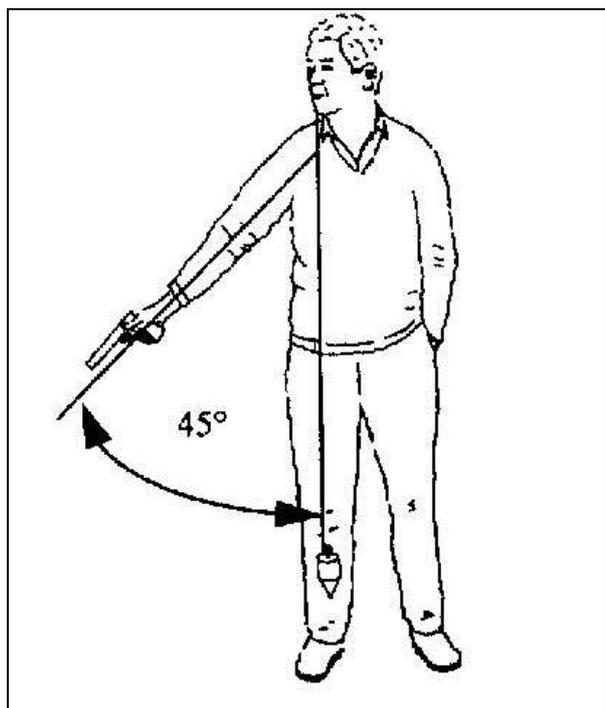


Fig. 6 - La posizione di "PRONTO"

## 6.5.2 Tiro a “secco”

Per tiro a secco si intende l'azionare il meccanismo armato di scatto di una pistola a fuoco senza cartuccia oppure l'azionare il meccanismo di scatto delle pistole ad aria fornite dell'accorgimento che consente di tirare il grilletto senza la fuoriuscita di gas o aria.

## 6.5.3 Procedure di gara

6.5.3.1 Nessun colpo può essere sparato prima dell'inizio della gara.

6.5.3.2 In tutte le riprese di precisione e in quelle con bersagli fissi, il conteggio del tempo deve iniziare al comando START o VIA e deve terminare al comando STOP.

6.5.3.3 In tutte le serie di gara di tiro celere, il conteggio del tempo deve iniziare dal momento in cui i bersagli cominciano a ruotare e terminare quando essi cominciano a chiudersi.

6.5.3.4 La rotazione dei bersagli deve essere azionata da un addetto che sta dietro la linea di fuoco, in posizione tale da non disturbare il tiratore. I bersagli possono anche essere azionati dal direttore del tiro per mezzo di un telecomando.

6.5.3.5 In tutte le gare a 25 m, le pistole non possono essere caricate con più di 5 cartucce.

6.5.3.6 Nelle gare a 50 e a 10 m il Direttore di Tiro deve informare, mediante megafono, i tiratori del tempo rimasto sia 10 che 5 minuti prima della fine del tempo di tiro.

6.5.3.7 In tutte le gare a 25 m, dopo la conclusione delle serie di 5 colpi e delle riprese, si deve dare il comando *SCARICATE*. In ogni caso, immediatamente dopo aver concluso una serie di 5 colpi o dopo l'ordine *SCARICATE*, il tiratore deve scaricare la pistola (in caso di *inceppamento* cf. 8.0) e deporla. (posizione di pronto e mano libera alzata)

6.5.3.8 Nelle gare di PL, P10, PS e nelle riprese di precisione della PSp e PGC, quando i minuti di tempo di preparazione (cf. 6.5.1) sono trascorsi, il direttore del tiro darà il comando *CARICATE* o *START* secondo le necessità

6.5.3.9 Nella gara di PA e nelle riprese di tiro celere di PSp e PGC, quando i tre minuti di tempo di preparazione (cf. 6.5.1) sono trascorsi, il direttore del tiro darà il comando *CARICATE*.

6.5.3.10 Nelle gare di PA, PSp e PGC che si svolgono in contemporanea:

6.5.3.10.1 tutti i tiratori devono concludere la prima ripresa prima che inizi la seconda. Negli altri casi la effettuazione della seconda ripresa sarà decisa dalla direzione del tiro in base ai turni assegnati.

6.5.3.10.2 Un tiratore che si ritiri in qualsiasi momento dopo aver sparato il suo primo colpo di prova, non potrà essere sostituito.

#### 6.5.4 Regole specifiche per la gara di PA

6.5.4.1 La Gara di PA si effettua sui bersagli internazionali di tiro celere a 25 m (cf. RTG, 3.2.4).

6.5.4.2 La gara si svolge su 60 colpi divisi in due riprese di 30 colpi ciascuna. Ogni ripresa è divisa in 6 serie di 5 colpi ciascuna, due in 8", due in 6" e due in 4". In ogni serie sarà sparato un solo colpo su ciascuno dei 5 bersagli nel limite di tempo previsto per la serie.

6.5.4.3 Prima dell'inizio di ogni ripresa, il tiratore può sparare 5 colpi di prova in 8".

6.5.4.4 Tutto il tiro (colpi di prova e di gara) viene effettuato su comando. Come minimo due tiratori devono tirare contemporaneamente e nello stesso settore, ma è auspicabile che gli organizzatori facciano effettuare il tiro in più settori simultaneamente con comando gira sagome centralizzato

6.5.4.5 *Il sistema di ripetizione della serie interrotta per inceppamento viene reso omogeneo con tutte le altre specialità; anche in PA la serie si ripete a quelle regolari. Il recupero (il tiratore interessato risulta indietro di una serie) si effettua alla fine delle serie regolari di uno stesso tempo.*

6.5.4.6 Il Direttore di tiro deve annunciare:

*Prova in 8 secondi* oppure

*Serie in 8 secondi* (oppure in 6" o 4")

**CARICATE** Soltanto dopo questo ordine i tiratori possono inserire le cartucce nel caricatore e il caricatore nella pistola entro un minuto.

6.5.4.7 Il Direttore di tiro, verificato che i tiratori hanno completato la loro preparazione, deve dare i comandi:

**ATTENZIONE!** I bersagli vengono ruotati nella posizione di chiusura.

**3-2-1 START!** Il comando *START* dà il via alla procedura di apertura dei bersagli. Tutti i tiratori devono stare nella posizione "*PRONTO*" quando il conto alla rovescia è arrivato a 1.

6.5.4.8 I bersagli devono aprirsi in 3 secondi  $\pm$  1,0 sec. (tempo di latenza) dal comando *START* ed il tiro può iniziare. Il tempo di latenza dovrebbe rimanere costante durante tutta la gara. Nel momento in cui i bersagli cominciano ad aprirsi i tiratori possono alzare le pistole.

6.5.4.9 Se i bersagli si aprono troppo presto (meno di 2") o troppo tardi (più di 4") e nessun colpo è stato sparato il tiratore può chiedere la ripetizione della

procedura. Se il tiratore ha sparato non sarà concessa la ripetizione della serie di 5 colpi.

- 6.5.4.10 Se un tiratore reclama perché il tempo di latenza è stato troppo breve o troppo lungo ed egli non ha sparato alcun colpo e se il suo reclamo risulta valido, il tiratore potrà effettuare la serie di 5 colpi ripetendo da capo la procedura.
- 6.5.4.11 Se un tiratore reclama perché il tempo di latenza è stato troppo breve o troppo lungo ed egli non ha sparato alcun colpo e se il suo reclamo non risulta valido, il tiratore potrà effettuare la serie di 5 colpi ripetendo da capo la procedura, ma gli verranno tolti 2 punti dal punteggio ottenuto in quella serie.
- 6.5.4.12 Una serie di 5 colpi si considera iniziata dal momento in cui i bersagli si chiudono dopo il comando *ATTENZIONE*. Ogni colpo sparato dopo questo comando verrà considerato valido.
- 6.5.5 Regole specifiche per le gare di PSp e PGC
- 6.5.5.1 Il programma per ogni gara è di 60 colpi, divisi in due riprese di 30 colpi ciascuna.  
1<sup>a</sup> ripresa: tiro di precisione  
2<sup>a</sup> ripresa: tiro celere
- 6.5.5.2 Si devono installare controbersagli che devono essere otturati o cambiati dopo ogni serie di 5 colpi (cf. RTG, 3.4).
- 6.5.5.3 Ripresa di tiro di precisione
- 6.5.5.3.1 La ripresa di tiro di precisione viene effettuata sul bersaglio internazionale di precisione per pistola (cf. Regolamento Tecnico Generale, 3.2.5).
- 6.5.5.3.2 La ripresa di tiro di precisione consiste in 30 colpi di gara, divisi in 6 serie di 5 colpi ciascuna.
- 6.5.5.3.3 Il limite di tempo per ogni serie è di 5 minuti.
- 6.5.5.3.4 Prima dell'inizio delle serie di tiro di precisione si possono tirare 5 colpi di prova con un limite di tempo di 5 minuti.
- 6.5.5.3.5 *Prima di ciascuna serie di 5 colpi il direttore del tiro deve annunciare il numero della serie e dare il comando CARICATE; deve attendere 60 secondi per permettere ai tiratori di prepararsi. Quindi, deve dare il comando START. I bersagli devono ruotare in posizione di apertura dopo 7" ± 1". Ogni colpo sparato dopo il comando START deve essere considerato valido per la gara; è concesso il tiro a secco secondo la norma 6.5.2.*
- 6.5.5.4 Ripresa di tiro celere
- 6.5.5.4.1 La ripresa di tiro celere viene effettuata sul bersaglio internazionale per tiro celere (cf. Regolamento Tecnico Generale, 3.2.4).
- 6.5.5.4.2 La ripresa di tiro celere consiste in 30 colpi di gara, divisi in 6 serie di 5 colpi ciascuna.

- 6.5.5.4.3 Durante ogni serie di 5 colpi il bersaglio appare in apertura 5 volte, ogni volta per 3" (+0.2" / -0.0"). Si può sparare un solo colpo durante ogni apertura del bersaglio. Tra una apertura e l'altra c'è un tempo di attesa pari a 7"  $\pm$  1,0".
- 6.5.5.4.4 Prima dell'inizio della ripresa si possono sparare 5 colpi di prova.
- 6.5.5.4.5 Il direttore del tiro deve annunciare la serie.  
Dopo il comando *CARICATE* il direttore del tiro deve concedere ai tiratori il tempo di un minuto.  
Quando il minuto è passato, il D.T. darà il comando "ATTENZIONE", i bersagli verranno fatti ruotare in posizione di chiusura e appariranno al tiratore dopo un intervallo di 7"  $\pm$  1,0". (La serie è valida da questo comando in poi).
- 6.5.5.4.6 Prima di ogni colpo il tiratore deve abbassare il braccio in posizione di "pronto" (cf. 6.4.2). La pistola non deve essere appoggiata sulla mensola o tavolo durante la serie di 5 colpi.
- 6.5.5.4.7 Ogni serie di 5 colpi è considerata iniziata dal momento del comando ATTENZIONE. Ogni colpo sparato da quel momento deve essere considerato valido per la gara.
- 6.5.5.4.8 I bersagli devono essere valutati e i fori otturati dopo ogni serie di 5 colpi.
- 6.5.6 Regole specifiche per la gara di PS
- 6.5.6.1 La gara di PS si effettua su bersaglio internazionale di precisione per pistola (cf. Regolamento Tecnico Generale, 3.2.5)
- 6.5.6.2 Si devono installare controbersagli che devono essere otturati o cambiati dopo ogni serie di 5 colpi (cf. RTG, 3.4).
- 6.5.6.3 Il programma di gara è di 60 colpi diviso in tre riprese di 20 colpi ciascuna. Ogni ripresa consiste in quattro serie di 5 colpi ciascuna.
- 6.5.6.3.1 La prima ripresa consiste in 4 serie di 5 colpi ciascuna con un limite di tempo di 150" per serie (+0.2" / -0.0").
- 6.5.6.3.2 La seconda ripresa consiste in 4 serie di 5 colpi ciascuna con un limite di tempo di 20" per serie (+0.2" / -0.0").
- 6.5.6.3.3 La terza ripresa consiste in 4 serie di 5 colpi ciascuna con un limite di tempo di 10" per serie (+0.2" / -0.0").
- 6.5.6.4 Prima dell'inizio della gara, si possono sparare 5 colpi di prova nel limite di tempo di 150"
- 6.5.6.5 Il direttore del tiro deve annunciare il tempo della serie.  
Dopo il comando *CARICATE* il direttore del tiro deve concedere ai tiratori il tempo di un minuto.  
Quando il minuto è passato, il D.T. darà il comando "ATTENZIONE", i bersagli verranno fatti ruotare in posizione di chiusura e appariranno al tiratore dopo un intervallo di 7"  $\pm$  1,0". Durante ogni serie il concorrente deve sparare 5 colpi.

6.5.6.6 La serie di 5 colpi è considerata iniziata dal momento del comando **ATTENZIONE**

Ogni colpo sparato dopo questo momento deve essere considerato valido per la gara; è concesso il tiro a secco in 150" secondo la norma 6.5.2.

*Nota Dal Regolamento UIT: Prima di ogni serie, eccetto quelle in 150", il tiratore deve restare nella posizione di pronti ed andare in punteria all'apparizione del bersaglio.*

#### .5.7 Regole specifiche per la gara di PL

6.5.7.1 La gara di PL viene effettuata sul bersaglio internazionale di precisione per pistola (cf. RTG, 3.2.5).

6.5.7.2

Categoria	Numero di colpi di prova	Numero di colpi di gara	Tempo (inclusi i colpi di prova)
Uomini e Juniores U	Illimitati	60 suddivisi in 6 serie di 10	2 ore

6.5.7.3 La gara è considerata iniziata dal momento in cui il Direttore di Tiro ha dato il comando **START**. Ogni colpo sparato da quando il tiratore ha completato i suoi colpi di prova deve essere considerato valido per la gara; è concesso il tiro a secco secondo la regola 6.5.2.

6.5.7.4 Il colpo o i colpi sparati prima dell'inizio del tempo ufficiale di gara devono essere considerati mancati sul primo bersaglio o bersagli di gara. Quelli non sparati per mancanza di tempo o sparati dopo il termine del tempo di gara devono essere considerati mancati sull'ultimo bersaglio(i) di gara. Se l'ultimo colpo(i) tirato dopo lo scadere del tempo massimo non può essere identificato, sarà annullato quello(i) di valore più alto presente(i) sul bersaglio.

6.5.7.5 Se si usano portabersagli o cambiabersagli automatici, il tiratore può controllare il cambio del bersaglio. In ogni caso il tiratore ha la completa responsabilità di tirare sul bersaglio giusto.

#### 6.5.8 Regole specifiche per la gara di P10

6.5.8.1 La gara di P10 si effettua sul bersaglio internazionale di P10 (cf. RTG, 3.2.6).

6.5.8.2 Il cambio dei bersagli viene normalmente eseguito dal tiratore stesso sotto la supervisione del Commissario di tiro. Il tiratore ha la completa responsabilità di tirare ai bersagli giusti. Qualora previsto dall'organizzatore, immediatamente dopo ciascuna serie di 10 colpi, il tiratore deve posare i suoi 10 bersagli in un luogo adatto affinché il commissario li possa riporre in un contenitore di sicurezza, che sarà ritirato da personale autorizzato per la consegna all'Ufficio Classifica. Nel tiro a 10 m, il tiratore può visionare il colpo dopo averlo sparato, ma non può soffermarsi alla fine della gara a rivedere il complesso dei bersagli sparati.

6.5.8.3

Categorie	Numero di colpi di	Numero di colpi di gara	Tempo (inclusi i colpi di

	prova		prova)
Uomini e Juniores Uomini	Illimitati	60 suddivisi in 6 serie di 10	1 ora e 45 minuti
Donne e Juniores Donne	Illimitati	40 suddivisi in 4 serie di 10	1 ora e 15 minuti

- 6.5.8.4 La gara è considerata iniziata dal momento in cui il Direttore di Tiro ha dato il comando *START*. Ogni colpo sparato da quando il tiratore ha completato i suoi colpi di prova deve essere considerato valido per la gara.
- 6.5.8.5 Il colpo o i colpi sparati prima dell'inizio del tempo ufficiale di gara devono essere considerati mancati sul primo bersaglio o bersagli di gara. Quelli non sparati per mancanza di tempo o sparati dopo il termine del tempo di gara devono essere considerati mancati sull'ultimo bersaglio(i) di gara. Se l'ultimo colpo(i) tirato dopo lo scadere del tempo massimo non può essere identificato, sarà annullato quello(i) di valore più alto presente(i) sul bersaglio.
- 6.5.8.6 Qualsiasi emissione di gas propellente dalla pistola, senza che il pallino abbia raggiunto il bersaglio, sia che esso sia stato caricato o no, dopo che il primo bersaglio di gara sia stato posizionato sulla linea dei bersagli sarà considerato come colpo mancato; peraltro il tiro a secco, come descritto nella norma 6.5.2, è permesso.
- 6.6 INFRAZIONI E PROVVEDIMENTI – GENERALITÀ
- I tiratori, gli accompagnatori ed il pubblico devono rispettare le norme indicate nella sezione 9 del RTG.
- 6.6.1 Norme specifiche in caso di infrazioni compiute dai tiratori (cf. RTG, 9.3)
- 6.6.1.1 Se un tiratore inizia la gara con una pistola non sottoposta a controllo, egli deve essere penalizzato con la detrazione di 2 punti dalla prima serie di 10 colpi di gara. Gli sarà vietato di continuare la gara finché la sua pistola non sarà stata approvata dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti. Il tiratore potrà riprendere la gara nel posto di tiro e nell'ora decisi dal direttore del tiro. Non gli saranno concessi altri colpi di prova né tempo supplementare.
- 6.6.1.2 Se un tiratore, in violazione al Regolamento, cambia la pistola, deve essere squalificato.
- 6.6.1.3 La stessa penalizzazione deve essere applicata se il tiratore modifica o altera la sua pistola ufficialmente controllata, in modo tale da violare il regolamento. Se vi sono dei dubbi riguardo una modifica, la pistola sarà riportata all'Ufficio Controllo Equipaggiamento per essere ricontrollata e approvata se ne ha i requisiti.
- 6.6.1.4 Se l'equipaggiamento di un tiratore è stato esaminato ed approvato dall'Ufficio Controllo, ma il tiratore non è in grado di esibire la relativa scheda all'inizio della gara o della ripresa, egli può cominciare, ma verrà penalizzato con la detrazione di 2 punti dalla prima serie di 10 colpi della gara o della ripresa se egli o il suo accompagnatore non dovesse riuscire ad ottenere la conferma

dell'avvenuto controllo non oltre 30 minuti dalla fine ufficiale di quel turno. Il tiratore è comunque sempre responsabile di recarsi all'Ufficio Controllo Equipaggiamenti per ottenere la suddetta conferma. Non gli sarà concesso alcun tempo supplementare.

- 6.6.1.5 Le detrazioni dal punteggio devono sempre essere effettuate nella serie di 5 colpi (di 10 colpi a 50 e 10 m) durante la quale avviene l'infrazione. Se le detrazioni sono di carattere generale, devono essere applicate al colpo di valore più basso della prima serie di 10 colpi della gara.
- 6.6.1.6 I colpi che non raggiungono i cerchi con punteggio del proprio bersaglio devono essere valutati come mancati (zero).
- 6.6.1.7 Se un tiratore arriva tardi alla gara, egli può parteciparvi, ma non gli sarà concesso alcun tempo supplementare, a meno che il suo ritardo sia dovuto a circostanze non dipendenti da lui. Se ciò viene dimostrato il Direttore di tiro, sentito, se necessario, il Direttore di gara, concederà se possibile, tempo supplementare, senza però sconvolgere il programma generale della gara. In tali casi, il Direttore di tiro deve stabilire quando e su quale linea il tiratore possa recuperare il tempo o la serie persa.
- 6.6.2 Comandi di gara errati
- 6.6.2.1 Se, a causa di un comando e/o di una azione errata da parte di un Ufficiale di gara, il tiratore non è pronto a sparare quando i bersagli si aprono, egli deve tenere la sua pistola puntata verso il basso e alzare l'altra mano e immediatamente dopo la serie di 5 colpi riferirlo al Commissario o al direttore del tiro.
- 6.6.2.2 Se il reclamo è considerato giustificato, al tiratore si dovrà permettere di tirare la serie di 5 colpi.
- 6.6.2.3 Se il reclamo è considerato ingiustificato, il tiratore potrà tirare la serie di 5 colpi, ma sarà penalizzato con la detrazione di 2 punti dal risultato di quella serie.
- 6.6.2.4 Se il tiratore ha sparato il primo colpo della serie di 5 colpi, il reclamo non dovrà essere accettato.
- 6.6.3 Disturbi
- 6.6.3.1 Nel caso che un tiratore reputi di essere stato disturbato durante l'esecuzione di un colpo, egli, tenendo la pistola puntata verso il basso, deve informare immediatamente il direttore del tiro, alzando la mano libera, senza disturbare gli altri tiratori.
- 6.6.3.2 Se il reclamo è considerato giustificato:
- 6.6.3.2.1 il colpo (PL, P10 e tiro precisione di PGC e PSp) deve essere annullato ed il tiratore può ripetere il colpo e completare la serie;
- 6.6.3.2.2 la serie di 5 colpi (tiro celere di PGC o PSp, PA e PS) deve essere annullata ed il tiratore può ripetere la serie.

- 6.6.3.3 Se il reclamo è considerato ingiustificato:
- 6.6.3.3.1 e il tiratore ha completato la sua serie di 5 colpi, il colpo o la serie devono essere accreditati al concorrente;
- 6.6.3.3.2 e il tiratore non ha completato la sua serie di 5 colpi a causa del presunto disturbo oggetto del reclamo, il tiratore può ripetere la serie con i seguenti punteggi e penalizzazioni:
- 6.6.3.3.2.1 nelle gare di PA il punteggio deve essere registrato considerando il colpo di valore più basso su ogni bersaglio;
- 6.6.3.3.2.2 nelle gare di PS, PGC e PSp, il punteggio deve essere registrato considerando come totale quello dei colpi di valore inferiore del bersaglio;
- 6.6.3.3.2.3 si devono anche detrarre 2 punti dal risultato della serie di 5 colpi ripetuta.
- 6.6.3.4 In qualsiasi serie ripetuta, tutti i cinque colpi devono essere sparati sul bersaglio. I colpi non sparati nel bersaglio o che non lo colpiscono devono essere valutati come colpi mancati.
- 6.6.3.5 Nelle gare di PL e P10 il colpo verrà assegnato al tiratore ed egli potrà continuare a sparare; non si applica nessuna penalità

#### 6.6.4 Registrazione

Tutte le penalità detrazioni di punti, sospensioni del tiro, concessioni di tempo supplementare, ecc. devono essere chiaramente e diligentemente annotati dal direttore del tiro, sul Registro di gara e sulla scheda di tiro per informare l'Ufficio Classifica.

### 6.7 INFRAZIONI E PROVVEDIMENTI - GARE A 25 m

In più punti si ribadisce il concetto che una pistola non deve mai essere posata sulla mensola quando è carica. In caso di inceppamento deve essere tenuta impugnata e puntata in basso, non all'interno della piazzola di tiro.

#### 6.7.1 Generalità

~~6.7.1.1 Nelle gare di tiro celere (PA, riprese di tiro celere di PSp e PGC e riprese in 20" e 10" di PS) se il tiratore alza il braccio troppo presto e non l'abbassa sufficientemente sarà richiamato dal direttore del tiro; la serie di 5 colpi verrà registrata e ripetuta; al tiratore sarà accreditata la serie con punteggio inferiore. Se l'infrazione viene ripetuta nella stessa ripresa di 30 colpi nella gara di PA o nella ripresa di tiro celere della gara di PSp e PGC e nelle riprese in 20" e 10" della gara di PS, sarà applicata la stessa procedura con l'aggiunta di una penalizzazione di 2 punti; in caso di una terza infrazione il tiratore sarà squalificato.~~

**8.6.1.4 Se nelle gare di PA, nel tiro celere di PgC e Psp e nell'insieme delle serie di 10" e 20" della PS, il tiratore solleva il suo braccio troppo presto, o non lo abbassa sufficientemente, egli deve essere ammonito da un membro della Giuria o dall'UdG; la serie deve essere registrata e ripetuta.**

**Di conseguenza:**

- ***nella specialità pistola automatica al tiratore deve essere accreditato il punto di minor valore su ciascuna sagoma;***
- ***in tutte le altre specialità di pistola al tiratore sarà accreditata la serie di minor valore delle due effettuate (o delle tre serie effettuate a causa di inceppamento)***

***Se l'infrazione è ripetuta nella stessa ripresa di 30 colpi si applicherà la stessa procedura sopra descritta e la detrazione di due punti dal punteggio realizzato.***

***Se l'infrazione avviene per la terza volta, il tiratore deve essere squalificato.***

6.7.1.2 Se il tiratore carica la pistola con più di 5 cartucce deve essere penalizzato con la detrazione di 2 punti dal punteggio ottenuto in quella serie.

6.7.1.3 Se un tiratore spara un colpo prima del comando CARICATE o dopo il comando SCARICATE, egli deve essere squalificato. Qualsiasi colpo sparato accidentalmente dopo il comando CARICATE ma prima dell'inizio della serie di 5 colpi di gara non deve essere conteggiato nella gara, ma si dovranno detrarre 2 punti dalla serie successiva. Questa penalizzazione non viene applicata ai colpi di prova. Il tiratore che ha sparato accidentalmente non deve continuare ma segnalare (sollevando la mano libera e assumendo la posizione di "pronto" senza posare la pistola) al direttore del tiro come se avesse avuto un inceppamento. Egli deve aspettare finché gli altri tiratori hanno finito quella serie di 5 colpi per effettuare la sua serie mentre gli altri tirano la loro successiva serie di 5 colpi (cf. 8.1.3.1). Il direttore del tiro, quindi, gli permetterà di continuare seguendo le procedure degli *inceppamenti* (cf. 8.0). Se il tiratore non si ferma, gli verrà attribuito uno zero; se il colpo ha raggiunto il bersaglio, verrà valutato zero il colpo di valore maggiore e la serie non verrà ripetuta. In ogni caso vanno comminati 2 punti di penalità

## 6.7.2 Colpi in ritardo

6.7.2.1 In una ripresa di precisione, se viene sparato un colpo(i) dopo il comando STOP, tale colpo sarà considerato mancato. Se il colpo non può essere identificato, sarà annullato il colpo(i) di valore più alto tra quelli presenti sul bersaglio.

6.7.2.2 Nelle gare di PA o serie di tiro celere, i colpi sparati mentre il bersaglio è in rotazione non saranno considerati validi a meno che la maggior dimensione orizzontale del foro misuri non più di mm 7 nelle gare di pistola di piccolo calibro o non più di 11 mm nelle gare di pistola di grosso calibro (cf. RTG, 10.3.3).

## 6.7.3 Colpi sparati in più

6.7.3.1 Nelle gare a 25 m, se il tiratore spara sul bersaglio più colpi di quanti ne preveda il programma di gara, i colpi di valore più elevato saranno tolti dal punteggio di quel bersaglio e considerati come mancati; si devono inoltre detrarre 2 punti dal punteggio di quella serie per ciascun colpo sparato in più. Questa penalità è in aggiunta a quella di 2 punti comminata secondo la norma 6.7.1.2 (più di 5 cartucce nel caricatore). Si devono inoltre, detrarre 2 punti ogni volta che un tiratore spara più di un colpo ad ogni singola apparizione del bersaglio nelle riprese di tiro celere delle gare di PSp e PGC.

6.7.3.2 Se il tiratore spara più colpi di prova di quanti siano previsti dal programma o concessi dal direttore del tiro sarà penalizzato di 2 punti sul punteggio della prima serie di gara per ogni colpo di prova sparato in più.

#### 6.7.4 Colpi su altri bersagli (Fuoco incrociato)

6.7.4.1 Nelle gare a 25 metri, se un tiratore spara un colpo di prova sul bersaglio di prova di un altro tiratore, non potrà ripetere il colpo ma non sarà penalizzato. Se non è possibile stabilire rapidamente e chiaramente a chi appartiene il colpo(i), il tiratore che non ha commesso l'errore ha il diritto di ripetere il colpo(i) di prova.

6.7.4.2 I colpi incrociati durante la gara devono essere conteggiati come mancati.

6.7.4.3 Se un tiratore non riconosce come suo un colpo sul proprio bersaglio deve riferirlo immediatamente al direttore del tiro.

6.7.4.4 Se il direttore del tiro accerta che il tiratore non ha sparato il colpo(i) in questione, farà una annotazione sulla scheda di tiro e sul Registro di gara ed il colpo sarà annullato.

6.7.4.5 Se il direttore del tiro non può accertare con sicurezza che il tiratore non ha sparato il colpo in questione, il colpo deve essere attribuito al tiratore e registrato.

6.7.4.6 La concomitanza di quanto segue deve essere considerato come ragione valida per giustificare l'annullamento di un colpo:

→ che un Commissario confermi che il tiratore non ha sparato il colpo;

→ che un colpo mancante venga denunciato da altro tiratore, ~~eirea~~ nello stesso momento da una linea di tiro vicina.

6.7.4.7 Se viene accertato che un tiratore riceve un colpo sul proprio bersaglio e non è possibile stabilire quale sia il suo, gli verrà accreditato il colpo di valore più elevato.

6.7.4.8 Se ci sono colpi in più su un bersaglio nelle gare di tiro celere, dove vengono usati i bollini, e non si può stabilire quale foro(i) non sia stato otturato o quale bollino si sia staccato, il tiratore può accettare il colpo di minor valore oppure ripetere la serie di 5 colpi. Nella ripetizione della serie non può comunque essere accreditato al tiratore un punteggio superiore ai 5 colpi di valore più alto o inferiore ai cinque colpi di valore più basso sul bersaglio(i).

#### 6.7.5 Tempo di latenza

6.7.5.1 Se il tiratore ritiene il tempo intercorso tra il comando START (PA) oppure dopo il comando ATTENZIONE (PSP e PGC e PS) e l'apertura dei bersagli troppo veloce o troppo lento e perciò non conforme ai tempi previsti dal Regolamento, egli, assumendo la posizione "pronto", deve informare immediatamente il direttore del tiro alzando la mano libera, senza disturbare gli altri tiratori.

6.7.5.2 Se viene accertato che il suo reclamo è giustificato egli può effettuare la serie di 5 colpi.

6.7.5.3 Se il suo reclamo non viene ritenuto giustificato, egli può sparare la serie di 5 colpi ma gli saranno detratti 2 punti dal punteggio di quella serie.

- 6.7.5.4 Se il tiratore ha sparato il primo colpo della serie di 5 colpi, un tale reclamo non può essere accolto.
- 6.7.5.5 Se il tiratore spara il primo colpo e poi si ferma e reclama, il colpo sparato sarà valutato e accreditato e non si ripeterà la serie di 5 colpi. Il colpo(i) non sparato(i) verrà registrato(i) come mancante(i).
- 6.7.6 Tempi di gara irregolari
- 6.7.6.1 Se un tiratore reputa il tempo di una serie di 5 colpi troppo breve, egli può informarne il direttore del tiro immediatamente dopo aver finito quella serie di 5 colpi e, in ogni caso, prima di conoscerne il risultato.
- 6.7.6.2 Il direttore del tiro deve controllare il meccanismo temporizzatore.
- 6.7.6.3 Se viene accertato l'errore, la serie di 5 colpi del tiratore che ha reclamato deve essere annullata e ripetuta.
- 6.7.6.4 Se il reclamo viene considerato ingiustificato, il risultato della serie di 5 colpi deve essere accreditato al tiratore e registrato.
- 6.8 **INFRAZIONI E PROVVEDIMENTI - GARE DI PL E P10**
- 6.8.1 Colpi in più o in meno sul bersaglio
- 6.8.1.1 Se un tiratore spara su uno dei bersagli di gara colpi in numero superiore (o in numero inferiore) di quanti previsti dal programma, egli non deve essere penalizzato per i primi due colpi. Per il terzo e successivi colpi il tiratore deve essere penalizzato di 2 punti per ciascuno di tali colpi. Egli deve inoltre sparare un corrispondente numero di colpi in meno (o in più) su un successivo bersaglio(i).
- 6.8.1.2 Quando vengono sparati colpi in più su un bersaglio (e quindi in meno su un altro) la procedura per il conteggio richiede di considerare il colpo(i) in più sui bersagli con minore numero di colpi di quanti previsti dal programma, in modo che ogni bersaglio abbia il giusto numero di colpi.
- 6.8.1.3 Se il colpo(i) da trasferire non può essere individuato(i), il colpo(i) di valore inferiore sarà considerato(i) nel bersaglio successivo e quindi il colpo(i) di valore più alto sarà considerato nel bersaglio precedente, cosicché il tiratore non possa trarne vantaggio nel caso si dovesse prendere in esame il totale della serie per la graduatoria.
- 6.8.1.4 I colpi che non raggiungono le zone con punteggio del bersaglio del tiratore devono essere registrati come mancati (zero).
- 6.8.2 Colpi in più in una gara
- Se in una gara un tiratore spara più colpi di quanti siano previsti dal programma, il colpo(i) in più sarà annullato(i) sull'ultimo bersaglio di gara. Se tale colpo(i) non può essere individuato, verrà annullato(i) il colpo(i) di valore più alto. Il tiratore deve inoltre essere penalizzato di 2 punti per ogni colpo sparato in più detratti dal colpo(i) di valore più basso nella prima serie.

### 6.8.3 Colpi su altri bersagli (Fuoco incrociato)

- 6.8.3.1 Colpi di gara tirati su bersagli diversi dai propri sono considerati mancati (zero).
- 6.8.3.2 Se un tiratore spara un colpo di prova su un bersaglio di gara di un altro tiratore, egli deve essere penalizzato con una detrazione di 2 punti dal suo punteggio. (La detrazione sarà fatta dalla prima serie)
- 6.8.3.3 Se un tiratore non riconosce come suo un colpo sul proprio bersaglio deve riferirlo immediatamente al direttore del tiro.
- 6.8.3.4 Se il direttore del tiro accerta che il tiratore non ha sparato il colpo(i) in questione, farà una annotazione sulla scheda di tiro e sul Registro di gara ed il colpo sarà annullato.
- 6.8.3.5 Se il direttore del tiro non può accertare con sicurezza che il tiratore non ha sparato il colpo in questione, il colpo deve essere attribuito al tiratore e registrato.
- 6.8.3.6 La concomitanza di quanto segue deve essere considerato come ragione valida per giustificare l'annullamento di un colpo:
- che un Commissario confermi che il tiratore non ha sparato il colpo;
  - che un colpo mancante venga denunciato da altro tiratore, circa nello stesso momento da una linea di tiro vicina.
- 6.8.3.7 Se un tiratore riceve un colpo altrui e ciò è confermato, ma è impossibile individuare quale colpo è il suo, gli sarà accreditato il colpo non determinato di valore più alto.
- 6.8.3.8 Se su un bersaglio di gara ci sono più colpi di quanti previsti dal programma ed è impossibile accertare che un altro tiratore(i) abbia sparato il colpo(i), sarà annullato il colpo(i) di valore più alto.

### 6.8.4 Procedura ai bersagli

Se un tiratore ritiene il cambio dei bersagli e/o la segnalazione troppo lenti, può rivolgersi al Commissario di linea; se il direttore del tiro considera il reclamo giustificato, deve correggere la situazione. Se non c'è miglioramento il tiratore o l'accompagnatore può protestare presso la Giuria. La Giuria può concedere una estensione di tempo fino ad un massimo di 10 minuti. Tali reclami non possono essere presentati negli ultimi 30 minuti di gara.

## 7.0 ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE

Le modalità per la partecipazione alle gare sono contenute nella sezione 7 del RTG.

## 8.0 INCEPPAMENTI DI ARMI E INTERRUZIONI DEL TIRO

### 8.1 INCEPPAMENTI DI ARMI

#### 8.1.1 Generalità

***Inceppamenti: Nelle gare di pistola: Un solo inceppamento è permesso laddove ne erano permessi due precedentemente (sino alla fine del 2004).***

- 8.1.1.2 Se un colpo non parte (*inceppamento*) ciò può dipendere dalla pistola, dalle munizioni o dal tiratore. Se la pistola cessa di funzionare, il tiratore può ripararla oppure:
- 8.1.1.3 se si presuppone che la riparazione possa durare più di 15 minuti, il direttore del tiro può concedere al tiratore, su sua richiesta, un periodo di tempo supplementare. Se il tempo è concesso, il tiratore porterà a termine la gara quando e dove verrà deciso dal direttore del tiro (ma, per PL e P10, cf. 8.2) oppure:
- 8.1.1.4 continuare a sparare con un'altra pistola dello stesso tipo e meccanismo (semiautomatico, monocolpo o revolver) e dello stesso calibro. La pistola usata in sostituzione deve essere controllata ed approvata dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti.
- 8.1.1.5 Nei casi summenzionati (8.1.1.3 o 8.1.1.4) il tiratore avrà diritto a 5 colpi di prova supplementari. Per quanto riguarda la PL e la P10 cf. 8.2.1.6.
- 8.1.1.6 Nelle gare di PA e PS e nelle riprese di precisione di PSp e PGC, il tiratore deve sparare tutti i 5 colpi sul bersaglio(i) in ogni serie ripetuta. Ogni colpo(i) non sparato(i) o che non colpisca il bersaglio(i) nella ripetizione verrà valutato(i) come mancato(i) (zero).
- 8.1.1.7 La ripetizione o il completamento di una serie di 5 colpi, dovuti a *inceppamento*, saranno concessi:
- 8.1.1.7.1 ~~due~~ **UNA** volta in ogni ripresa di 30 colpi nelle gare di PA, PSp e PGC;
- 8.1.1.7.2 ~~due~~ **UNA** volta nella ripresa in 150" e ~~due~~ **UNA** volta nel complesso delle riprese in 20" e 10" nella gara di PS.
- 8.1.1.8 Se si verifica un ulteriore *inceppamento*, dopo il ~~due~~ precedente, durante una ripresa di 30 colpi di PA, PSp, PGC o nella ripresa in 150" o nel complesso delle riprese in 20" e 10" di PS, solo il valore dei colpi effettivamente sparati sarà accreditato al tiratore. La serie di 5 colpi non potrà essere ripetuta e nemmeno completata. Il colpo(i) non sparato(i) sarà valutato(i) come mancato(i). Il tiratore potrà continuare a sparare i rimanenti colpi di gara.
- 8.1.1.9 La serie di 5 colpi interrotta nelle riprese di PA viene ripetuta *immediatamente insieme agli altri tiratori. Il recupero /i si effettua/no alla fine delle serie regolari di uno stesso tempo*
- 8.1.1.10 La serie di 5 colpi interrotta nelle riprese di PSp, PGC e PS viene ripetuta o completata mentre gli altri tiratori proseguono. Il tiratore interessato, quindi, si troverà indietro di una serie di 5 colpi (o ~~due~~ **una** serie di 5 colpi se ha avuto ~~due~~ **un** *inceppamento*) rispetto agli altri; egli sparerà la sua ultima(e) serie della ripresa immediatamente dopo che tutti gli altri avranno finito la ripresa stessa.

8.1.1.11 Esistono due tipi di *inceppamenti*: non imputabili e imputabili.

### 8.1.2 Gare a 50 e 10 m

Il tempo supplementare concesso per riparare o sostituire la pistola è al massimo 15 minuti. Il direttore di tiro può concedere colpi di prova supplementari secondo la norma 8.2.1.6 prima dell'inizio del tempo residuo. Il tiratore deve completare la gara nello stesso turno.

### 8.1.3 Gare a 25 m

8.1.3.1 Se un colpo non è stato sparato per un cattivo funzionamento della pistola o delle munizioni ed il tiratore ritiene di dichiararlo, egli deve, assumendo la posizione "*pronto*", informare immediatamente il direttore del tiro alzando la mano libera senza disturbare gli altri tiratori. Un tiratore può tentare di ovviare all'inconveniente e continuare la serie. Non può denunciare l'*inceppamento* dopo aver tentato di rimediarvi (cf. 8.1.3.6.1) a meno che il guasto sia dovuto ad una causa specificata al punto 8.1.3.4.6. (*funzionamento impedito*)

8.1.3.2 Se il cattivo funzionamento si verifica in una serie di 5 colpi di prova, non deve essere registrato come *inceppamento*. La serie di 5 colpi di prova non può essere ripetuta. Il tiratore può completare la serie di 5 colpi di prova sparando su un bersaglio o bersagli fissi, che verranno mantenuti aperti per un tempo massimo di 2 minuti.

8.1.3.3 Per determinare la causa dell'*inceppamento*, se le condizioni esterne della pistola non mostrano una ragione ovvia per l'*inceppamento* stesso, il direttore del tiro deve impugnare la pistola senza interferire o toccare il meccanismo, puntare l'arma verso una direzione sicura e tirare il grilletto una sola volta per accertarsi che il meccanismo di scatto sia stato rilasciato; in caso si tratti di revolver il grilletto non va premuto se il cane si trova in posizione abbattuta. Se la pistola non spara, il direttore del tiro deve completare l'esame della pistola per controllare ed accertare la causa dell'*inceppamento* e decidere se l'*inceppamento* stesso sia o no imputabile.

8.1.3.4 L'*inceppamento* è considerato non imputabile quando:

8.1.3.4.1 la pallottola è rimasta in canna;

8.1.3.4.2 il meccanismo di scatto non ha funzionato (cf. 8.1.3.3);

8.1.3.4.3 una cartuccia inesplosa è rimasta nella camera di scoppio, il meccanismo di scatto è stato sganciato e ha funzionato;

8.1.3.4.4 il bossolo non è stato estratto o espulso;

8.1.3.4.5 la cartuccia, il caricatore, il tamburo o altra parte del meccanismo della pistola si sono bloccati;

8.1.3.4.6 il percussore si è rotto o qualsiasi altra parte della pistola si è danneggiata in modo da impedirne il funzionamento (cf. 8.1.3.3);

8.1.3.4.7 la pistola spara in modo automatico senza che il grilletto sia stato rilasciato (raffica). Il tiratore non deve continuare a sparare con tale pistola senza il

permesso del direttore del tiro. Se il colpo(i) sparato(i) a raffica colpisce il bersaglio, verrà annullato il colpo(i) trovato a quota più alta sul bersaglio;

8.1.3.4.8 *l'otturatore si blocca oppure un bossolo non viene espulso a causa della presenza del recuperatore di bossoli.*

8.1.3.5 Se il direttore del tiro decide, dopo l'ispezione della pistola, che l'*inceppamento* è non imputabile si applicano le seguenti procedure:

8.1.3.5.1 nella gara di PA:

⇒ il numero dei colpi sparati deve essere registrato, verificando quanti colpi inesplosi restano nella pistola e nel caricatore, e la serie di 5 colpi può essere ripetuta;

⇒ il punteggio deve essere registrato come il totale dei colpi di valore più basso su ciascun bersaglio nelle due serie di 5 colpi, ~~e nelle tre serie di 5 colpi nel caso che un secondo inceppamento non imputabile dovesse verificarsi nella serie di 5 colpi ripetuta;~~

⇒ se un tiratore non è in grado di completare la serie di 5 colpi nella ~~due~~ ripetizione concessa, gli saranno accreditati soltanto i colpi di valore più basso in numero uguale al più alto numero di colpi sparati nella serie o nella serie ripetuta.

8.1.3.5.2 Nella gara di PS

⇒ il numero dei colpi sparati deve essere registrato, verificando quanti colpi inesplosi restano nella pistola e nel caricatore, la serie di 5 colpi ripetuta;

⇒ il punteggio deve essere registrato come il totale dei 5 colpi di valore più basso sul bersaglio. Il tiratore deve sparare tutti i 5 colpi sul bersaglio nella serie ripetuta. Ogni colpo(i) non sparato o che non colpisca il bersaglio nella ripetizione deve essere considerato(i) come mancato(i) (zero);

⇒ se il tiratore non è in grado di completare la serie di 5 colpi nella ~~due~~ ripetizione concessa, gli saranno accreditati soltanto i colpi di valore più basso in numero uguale al più alto numero di colpi sparati nella serie o nella serie ripetuta.

8.1.3.5.3 **Nella ripresa di precisione della gara di PSp e PGC:**

⇒ il numero dei colpi sparati deve essere registrato, verificando quanti colpi inesplosi restano nella pistola e nel caricatore, la serie di 5 colpi completata; *è concesso un minuto di tempo per ciascun colpo necessario a completare la serie interrotta.*

⇒ Ogni colpo(i) non sparato o che non colpisca il bersaglio nella ripetizione deve essere considerato(i) come mancato(i) (zero);

⇒ se il tiratore non è in grado di completare la serie di 5 colpi nella ~~due~~ ripetizione concessa, gli saranno accreditati soltanto i colpi di valore più basso in numero uguale al più alto numero di colpi sparati nella serie o nella serie ripetuta.

8.1.3.5.3.1 Nelle riprese di tiro celere delle gare di PSp e PGC:

⇒ il numero dei colpi deve essere registrato, verificando quanti colpi inesplosi restano nella pistola e nel caricatore, e la serie di 5 colpi deve essere completata. Si deve sparare un colpo ad ogni apertura del bersaglio cominciando dalla prima apertura della serie per fermarsi quando la serie sarà completa. La serie di 5 colpi deve essere valutata nel modo normale.

8.1.3.6 L'*inceppamento* è considerato imputabile quando:

- 8.1.3.6.1 il tiratore ha toccato l'otturatore, il meccanismo di scatto o la sicura oppure se la pistola è stata toccata da un'altra persona prima che sia stata controllata dal direttore del tiro (cf.8.1.3.1);
  - 8.1.3.6.2 la sicura non è stata tolta;
  - 8.1.3.6.3 il tiratore non ha caricato la pistola prima di dichiarare che è pronto;
  - 8.1.3.6.4 il tiratore ha caricato meno cartucce del necessario;
  - 8.1.3.6.5 il tiratore non ha rilasciato sufficientemente il grilletto dopo il colpo precedente (cf. 8.1.3.3);
  - 8.1.3.6.6 la pistola è stata caricata con cartucce non adatte;
  - 8.1.3.6.7 il caricatore non è stato inserito in modo corretto o è uscito durante il tiro, a meno che ciò sia dovuto ad un guasto meccanico (cf. 8.1.3.1);
  - 8.1.3.6.8 l'*inceppamento* è dovuto ad una causa che avrebbe potuto ragionevolmente essere controllata dal tiratore.
- 8.1.3.7 Se il direttore del tiro decide, dopo l'ispezione della pistola, che il tiratore ha avuto un *inceppamento* imputabile si applica:

**8.8.4.5.1** ***In caso di INCEPPAMENTO IMPUTABILE ogni tiro che non è stato effettuato verrà conteggiato come mancato (0) nessuna ripetizione o completamento è consentito. Solo il valore dei colpi sparati sarà accreditato al tiratore. Il tiratore può continuare a sparare per il resto della gara.***

~~8.1.3.8 le stesse procedure come per un *inceppamento* non imputabile, ma il colpo(i) non sparato(i) a causa dell'*inceppamento* imputabile deve essere valutato(i) come mancato(i) (zero). Perciò:~~

~~8.1.3.7.1 nella gara di PA:~~

- ~~⇒ il numero dei colpi sparati deve essere registrato, verificando quanti colpi inesplosi restano nella pistola e nel caricatore, e la serie di 5 colpi ripetuta;~~
- ~~⇒ il punteggio verrà registrato come il totale dei colpi di valore più basso su ciascun bersaglio, nelle due (o tre) serie di 5 colpi. Il bersaglio(i) dove si è verificato(i) l'*inceppamento* imputabile verrà valutato(i) come zero in ogni caso.~~

~~8.1.3.7.2 Nella gara di PS~~

- ~~⇒ il numero dei colpi sparati deve essere registrato, verificando quanti colpi inesplosi restano nella pistola e nel caricatore, e la serie di 5 colpi ripetuta;~~
- ~~⇒ il punteggio sarà il totale dei quattro colpi di valore più basso nelle due serie o dei 3 colpi di valore più basso nelle tre serie.~~

**Nella gara della ripresa di precisione di PSp e PGC:**

~~⇒ il numero dei colpi sparati deve essere registrato, verificando quanti colpi inesplosi restano nella pistola e nel caricatore. Il colpo dove è avvenuto l'*inceppamento* imputabile verrà valutato come mancato (zero) e la serie di 5 colpi verrà completata con i rimanenti colpi; è concesso un minuto di tempo per ciascun colpo necessario a completare la serie interrotta.~~

#### ~~8.1.3.7.3 Nella ripresa di tiro celere della PSp e PGC:~~

~~⇒ il numero dei colpi sparati sarà registrato, verificando quanti colpi inesplosi restano nella pistola e nel caricatore. Il colpo dove è avvenuto l'*inceppamento* imputabile verrà valutato come mancato (zero) e la serie di 5 colpi verrà completata con i rimanenti colpi. Si deve sparare un colpo ad ogni apertura del bersaglio cominciando dalla prima apertura della serie di 5 colpi per fermarsi quando la serie sarà completa.~~

## 8.2 INTERRUZIONI DEL TIRO

### 8.2.1 Generalità

8.2.1.1 Se per motivi di sicurezza, tecnici o meteorologici il tiro viene interrotto, senza colpa del tiratore, si applicheranno le seguenti procedure:

8.2.1.2 se il tempo trascorso è superiore a 15 minuti, il direttore del tiro deve concedere 5 colpi di prova nelle specialità a 25 m; per PL e P10, cf. 8.2.1.6;

8.2.1.3 nelle gare di precisione (PL e P10), il tiratore può richiedere un prolungamento del tempo di gara. Egli deve completare la serie quando la gara ricomincia. L'esecuzione dei colpi di prova ed il completamento della serie si effettuano in base alla procedura descritta nel successivo 8.2.1.6

8.2.1.4 Nelle gare di PA e PS e nelle riprese di tiro di precisione di PSp e PGC, la serie di 5 colpi deve essere annullata e ripetuta. Nelle riprese di tiro celere di PSp e PGC la serie di 5 colpi interrotta deve essere completata.

8.2.1.5 Se un tiratore deve interrompere il tiro per più di 3 minuti consecutivi, per motivi indipendenti dalla sua volontà può chiedere un prolungamento di tempo pari al tempo perso. Nessun tempo supplementare sarà concesso al tiratore che si allontana dalla linea di tiro, con il permesso del Commissario di linea, per sostituire o riempire la bombola di CO<sub>2</sub> o di aria compressa.

8.2.1.6 Se un tiratore deve interrompere il tiro per più di 5 minuti consecutivi o deve cambiare la linea di tiro, potrà sparare un illimitato numero supplementare di colpi di prova su un bersaglio di prova quando il tiro riprende e nel lasso di tempo che gli rimane (compreso l'eventuale tempo in più concesso). Se il sistema automatico di cambio bersagli non può fornire un nuovo bersaglio di prova, i colpi di prova saranno sparati sul successivo bersaglio di gara non ancora usato. I colpi di gara mancanti saranno sparati sul successivo bersaglio di gara, secondo le istruzioni date dal direttore del tiro.

### 8.2.2 Guasti dei sistemi elettronici

8.2.2.1 In caso di guasto di tutte le apparecchiature di uno stand:

- 8.2.2.2 il tempo di gara già trascorso deve essere registrato dal direttore del tiro;
- 8.2.2.3 tutti i colpi di gara sparati da ciascun tiratore fino a quel momento devono essere ritenuti validi, contati e registrati;
- 8.2.2.4 dopo che il guasto è stato riparato e tutto lo stand ha ripreso a funzionare verranno concessi:  
→ a 50 e 10 m cinque minuti di colpi di prova più un minuto di pausa prima di riprendere la competizione per il tempo rimanente;  
→ a 25 m cinque colpi di prova con le modalità previste per ciascuna specialità più un minuto di pausa prima di riprendere la competizione.  
L'ora di inizio dei colpi di prova deve essere annunciata con l'altoparlante almeno cinque minuti prima. Ai tiratori deve essere concesso di riprendere posizione nei cinque minuti precedenti l'inizio dei colpi di prova. Anche la pausa e l'ora di inizio della ripresa della gara devono essere annunciati con l'altoparlante.
- 8.2.3 Guasto di un solo sistema elettronico
- 8.2.3.1 In caso di mancata o errata registrazione o segnalazione di un colpo sul monitor di un sistema elettronico di punteggio, o di altra disfunzione, il tiratore deve immediatamente informare del guasto il più vicino Commissario di tiro. Il Direttore di tiro deve recarsi sulla linea interessata e prendere nota scritta dell'ora del reclamo.
- 8.2.3.2 Se il guasto non è evidente, il Direttore di tiro comanderà al tiratore di sparare un altro colpo di gara.
- 8.2.3.3 Se il valore e la posizione di questo colpo vengono registrati e segnalati sul monitor, si comanderà al tiratore di continuare la gara. Il valore, la posizione e il numero d'ordine di questo colpo ripetuto devono essere registrati.
- 8.2.3.4 Si deve usare un contro bersaglio (a 10 e 50 m) consistente in una striscia di carta costantemente in movimento. Quando un colpo è oggetto di reclamo, si esaminerà il contro bersaglio dopo la fine della gara per chiarire la questione.
- 8.2.3.5 Se il reclamo viene accettato, il valore del colpo ripetuto sarà valido e il colpo contestato verrà annullato. Se il reclamo è respinto, il valore del colpo contestato verrà registrato, penalizzato di 2 punti e il colpo ripetuto sarà annullato.
- 8.2.3.6 Se il colpo ripetuto non viene registrato o segnalato sul monitor e neppure il guasto può essere riparato entro cinque minuti, il tiratore sarà spostato su una linea funzionante. Gli verranno concessi tre minuti di colpi di prova in numero illimitato e ripeterà 2 colpi di gara che non erano stati registrati o segnalati sul monitor quando era nella sua linea di tiro originaria.
- 8.2.3.7 Il reclamo è consentito solo se presentato immediatamente dopo aver sparato il colpo in discussione. Il reclamo è verbale.

## 9.0 NORME DI COMPORTAMENTO

Le regole di comportamento riguardano la disciplina sulla linea di tiro, la violazione delle norme di tiro e di sicurezza, l'intervento dell'accompagnatore e la squalifica. I dettagli sono nella sezione 9 del Regolamento Tecnico Generale.

## 10.0 PROCEDURE PER LA CLASSIFICA E SEGNALAZIONE DEI COLPI

### 10.1 PROCEDURE PER LA CLASSIFICA

I bersagli pertinenti alle gare di PL e P10 devono essere valutati nell'Ufficio Classifica. I bersagli della gara di PA, di PS, di PSp e PGC devono essere valutati sulla linea dei bersagli secondo le procedure di cui agli artt. 5.4.2.

La scheda originale deve essere consegnata all'Ufficio Classifica, con mezzo sicuro, per la verifica delle somme e del risultato finale.

### 10.2 SEGNALAZIONE DEI COLPI NELLE GARE A 25 m

10.2.1 Non appena terminato il tiro i bersagli devono essere ruotati in posizione di apertura e il direttore del tiro deve dare l'apposito segnale per l'uscita dei Commissari ai bersagli per la valutazione dei colpi e la lettura ad alta voce dei punteggi. Il Commissario marcatore provvederà alla registrazione sulla scheda e sulla tabella segnapunti presso il suo banco.

10.2.2 La posizione e il valore del colpo sul bersaglio devono essere indicati al tiratore e al pubblico per mezzo di:

10.2.2.1 dischi colorati nelle gare di PA. Questi dischi devono avere un diametro da 3 a 5 cm, essere colorati in rosso da un lato e bianco dall'altro, avere un perno di circa 5 mm di diametro e 30 mm di lunghezza posto al centro del disco e sporgente da entrambi i lati. Dopo ogni serie di 5 colpi, i dischi devono essere inseriti nei fori dei proiettili dopo che il valore del colpo sia stato definito e annunciato.

10.2.2.2 Il "dieci" deve essere segnalato con il lato rosso rivolto verso il tiratore. I punti inferiori al dieci devono essere segnalati con il lato bianco. Dopo che i colpi sono stati indicati in questo modo, il risultato totale della serie di 5 colpi verrà scritto sulla tabella vicino alla linea di fuoco e registrato dal Marcatore. Anche il totale della serie di 5 colpi deve essere annunciato. I dischi verranno quindi rimossi e i fori otturati.

10.2.2.3 Nelle gare di PS, PSp e PGC il valore dei colpi e la loro posizione verranno indicati con una paletta con un manico di circa 30 cm di lunghezza alla cui estremità vi è un disco di diametro da 3 a 5 cm, colorato su un lato di rosso e sull'altro di bianco. Il disco deve essere posto sul foro(i) del proiettile, dopo l'annuncio del valore del colpo da parte del Commissario, con il lato rosso rivolto verso il concorrente per il "dieci", dal lato bianco per i colpi di valore inferiore. Quando si deve indicare una serie completa sullo stesso bersaglio si deve cominciare la segnalazione dai colpi di maggior valore. Dopo l'indicazione dei singoli colpi si deve annunciare anche il totale della serie di 5 colpi.

10.2.3 I colpi di prova devono essere indicati, con le procedure predette, e registrati.

- 10.2.4 Si possono presentare reclami verbali con le modalità stabilite dalla norma 12.3.4 del RTG. I reclami verbali devono essere vagliati immediatamente (cf. RTG, 12.1.7).
- 10.2.5 Non appena i colpi vengono indicati e registrati:
- 10.2.5.1 i bersagli devono essere otturati e resi pronti per la serie di 5 colpi successiva (gara di PA e riprese di tiro celere), oppure:
- 10.2.5.2 i bersagli devono essere sostituiti e i controbersagli otturati o sostituiti per la serie di 5 colpi o il tiratore successivi.

## 11.0 PARITÀ NELLE CLASSIFICHE

In caso di pari punteggio si deve decidere comunque un ordine di classifica. Nelle gare in cui è previsto lo svolgimento delle *Finali* i casi di parità per le prime otto posizioni vengono risolti secondo la norma 3.0 del Regolamento Tecnico Specifico per le Finali. Nelle gare in cui non sono previste le *Finali* i casi di parità si risolvono seguendo le norme riportate di seguito, ad eccezione dei risultati che coincidono con il massimo punteggio ottenibile (ad es., 600/600).

### 11.1 PARITÀ NELLE CLASSIFICHE A 50 e 10 m

#### 11.1.1 Parità individuali dal 1° all'8° posto

11.1.1.1 In caso di punteggi in parità per i primi 8 posti l'ordine della graduatoria verrà determinato applicando i seguenti principi, consecutivamente, fino a soluzione della parità confrontando:

11.1.1.1.1 il punteggio più alto dell'ultima serie di 10 colpi, se la parità permane retrocedendo di serie in serie fintanto che si risolve la situazione di parità

11.1.1.1.2 il maggior numero di 10, 9, 8 ecc.;

11.1.1.1.3 il maggior numero di *mouches*.

11.1.1.2 Se sussiste parità ai tiratori sarà assegnata la stessa classifica elencando i tiratori in ordine alfabetico.

#### 11.1.2 Parità individuali oltre l'8° posto

Tutti i tiratori in parità dal 9° posto in poi, devono essere messi in graduatoria a pari merito, con un corrispondente numero di posti lasciati liberi dopo quelli in parità prima di ordinare di nuovo la classifica. I tiratori che occupano così lo stesso posto in classifica, vanno elencati in ordine alfabetico usando il loro cognome.

#### 11.1.3 Parità di squadre

La graduatoria per stabilire l'ordine della classifica per i primi tre posti nelle gare a squadre, sarà determinata sommando i risultati di tutti i componenti la squadra e seguendo le procedure per i casi di parità dei singoli tiratori descritte

nella regola 11.1.1. In caso di parità dal quarto posto in poi, le squadre devono essere classificate in ordine alfabetico.

## 11.2 PARITÀ NELLE CLASSIFICHE A 25 m

### 11.2.1 Parità individuali dal 1° all'8° posto

#### 11.2.1.1 Si effettua una graduatoria confrontando:

11.2.1.1.1 il punteggio più alto negli ultimi dieci colpi, poi eventualmente quello delle serie precedenti fino a che la parità sia interrotta. Se la parità persiste allora saranno confrontati:

11.2.1.1.2 il maggior numero di 10, 9, 8 ecc. ottenuti nella gara. Se sussiste ancora parità i tiratori vengono classificati a pari merito, in ordine alfabetico, secondo il cognome dei tiratori. Un corrispondente numero di spazi della numerazione deve essere lasciato libero, dopo le posizioni in parità prima di numerare di nuovo il successivo classificato.

### 11.2.2 Parità individuali oltre l'8° posto

11.2.2.1 Tutti i tiratori in parità dal 9° posto in poi, devono essere messi in graduatoria a pari merito, con un corrispondente numero di posti lasciati liberi dopo quelli in parità prima di ordinare di nuovo la classifica. I tiratori che risultino così occupare lo stesso posto in classifica, vanno elencati in ordine alfabetico usando il cognome dei tiratori.

### 11.2.3 Parità di squadre

11.2.3.1 La graduatoria per stabilire l'ordine della classifica per i primi tre posti nelle gare a squadre, sarà determinata sommando i risultati di tutti i componenti la squadra e seguendo le procedure per i casi di parità dei singoli tiratori descritte nella regola 11.2.1. In caso di parità dal quarto posto in poi, le squadre devono essere classificate in ordine alfabetico.

## 11.3 PARITÀ INDIVIDUALI NELLE GARE A 25 m IN CONTEMPORANEA: SPAREGGI

### 11.3.1 Numero di colpi per specialità

11.3.1.1 Nelle gare in cui è prevista la contemporaneità delle singole specialità e non sono previste le *Finali*, in caso di parità delle classifiche individuali, per i primi tre posti, l'ordine della classifica deve essere determinato da:

11.3.1.1.1 PA: spareggio mediante tre serie di 5 colpi in 4". Prima di cominciare lo spareggio i tiratori possono sparare 5 colpi di prova in 4".

11.3.1.1.2 PSp e PGC: spareggio mediante tre serie di 5 colpi con le modalità di tiro celere. Prima dell'inizio dello spareggio i tiratori possono sparare 5 colpi di prova.

11.3.1.1.3 PS: spareggio mediante 3 serie di 5 colpi in 10". Prima dell'inizio dello spareggio i tiratori possono sparare 5 colpi di prova in 150".

## 11.3.2 Procedure

- 11.3.2.1 Lo spareggio deve cominciare non meno di 30 minuti dopo la pubblicazione dei risultati sul tabellone. L'orario previsto deve essere indicato sul tabellone stesso. I tiratori interessati devono mettersi a disposizione del Direttore di tiro almeno 10 minuti prima dell'orario di inizio previsto per lo spareggio.
- 11.3.2.2 I tiratori parteciperanno allo spareggio su linee di tiro adiacenti, assegnate per sorteggio.
- 11.3.2.3 Dopo i colpi di prova la prima serie di 5 colpi deve essere completata da tutti i tiratori partecipanti allo spareggio, e deve esserne valutato il punteggio prima di continuare con la serie di 5 colpi successiva.
- 11.3.2.4 In caso di persistente parità si deve procedere ad ulteriore spareggio consistente in una sola serie di 5 colpi non preceduta da prova. Per la PA i tiratori devono invertire la posizione nell'ambito del settore. A parità persistente tale procedura sarà ripetuta per un massimo di altre due volte, dopo le quali, se la parità non sarà risolta i tiratori occuperanno lo stesso posto in classifica al posto più alto (ex aequo).
- 11.3.2.5 Se un tiratore non si presenta allo spareggio, verrà classificato all'ultimo posto dello spareggio. Se 2 o più tiratori dello spareggio non si presentano, essi verranno classificati secondo la norma 11.2.1.
- 11.3.2.6 Durante lo spareggio sarà concessa la ripetizione della serie di 5 colpi, a causa di *inceppamento* o di altre irregolarità una sola volta per ogni spareggio e qualsiasi ripetizione o completamento verrà effettuato immediatamente.

## INDICE

1.0	NORME GENERALI.....	p. 104
1.1	SCOPO E MOTIVAZIONE DELLE NORME UITS.....	p. 104
1.2	APPLICAZIONE DELLE NORME TECNICHE SPECIFICHE.....	p. 104
1.3	SICUREZZA.....	p. 104
2.0	CARATTERISTICHE DEI POLIGONI.....	p. 104
3.0	CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI.....	p. 104
4.0	EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI.....	p. 104
4.1	NORME GENERALI.....	p. 104
4.1.1	Caratteristiche delle pistole.....	p. 104
4.1.2	Misurazione della resistenza del grilletto allo scatto.....	p. 105
4.1.3	Abbigliamento.....	p. 106
8.4.7	REGOLAMENTAZIONE PER L'ABBIGLIAMENTO.....	p. 107.
8.4.7.7	Schermi laterali.....	p. 107
4.1.4	Apparecchi riproduttori di suono.....	p. 107
4.2	NORME SPECIFICHE PER TUTTE LE GARE A 25 m.....	p. 108
4.3	PISTOLA AUTOMATICA.....	p. 108
8.6.4.8	Pistola automatica (dal 2005).....	p. 108
4.4	PISTOLA DI GROSSO CALIBRO.....	p. 108
4.5	PISTOLA Sportiva e Standard.....	p. 109

4.6	PISTOLA LIBERA	p. 111
4.7	PISTOLA A 10 m	p. 111
5.0	ORGANI DI GARA	p. 111
5.1	DIRETTORE DI TIRO	p. 112
5.2	VICEDIRETTORI DI TIRO	p. 112
5.3	COMMISSARI DI LINEA	p. 112
5.4.1	Commissari a 50 m e 10 m	p. 112
5.4.2	Commissari a 25 m	p. 113
5.5	COMMISSARI MARCATORI	p. 113
5.8	COMMISSARI SEGNALATORI	p. 113
6.0	PROCEDURE E NORME DI GARA	p. 113
6.1	NUMERO DI COLPI PER BERSAGLIO DI GARA	p. 113
6.2	NUMERO DI BERSAGLI DI PROVA	p. 114
6.3	NUMERO DI COLPI DI PROVA	p. 114
6.4	POSIZIONE DI TIRO	p. 114
6.5	REGOLE DI COMPETIZIONE	p. 114
6.5.1	Periodo di preparazione	p. 115
8.6.4.1.3	Nelle gare di PS e nelle riprese di precisione della PSp e PGC	p. 115
6.5.1.2	Nella gara di PA e nelle riprese di tiro celere di PSp e PGC	p. 115
6.5.2	Tiro a "secco"	p. 115
6.5.3	Procedure di gara	p. 116
6.5.4	Regole specifiche per la gara di PA	p. 116
6.5.5	Regole specifiche per le gare di PSp e PGC	p. 118
6.5.5.3	Ripresa di tiro di precisione	p. 118
6.5.5.4	Ripresa di tiro celere	p. 119
6.5.6	Regole specifiche per la gara di PS	p. 119
6.5.7	Regole specifiche per la gara di PL	p. 119
6.5.8	Regole specifiche per la gara di P10	p. 120
6.6	INFRAZIONI E PROVVEDIMENTI - GENERALITÀ	p. 121
6.6.1	Norme specifiche in caso di infrazioni compiute dai tiratori	p. 121
6.6.2	Comandi di gara errati	p. 122
6.6.3	Disturbi	p. 122
6.6.4	Registrazione	p. 123
6.7	INFRAZIONI E PROVVEDIMENTI - GARE A 25 m	p. 123
6.7.1	Generalità	p. 123
8.6.1.4 (ex 6.7.1.1)	Braccio oltre i 45° nelle gare di PA e nel tiro celere di PgC e Psp	p. 123
6.7.2	Colpi in ritardo	p. 124
6.7.3	Colpi sparati in più	p. 124
6.7.4	Colpi su altri bersagli (Fuoco incrociato)	p. 124
6.7.5	Tempo di latenza	p. 125
6.7.6	Tempi di gara irregolari	p. 125
6.8	INFRAZIONI E PROVVEDIMENTI - GARE DI PL E P10	p. 125
6.8.1	Colpi in più o in meno sul bersaglio	p. 126
6.8.2	Colpi in più in una gara	p. 126
6.8.3	Colpi su altri bersagli (Fuoco incrociato)	p. 126
6.8.4	Procedura ai bersagli	p. 127
7.0	ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE	p. 127
8.0	INCEPPAMENTI DI ARMI E INTERRUZIONI DEL TIRO	p. 127
8.1	INCEPPAMENTI DI ARMI	p. 127
8.1.1	Generalità	p. 127
8.1.2	Gare a 50 e 10 m	p. 128
8.1.3	Gare a 25 m	p. 128
8.1.3.4	Inceppamento non imputabile	p. 129
8.1.3.5.1	nella gara di PA	p. 129
8.1.3.5.2	nella gara di PS	p. 129
8.1.3.5.3	nella ripresa di precisione delle gare di PSp e GC	p. 130
8.1.3.5.3.1	nelle riprese di tiro celere delle gare di PSp e PGC	p. 130
8.1.3.6	Inceppamento imputabile	p. 130
8.8.4.5.1	Sviluppo di un INCEPPAMENTO IMPUTABILE	p. 130
8.2	INTERRUZIONI DEL TIRO	p. 131
8.2.1	Generalità	p. 131
8.2.2	Guasti dei sistemi elettronici	p. 132
8.2.3	Guasto di un solo sistema elettronico	p. 132
9.0	NORME DI COMPORTAMENTO	p. 133
10.0	PROCEDURE PER LA CLASSIFICA E SEGNALAZIONE DEI COLPI	p. 133

# REGOLAMENTO TECNICO SPECIFICO PER IL BERSAGLIO MOBILE

Bersaglio Mobile a 50 m (BM 50)

Bersaglio Mobile a 10 m (BM 10)

## SOMMARIO

- 1.0 NORME GENERALI
  - 2.0 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI
  - 3.0 CARATTERISTICHE DI BERSAGLI
  - 4.0 EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI
  - 5.0 ORGANI DI GARA
  - 6.0 PROCEDURE E NORME DI GARA
  - 7.0 ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE
  - 8.0 INCEPPAMENTI DI ARMI E INTERRUZIONI DEL TIRO
  - 9.0 NORME DI COMPORTAMENTO
  - 10.0 PROCEDURE PER LA CLASSIFICA E SEGNALAZIONE DEI COLPI
  - 11.0 PARITÀ NELLE CLASSIFICHE
- INDICE

NOTA: I riferimenti che vengono citati con i soli numeri sono pertinenti alle norme di questo libro. Se il riferimento attiene ad un altro libro, ciò è specificato.

## ABBREVIAZIONI

Art.	=	Articolo
BM	=	Bersaglio Mobile
C	=	Carabine
cf.	=	Confronta
F	=	Finali
GS	=	Gruppo Sportivo
P	=	Pistole
p.	=	Pagina
RTBM	=	Regolamento Tecnico per Bersaglio Mobile
RTC	=	Regolamento Tecnico per Carabine
RTF	=	Regolamento Tecnico per Finali
RTG	=	Regolamento Tecnico Generale
RTP	=	Regolamento Tecnico per Pistole

## 1.0 NORME GENERALI

### 1.1 SCOPO E MOTIVAZIONE DELLE NORME UITS (cf. RTG, 1.1)

### 1.2 APPLICAZIONE DELLE NORME TECNICHE SPECIFICHE

1.2.1 Queste Regole fanno parte del Regolamento Tecnico Specifico dell'UITs e si devono applicare in tutte le gare di Bersaglio Mobile a 50 e 10 m.

1.2.2 Ogni tiratore, accompagnatore ed Ufficiale di gara deve conoscere bene il Regolamento UITS e deve assicurarsi che sia osservato.

### 1.3 SICUREZZA (cf. RTG, 1.3)

## 2.0 CARATTERISTICHE DEI POLIGONI

Le caratteristiche dettagliate dei poligoni sono contenute nella sezione 2 del Regolamento Tecnico Generale.

## 3.0 CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI

Le caratteristiche dettagliate dei bersagli sono contenute nella sezione 3 del Regolamento Tecnico Generale.

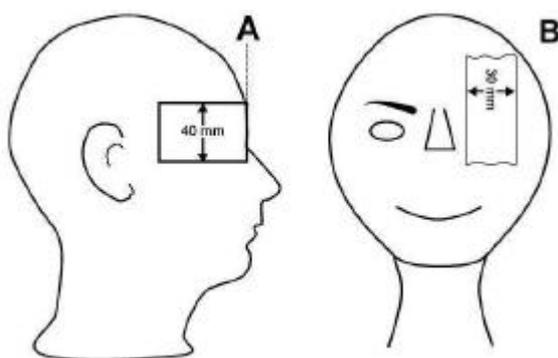
## 4.0 EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI

### 4.1 NORME GENERALI

L'uso di congegni ed equipaggiamenti contrari allo spirito dei Regolamenti UITS è proibito.

**10.4.7.6. Gli schermi laterali attaccati al cappello, o al berretto, o agli occhiali, o sulla fascia frontale, sono permessi e non devono superare i 40 millimetri di altezza (A). Questi schermi non possono estendersi in avanti oltre la linea virtuale centrale della fronte (vedi anche l'art. 7.4.2.3.4).**

**10.4.7.6.1 E' permesso posizionare una copertura sull'occhio che non mira larga non più di 30 mm (B).**



#### 4.1.1 Caratteristiche delle carabine

- 4.1.1.1 Il peso complessivo di carabina e cannocchiale non deve superare kg 5,5.
- 4.1.1.2 E' permesso un calciolo regolabile. La curvatura del calciolo (concava o convessa) non deve superare una profondità di mm 20. L'altezza del calciolo non deve superare mm 150. La misurazione della profondità del calciolo verrà effettuata parallelamente all'asse della canna, mentre la misurazione della sua altezza verrà effettuata ad angolo retto rispetto all'asse della canna. 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.
- 4.1.1.3 Gli eventuali pesi aggiunti per equilibrare l'arma, fanno parte del peso complessivo della carabina e non devono essere aggiunti o tolti dopo il controllo. Essi devono portare il contrassegno dell' Ufficio Controllo Equipaggiamenti. I pesi o le altre aggiunte alla carabina non devono superare la misura radiale di mm 60 dall'asse della canna.
- 4.1.1.4 Carabine e accessori devono essere esaminati e chiaramente contrassegnati dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti prima dell'inizio della gara.
- 4.1.1.5 Le carabine controllate devono essere contrassegnate in modo tale che se viene cambiato il cannocchiale o vengono aggiunti pesi ciò sia immediatamente individuabile.

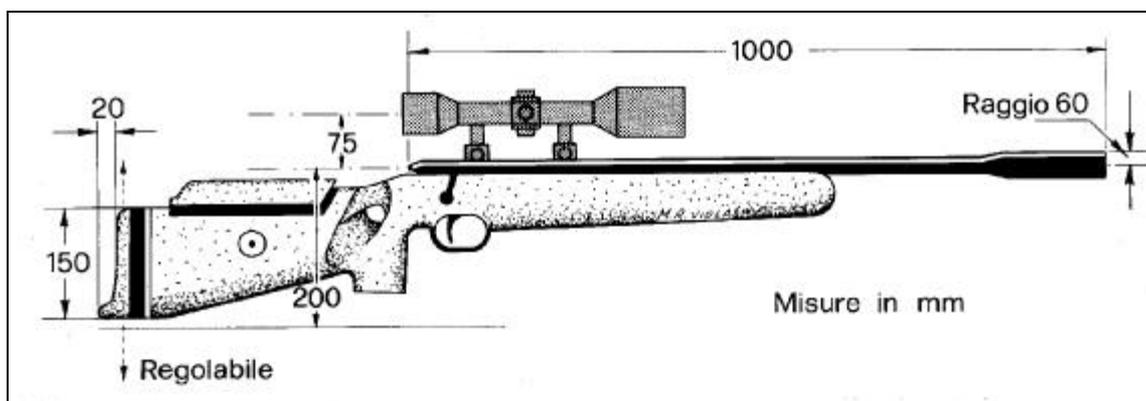


Fig. 1 - Carabina per Bersaglio Mobile

- 4.1.1.6 Sia la marca e il numero di matricola della carabina che quelli del cannocchiale devono essere registrati sulla *Scheda controllo equipaggiamento* (cf. RTG, 5.1.6.5).

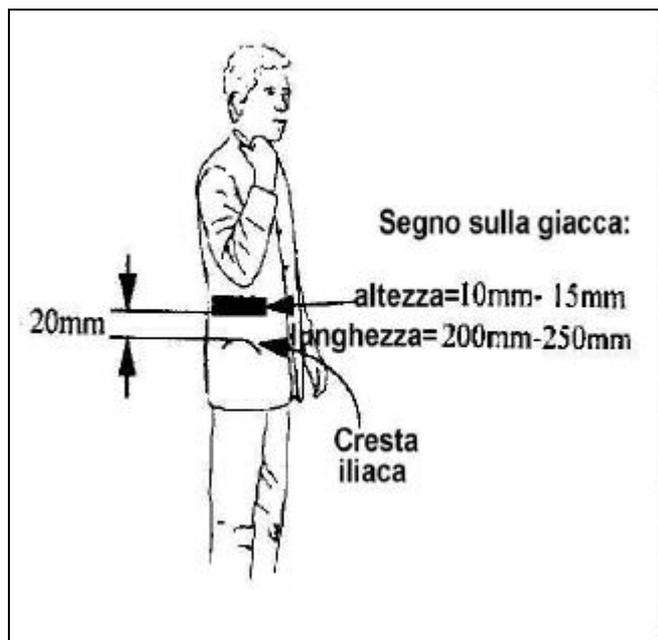


Fig. 2 - Particolare del segno della linea di vita

- 4.1.1.7 Un segno facilmente visibile, spesso 10-15 mm e lungo 200-250 mm, deve essere apposto sul giubbotto o giacca da tiro, all'altezza della vita, per rendere agevole il controllo da parte del direttore del tiro ai sensi della norma 6.4.2. La linea della vita viene considerata a 20 mm sopra la cresta iliaca. La giacca deve essere sottoposta al controllo ed approvazione dell'Ufficio Equipaggiamenti ed avere il relativo bollino.
- 4.1.1.8 In qualsiasi gara si devono usare sia per la corsa lenta che per quella veloce la stessa carabina, mirini, cannocchiale, pesi aggiunti e sistema di scatto.
- 4.2 SPECIALITÀ A 50 m
- 4.2.1 La resistenza del grilletto allo scatto non deve essere inferiore a 500 g e deve essere misurata sospendendo un peso sul grilletto con la carabina tenuta in posizione verticale con bocca rivolta verso l'alto.
- 4.2.2 La lunghezza 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 1,00 m.
- 4.2.3 Sono consentite solo munizioni a percussione anulare cal. 5,6 mm long rifle (.22" LR).
- 4.3 SPECIALITÀ A 10 m
- 4.3.1 Il peso dello scatto è libero. Non si può usare lo steker.
- 4.3.2 La lunghezza della canna, misurata dalla parte posteriore della meccanica alla fine della canna, compresa ogni prolunga (facente parte o no della canna) non deve superare 1,00 m.

4.3.3 Sono consentiti proiettili, di piombo o di altro materiale morbido, di qualsiasi forma con un diametro massimo di mm 4,5 (.177").

#### 4.4 ORGANI DI MIRA

##### 4.4.1 Generalità

Tranne nel caso in cui il cannocchiale si sia danneggiato per un guasto meccanico o ottico, esso non può essere sostituito tra le corse lente e veloci. La correzione della taratura del cannocchiale durante la gara è consentita purché non ritardi il tiro.

##### 4.4.2 50 m

E' consentito qualsiasi tipo di cannocchiale. L'altezza dell'asse del cannocchiale, misurata dall'asse della canna, non deve essere più di 75 mm.

##### 4.4.3 10 m

E' consentito qualsiasi sistema di mira, ma il cannocchiale può misurare al massimo 300 mm di lunghezza ed avere un numero massimo di 4 ingrandimenti (sono tollerati al massimo 4,4 ingrandimenti). L'esame degli ingrandimenti sarà effettuato mediante attrezzo meccanico o ottico approvato dall'UITS. L'altezza dell'asse del cannocchiale, misurata dall'asse della canna, non deve essere più di 75 mm (cf. figura 1).

#### 4.5 APPARECCHI RIPRODUTTORI DI SUONO

Possono essere usati dal tiratore solo dispositivi che riducano il rumore. Durante la gara e le riunioni selettive è proibito l'uso di radio, registratori o altre apparecchiature in grado di produrre o riprodurre suoni o in grado di comunicare.

#### 5.0 ORGANI DI GARA

##### 5.1 DIRETTORE DI TIRO

5.1.1 Per ogni stand di tiro si dovrà nominare un Direttore di tiro che:

5.1.1.1 è responsabile del corretto svolgimento della gara;

5.1.1.2 dà i necessari comandi;

5.1.1.3 è responsabile dei Vicedirettori, dei Commissari e degli operatori ai bersagli;

5.1.1.4 è responsabile di tutti i preparativi e del buon andamento della gara a lui affidata ed assume le decisioni per la correzione di qualsiasi guasto tecnico che possa verificarsi (cioè: mancanza di energia elettrica, guasti meccanici, ecc.); deve avere a disposizione il materiale necessario per eventuali riparazioni nonché il personale tecnico in grado di intervenire con rapidità e

professionalità deve, inoltre, risolvere personalmente tutte le difficoltà non risolvibili dai Commissari di tiro;

- 5.1.1.5 registra tutte le azioni di disturbo, i provvedimenti disciplinari, gli inceppamenti, i colpi di prova supplementari, le ripetizioni ecc. sulle schede di tiro e sul Registro di gara.

## 5.2 VICEDIRETTORI DI TIRO

- 5.2.1 Se la gara si svolge in più settori si deve nominare un Vicedirettore di tiro per ciascuno di essi, con i seguenti compiti:

- 5.2.1.1 è responsabile verso il Direttore di tiro;
- 5.2.1.2 chiama i tiratori sulla linea di tiro;
- 5.2.1.3 si assicura che i tiratori, muniti di tessera UITS, siano compresi nel turno di gara;
- 5.2.1.4 si assicura che l'equipaggiamento dei concorrenti sia stato controllato e approvato dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti e che nessun cambiamento sia stato fatto sulle carabine, sugli organi di mira o sui pesi dopo il controllo;
- 5.2.1.5 dà i necessari comandi di gara;
- 5.2.1.6 controlla continuamente che le posizioni di tiro siano in accordo con le norme 6.4.1 e 6.4.2;
- 5.2.1.7 controlla le operazioni relative ai bersagli;
- 5.2.1.8 deve essere in grado di osservare il sistema di segnalazione del punteggio dopo ogni colpo;
- 5.2.1.9 deve porsi in modo da osservare la posizione di PRONTO del tiratore e da udire la sua dichiarazione "PRONTO";
- 5.2.1.10 manovra il tasto di partenza, il tasto di arresto e l'interruttore per cambiare la velocità dalla corsa lenta a quella veloce. Se non c'è un tasto di programma elettronico per le corse miste, la manovra deve essere eseguita secondo un piano approvato;
- 5.2.1.11 accoglie i reclami verbali e li sottopone al Direttore di tiro.

## 5.3 COMMISSARI DI LINEA

- 5.3.1 Se necessario il direttore del tiro si avvarrà dell'opera di un Commissario di linea delegandogli alcuni dei compiti operativi di sua pertinenza con l'esclusione comunque di quelli che comportano i comandi di inizio e termine del tiro e gli interventi sul comportamento.

## 5.4 COMMISSARI AI BERSAGLI A 50 m

5.4.1 I Commissari ai bersagli si devono trovare su ciascun lato di tutti i settori usati durante la gara. Essi devono:

5.4.1.1 assicurarsi che i bersagli giusti siano apposti sulla sagoma in corretta sequenza;

5.4.1.2 posizionare correttamente i mezzi bersagli o le visuali ridotte;

5.4.1.3 otturare correttamente i fori dei proiettili;

5.4.1.4 stabilire il ritmo di segnalazione del punteggio (cf. 6.5.3.12 - 14);

5.4.1.5 esaminare il bersaglio dopo ogni corsa e assicurarsi che ogni colpo venga segnalato correttamente sia per il valore che per la posizione;

5.4.1.6 assicurarsi che il bersaglio sia rivolto nella direzione corretta prima di ogni corsa;

5.4.1.7 segnalare con il valore inferiore (in difetto) i fori del proiettile vicini agli anelli di punteggio;

5.4.1.8 applicare i bollini in modo da non intralciare il lavoro dell'Ufficio Classifica, cioè dove è possibile il bollino non dovrebbe coprire la linea di demarcazione per consentire un'accurata calibrazione del colpo;

5.4.1.9 alla conclusione di ogni serie di colpi, togliere i bersagli dal supporto e riporli in un contenitore sicuro per essere poi portati all'Ufficio Classifica.

## 5.5 COMMISSARI AI BERSAGLI A 10 m

A seconda del sistema usato, il cambio dei bersagli può essere fatto da un Commissario ai bersagli, se vi sono adeguate protezioni di sicurezza. Il Commissario è responsabile del corretto cambio dei bersagli rispettando il ritmo standard di tempo (cf. 6.5.3.12 - 13 e 6.5.3.15).

## 6.0 PROCEDURE E NORME DI GARA

### 6.1 NUMERO DI COLPI PER BERSAGLIO DI GARA

A 50 m: 15 colpi per bersaglio + 2 colpi di prova (10 + 2 in caso di corse miste);  
a 10 m: 1 colpo per visuale (2 per bersaglio).

### 6.2 NUMERO DI BERSAGLI DI PROVA

A 50 m: gli stessi della gara;  
a 10 m: 1 bersaglio (2 visuali).

### 6.3 NUMERO DI COLPI DI PROVA

A 50 m: 4 colpi;  
a 10 m: 4 colpi

6.3.1 I colpi di prova sui bersagli a m 50 devono essere otturati con bollini neri.

### 6.4 POSIZIONE DI TIRO

6.4.1 La posizione di tiro è eretta senza alcun appoggio. La carabina deve essere tenuta contro il corpo e deve essere sostenuta solamente con entrambe le mani. Il calciolo deve sempre trovarsi a contatto con la spalla del tiratore. Il braccio sinistro (destro per i tiratori mancini) non deve appoggiare sull'anca o sul petto. Il tiratore deve prendere una posizione in relazione al banco, tavolo o parete in modo tale che sia chiaramente visibile che questi non gli diano comunque alcun appoggio. L'uso della cinghia non è permesso.

6.4.2 Fino al momento in cui una qualsiasi parte del bersaglio non appare, il tiratore deve mantenere la posizione di PRONTO, tenendo la carabina con entrambe le mani in modo tale che la parte inferiore del calciolo tocchi, o stia sotto, il segno del punto vita riportato sulla giacca da tiro. Il segno applicato secondo la norma 4.1.1.7 deve essere visibile al direttore del tiro mentre il tiratore è nella posizione di PRONTO.

### 6.5 REGOLE DI COMPETIZIONE

#### 6.5.1 Periodo di preparazione

6.5.1.1 Prima dell'inizio della gara al primo tiratore deve essere concessa la possibilità di eseguire una intera ripresa a secco uguale a quella che dovrà affrontare (cf. 6.5.2).

6.5.1.2 Il turno di gara dovrebbe iniziare facendo sparare una intera ripresa ad un aprigara (qualcuno non in gara quel giorno) in modo che il primo concorrente possa effettuare la ripresa a secco in condizioni di gara.

6.5.1.3 Solo il successivo tiratore in elenco può sparare a secco nel posto prestabilito della linea di tiro (cf. RTG, 2.13.1.6 e RTG fig. 4).

#### 6.5.2 Tiro a secco

Per tiro a secco si intende l'azionare il meccanismo armato di scatto di un'arma a fuoco senza cartuccia oppure l'azionare il meccanismo di scatto delle carabine ad aria fornite dell'accorgimento che consente di tirare il grilletto senza la fuoriuscita di gas o aria.

#### 6.5.3 Procedure di gara

6.5.3.1 Il tiratore deve presentarsi puntualmente al direttore del tiro del settore assegnatogli, pronto per il tiro e con tutto il necessario equipaggiamento controllato ed approvato.

- 6.5.3.2 Il tiratore deve sparare sulla linea di tiro solo e senza assistenza. Egli non può essere disturbato finché si attiene alle norme di gara e di sicurezza.
- 6.5.3.3 Le serie di gara iniziano sempre con una corsa da destra a sinistra.
- 6.5.3.4 In ogni corsa del bersaglio si può sparare un solo colpo.
- 6.5.3.5 Ogni ripresa deve iniziare con 4 colpi di prova. Se il tiratore non spara i colpi di prova (50 m), i bollini neri devono essere attaccati sui corrispondenti bersagli nella zona esterna agli anelli dei punti.
- 6.5.3.6 I fori dei proiettili sui bersagli a m 50 devono essere coperti con adesivo trasparente. Per facilitare l'Ufficio classifica nella valutazione del punto, dovrebbe essere coperta soltanto la parte esterna dei fori vicini agli anelli di demarcazione. L'ultimo colpo di ciascun bersaglio deve rimanere scoperto.
- 6.5.3.7 Dopo che il tiratore è stato chiamato alla linea di tiro, gli sarà accordato un tempo massimo di preparazione di 2 minuti entro i quali si dovrà dichiarare PRONTO.
- 6.5.3.8 Quando il tiratore ha terminato la sua preparazione sulla piazzola di tiro, egli deve dichiararsi PRONTO prima di ogni colpo di prova e del primo colpo della ripresa. Il direttore del tiro farà partire il bersaglio immediatamente. Se il bersaglio non appare entro 4 secondi dopo l'ordine di partenza o dopo il completamento della segnalazione del punteggio, il direttore del tiro deve interrompere il tiro e assicurarsi che l'apparecchiatura e il tiratore siano pronti. Dopo il controllo egli farà ripartire il bersaglio. Se il bersaglio parte prima che il tiratore si sia dichiarato PRONTO, egli può astenersi dallo sparare. Tuttavia se spara, il punteggio gli verrà attribuito.
- 6.5.3.9 Se il direttore del tiro ritiene che il tiratore si attardi senza motivo prima di dichiararsi PRONTO, se il tempo è scaduto, concede al tiratore ulteriori 30 secondi e quindi ordina che il bersaglio sia fatto partire (cf. 6.6.1.3).
- 6.5.3.10 Dopo che è stata annunciata la prima corsa di prova, non ci deve essere alcun contatto o comunicazione tra il tiratore e altri.
- 6.5.3.11 Dopo aver completato le corse di prova il tiratore può usufruire di una pausa massima di 60 secondi per regolare il suo sistema di mira. Le serie di gara inizieranno secondo le norme 6.5.3.8.
- 6.5.3.12 Dopo ogni corsa, il valore e la posizione di ogni colpo devono essere mostrati per almeno 4 sec. Il termine della indicazione del punteggio è sempre il segnale al tiratore per la continuazione della serie.
- 6.5.3.13 E' sempre necessario avere un identico ritmo e sistema per l'indicazione del punteggio.
- 6.5.3.14 Nelle gare a 50 m, le operazioni di valutazione, segnalazione e preparazione del bersaglio per la corsa successiva devono essere completate entro 12 secondi

dalla fine della corsa. Il tiratore ha, invece, disponibili al massimo 18 secondi, dalla fine della corsa, prima della partenza della corsa successiva.

- 6.5.3.15 Nelle gare a 10 m, le operazioni di valutazione, segnalazione e preparazione del bersaglio per la corsa successiva devono essere completate entro 18 secondi dalla fine della corsa. Il tiratore deve prepararsi in modo tale che il bersaglio possa partire per la corsa successiva dopo un massimo di 24 secondi dalla fine della corsa precedente.
- 6.5.3.16 Per la prima violazione alla norma 6.5.3.14 o 6.5.3.15, il tiratore sarà ammonito. Per le successive violazioni si detrarranno 2 punti ogni volta.
- 6.5.3.17 Se il bersaglio è partito dal lato sbagliato o con la coda in avanti, la corsa sarà cancellata e ripetuta, anche se il tiratore ha sparato.
- 6.5.3.18 Nel caso si verificassero fatti che potrebbero arrecare pericolo o disturbo al tiratore, o comunque interferire con la gara, il direttore del tiro deve interrompere il tiro. Se il tiratore dovesse sparare al momento del comando di interruzione, egli ha diritto a far annullare la corsa.
- 6.5.3.19 Se il direttore del tiro dimentica di fermare il tiro nei casi 6.5.3.3, 6.5.3.8, 6.5.3.17 e 6.5.3.18, il tiratore può alzare il braccio e dire STOP, purché non sia stato egli stesso a provocare quelle situazioni.  
Il direttore del tiro deve interrompere subito il tiro. Se l'azione del tiratore risulta giustificata, il tiro può continuare dopo un controllo della situazione secondo con le norme 6.5.3.8 e 8.2.1. Se l'azione non è giustificata, il direttore del tiro deve dare ordine di ripetere la corsa ed il tiratore sarà penalizzato con la detrazione di 2 punti dal punteggio di quella serie.

#### 6.5.4 Regole specifiche per le gare a 50 e 10 m

Distanza (metri)	Categorie	Colpi di prova	Colpi di gara	Tempo delle corse
50 e 10	Uomini e Juniores Uomini	4	30 (lenta)	5" (+0,2")
		4	30 (veloce)	2,5" (+0,1")
10	Donne e Juniores Donne	4	20 (lenta)	5" (+0,2")
		4	20 (veloce)	2,5" (+0,1")

- 6.5.4.1 La gara sarà effettuata in 2 riprese precedute da 4 colpi di prova ciascuna (2 corse da ciascun lato). Nella prima ripresa (corse lente) saranno tirati consecutivamente tutti i colpi previsti dalla ripresa (metà numero di colpi da ciascun lato) con il tempo delle corse lente. Nella seconda ripresa (corse veloci) saranno tirati consecutivamente tutti i colpi previsti dalla ripresa (metà numero di colpi da ciascun lato) con il tempo delle corse veloci.

#### 6.5.5 Regole specifiche per le gare a corse miste a 50 e 10 m

Distanza (metri)	Categorie	Colpi di prova	Colpi di gara	Tempo delle corse
50 e 10	Uomini e Juniores	4	20 (miste)	miste
	Uomini	4	20 (miste)	miste

6.5.5.1 La gara sarà effettuata in 2 riprese di 20 corse miste ciascuna. Ogni ripresa sarà preceduta da 4 colpi di prova, 2 a corse lente (1 da ciascun lato) e 2 a corse veloci (1 da ciascun lato).

6.5.5.2 Ciascuna corsa mista deve avere 10 corse lente e 10 veloci da ciascun lato, disposte in modo tale che il tiratore debba sparare un ugual numero di corse a ciascuna velocità da ciascun lato. Le corse devono essere mischiate in modo tale che sia improbabile per il tiratore prevedere se la corsa successiva sarà lenta o veloce. Non ci devono essere più di 5 corse di seguito (combinata destra e sinistra) alla stessa velocità

## 6.6 INFRAZIONI E PROVVEDIMENTI

### 6.6.1 Norme specifiche in caso di infrazioni compiute dai tiratori (cf. RTG, 9.3)

6.6.1.1 Un tiratore o un accompagnatore che violi le norme 6.5.3.2 e/o 6.5.3.10 sarà ammonito alla prima infrazione (cartellino AMMONIZIONE). In caso di ripetuta violazione si detrarranno 2 punti (cartellino DETRAZIONE) dal risultato del tiratore e l'accompagnatore sarà allontanato dallo stand.

6.6.1.2 Se un tiratore usa una carabina o organi di mira che non risultino marcate dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti o munizioni non conformi al Regolamento, tutti i colpi sparati prima della constatazione di questa infrazione saranno valutati come mancati. Non sarà concesso a nessun tiratore di iniziare o continuare fino a quando l'equipaggiamento sia stato approvato dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti. Egli potrà riprendere il tiro solo nel momento stabilito dal Direttore di tiro e non gli saranno concessi né tempo né colpi di prova supplementari. Se l'Ufficio Controllo Equipaggiamenti non avesse rilevato una non conformità alle norme e avesse approvato un equipaggiamento irregolare, la serie verrà continuata dopo aver ripristinato la regolarità. L'intera serie sarà ritenuta valida.

6.6.1.3 Il tiratore non deve superare il tempo di preparazione di 2 minuti senza giustificato motivo o aspettare oltre 60 secondi dopo la conclusione dei colpi di prova per iniziare i colpi di gara. In entrambi i casi dopo altri 30" il bersaglio deve essere fatto partire ed il risultato conteggiato, sia che il tiratore sia pronto a tirare o no (cf. 6.5.3.9).

6.6.1.4 Se il tiratore non si presenta al momento stabilito, il direttore del tiro deve chiamarlo ad alta voce per tre volte in un minuto. Se il tiratore non si presenta, se possibile gli verrà assegnato un nuovo turno di tiro, ma solo se il ritardo è attribuibile a cause di forza maggiore.

- 6.6.1.5 Un tiratore che violi le norme 6.4.1 e 6.4.2 (posizione di tiro) sarà ammonito alla prima infrazione. Dalla seconda violazione di queste norme il direttore del tiro può penalizzarlo considerando il colpo(i) mancato(i).
- 6.6.1.6 Tutte le penalità detrazioni di punti, sospensioni del tiro, concessioni di tempo supplementare, ecc. devono essere chiaramente e diligentemente annotati dal Direttore di tiro sul Registro di gara e sulla scheda di tiro per informare l'Ufficio Classifica.
- 6.6.1.7 Le detrazioni di punti devono essere sempre fatte nella ripresa nella quale è avvenuta l'infrazione. Se vengono applicate detrazioni di punti a carattere generale esse saranno applicate al colpo di valore più basso della gara.

#### 6.6.2 Colpi mancati (zero).

6.6.2.1 Saranno registrati colpi mancati:

- 6.6.2.1.1 quelli sparati prima dell'apparizione del bersaglio di gara e il bersaglio verrà fatto avanzare;
- 6.6.2.1.2 quelli al di fuori degli anelli dei punti;
- 6.6.2.1.3 quelli non sparati affatto;
- 6.6.2.1.4 quelli che non raggiungono il bersaglio;
- 6.6.2.1.5 quelli di rimbalzo.

#### 6.6.3 Colpi mancati e penalità nelle gare a 10 m

- 6.6.3.1 Durante il tiro a secco nelle gare a 10 m, il tiratore non può scaricare gas propellente dalla sua carabina (cf. 6.5.2 e 6.5.1.1). Alla prima infrazione si detrarranno 2 punti dal punteggio che realizzerà in seguito in gara. Alla seconda infrazione il tiratore sarà squalificato.
- 6.6.3.2 Il tiratore ha la responsabilità di controllare che la sua carabina sia caricata in modo appropriato con gas propellente prima di iniziare la gara. Se durante la gara egli ha una quantità di gas propellente insufficiente per continuare, gli saranno concessi al massimo 5 minuti di tempo per ricaricare la bomboletta. Egli potrà quindi, continuare la serie ma senza ulteriori colpi di prova.

### 7.0 ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE

Le modalità per la partecipazione alle gare sono contenute nella sezione 7 del RTG.

### 8.0 INCEPPAMENTI DI ARMI E INTERRUZIONI DEL TIRO

Vengono introdotti i criteri per giudicare quando, ~~nel corso delle gare Finali~~, si concede la ripetizione del colpo a causa di inceppamento e cioè: se una cartuccia non è esplosa; se una pallottola è rimasta in canna; se il colpo non è partito nonostante il grilletto sia stato tirato; se l'estrattore non estrae il bossolo del colpo precedente.

## 8.1 INCEPPAMENTI DI ARMI

### 8.1.1 Generalità

8.1.1.1 Nel caso il tiratore abbia problemi tecnici con la carabina o le munizioni, tali che gli impediscano il tiro, la carabina deve essere posta sul banco, o tavolo, senza più essere toccata. Il direttore del tiro deve verificare il cattivo funzionamento o il difetto dell'arma. Il direttore del tiro deve interrompere la serie di corse e cronometrare la durata dell'interruzione (cf. 8.2.1).

8.1.1.2 Se il direttore del tiro stabilisce, dopo aver esaminato carabina e munizioni, che il difetto non è stato causato dal tiratore, la corsa deve essere ripetuta.

8.1.1.3 Se il direttore del tiro accerta che l'inconveniente è stato causato dal tiratore (*inceppamento* imputabile), si attribuisce uno zero.

8.1.1.4 L'*inceppamento* viene considerato non imputabile al tiratore se:

8.1.1.4.1 la carabina si trova con il percussore sganciato, la camera di scoppio contiene una cartuccia dello stesso tipo di quelle normalmente usate dal tiratore e la cartuccia mostra il segno chiaro della percussione;

8.1.1.4.2 il proiettile non ha lasciato la canna;

8.1.1.4.3 la ragione per la quale la carabina non ha sparato è dovuta ad un suo cattivo funzionamento non causato, verosimilmente, dal tiratore, o la causa non può essere stata ragionevolmente da lui prevista.

8.1.1.5 L'*inceppamento* è imputabile al tiratore se:

8.1.1.5.1 egli non ha depresso la carabina sul banco o tavolo, in applicazione della norma 8.1.1.1;

8.1.1.5.2 è intervenuto in qualsiasi modo sulla carabina prima di porla sul tavolo;

8.1.1.5.3 la sicura della carabina non è stata tolta;

8.1.1.5.4 l'otturatore non è stato completamente chiuso;

8.1.1.5.5 la carabina non è stata caricata;

8.1.1.5.6 la carabina è stata caricata con un tipo di munizione sbagliato.

8.1.1.6 Dopo la seconda interruzione per *inceppamento* della carabina o per munizioni difettose, il direttore del tiro può ordinare di riparare la carabina o di cambiare le munizioni. Se il difetto può essere eliminato entro 5 minuti, il tiratore può continuare il tiro. Se la riparazione richiede un tempo superiore a 5', il tiratore ha il diritto di continuare la gara immediatamente con un'altra carabina sottoposta al controllo, oppure il successivo tiratore subentra al suo posto. Il direttore del tiro deve quindi decidere quando il tiratore può continuare la sua serie, sia con la carabina riparata che con altra carabina se la riparazione non è possibile. La serie deve proseguire secondo la norma 8.2.1.

## 8.1.2 Guasti agli organi di mira

8.1.2.1 Se un tiratore si accorge che il suo sistema di mira risulta difettoso e non può essere corretto con opportune regolazioni, il direttore del tiro può concedere il cambio del sistema di mira, se ne è disponibile un secondo approvato dall'Ufficio Controllo. Dopo il cambio, il tiratore ha diritto ai colpi di prova secondo la norma 8.2.1.

8.1.2.2 Non si possono concedere ulteriori colpi di prova o ripetizioni se il direttore del tiro accerta che la montatura del cannocchiale non era stata ben fissata.

8.1.2.3 Se il cannocchiale si allenta durante una serie di gara, perché non era stato ben fissato, tutti i colpi devono essere ritenuti validi.

## 8.2 INTERRUZIONI DEL TIRO

### 8.2.1 Generalità

Se per motivi di sicurezza, tecnici o meteorologici una serie viene interrotta per più di 5 minuti, il tiratore può chiedere 2 ulteriori colpi di prova (4 colpi nella gara di corse miste). In tal caso il direttore del tiro deve annunciare *COLPI DI PROVA* e i Commissari ai bersagli devono esserne informati. Questi colpi di prova devono cominciare dallo stesso lato dal quale la serie deve riprendere dopo l'interruzione. Se non sono richiesti colpi di prova la serie riprende da dove è stata interrotta.

## 9.0 NORME DI COMPORTAMENTO

Le regole di comportamento riguardano la disciplina sulla linea di tiro, la violazione delle norme di tiro e di sicurezza, l'intervento dell'accompagnatore e la squalifica. I dettagli sono nella sezione 9 del Regolamento Tecnico Generale.

## 10.0 PROCEDURE PER LA CLASSIFICA E SEGNALAZIONE DEI COLPI

### 10.1 PROCEDURE PER LA CLASSIFICA

Per le informazioni sulle procedure di assegnazione del punteggio vedi Regolamento Tecnico Generale, sezione 10.

### 10.2 SEGNALAZIONE DEI COLPI

- 10.2.1 Si possono usare diversi metodi per indicare il punteggio e la posizione dei colpi. Il metodo usato deve permettere al tiratore di controllare il valore e la posizione del colpo.
- 10.2.2 Sono permessi monitor o simili attrezzature che indichino il valore e la posizione del colpo.
- 10.2.3 Quando la segnalazione non avviene tramite monitor, il tiratore deve accettare il metodo alternativo.
- 10.2.4 Se il tiratore osserva una differenza tra il controllo televisivo ed il metodo alternativo nella segnalazione del valore e della posizione del colpo, può richiedere che la segnalazione venga ripetuta. Il tiratore deve richiedere la ripetizione della segnalazione prima di effettuare un altro tiro.

## 11.0 PARITÀ NELLE CLASSIFICHE

In caso di pari punteggio si deve decidere comunque un ordine di classifica. Nelle gare in cui è previsto lo svolgimento delle *Finali* i casi di parità per le prime otto posizioni vengono risolti secondo la norma 3.0 del Regolamento Tecnico Specifico per le Finali. Nelle gare in cui non sono previste le *Finali* i casi di parità si risolvono seguendo le norme riportate di seguito, ad eccezione dei risultati che coincidono con il massimo punteggio ottenibile (ad es., 600/600).

### 11.1 PARITÀ NELLE CLASSIFICHE INDIVIDUALI

#### 11.1.1 Parità individuali dal 1° all'8° posto

- 11.1.1.1 In caso di punteggi in parità per i primi 8 posti l'ordine della graduatoria verrà determinato applicando i seguenti principi, consecutivamente, fino a soluzione della parità confrontando:
- Il punteggio più alto nell'ultima serie di 10 colpi salendo quindi a ritroso finché non è risolto.
  - Il maggior numero di 10, 9, 8, etc.
  - Il maggior numero di mouches
  - Se la parità permane, i tiratori dovranno avere la stessa graduatoria.

#### 11.1.2 Parità individuali oltre l'8° posto

- 11.1.2.1 Tutti i tiratori in parità dal 9° posto in poi, devono essere messi in classifica a pari merito, con un corrispondente numero di posti lasciati liberi, dopo quelli in parità prima di ordinare di nuovo la classifica. I tiratori che occupano così lo stesso posto in classifica vanno elencati in ordine alfabetico usando il loro cognome.

### 11.2 PARITÀ DI SQUADRE

- 11.2.1 La graduatoria per stabilire l'ordine della classifica per i primi tre posti nelle gare a squadre, sarà determinata sommando i risultati di tutti i componenti la squadra e seguendo le procedure per i casi di parità dei singoli tiratori descritte nella regola

11.1.1. In caso di parità dal quarto posto in poi, le squadre devono essere classificate in ordine alfabetico.

### 11.3 PARITÀ INDIVIDUALI NELLE GARE IN CONTEMPORANEA: SPAREGGI

#### 11.3.1 Numero di colpi

11.3.1.1 Nelle gare in cui è prevista la contemporaneità delle singole specialità e non sono previste le *Finali*, in caso di parità delle classifiche individuali, per i primi tre posti, l'ordine della classifica deve essere determinato da:

11.3.1.1.1 una prova consistente in una serie di 10 colpi a corse veloci. Se dopo una serie di spareggio la parità persiste, si deve sparare una seconda serie di 10 colpi a corse veloci, senza colpi di prova. A parità persistente tale procedura sarà ripetuta ancora una volta, dopodiché, se la parità non sarà risolta i tiratori occuperanno lo stesso posto in classifica al posto più alto (ex aequo).

11.3.1.2 Per i casi di parità dal quarto posto al decimo vigono le regole 11.1.1

#### 11.3.2 Procedure

11.3.2.1 Lo spareggio deve cominciare non meno di 30 minuti dopo la pubblicazione dei risultati sul tabellone. L'orario previsto deve essere indicato sul tabellone stesso. I tiratori interessati devono mettersi a disposizione del Direttore di tiro almeno 10 minuti prima dell'orario di inizio previsto per lo spareggio.

11.3.2.2 I tiratori parteciperanno allo spareggio su linee di tiro assegnate per sorteggio.

11.3.2.3 Se un tiratore non si presenta allo spareggio, verrà classificato all'ultimo posto dello spareggio. Se 2 o più tiratori dello spareggio non si presentano, essi verranno classificati secondo la norma 11.1.1.

11.3.2.4 In caso di *inceppamento* vigono le regole 8.1.

## INDICE

1.0	NORME GENERALI	p. 142
1.2	APPLICAZIONE DELLE NORME TECNICHE SPECIFICHE	p. 142
1.3	SICUREZZA	p. 142
2.0	CARATTERISTICHE DEI POLIGONI	p. 142
3.0	CARATTERISTICHE DEI BERSAGLI	p. 142
4.0	EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI	p. 142
4.1	NORME GENERALI	p. 142
10.4.7.6.	Schermi laterali individuali	p. 142
10.4.7.6.1	Copertura sull'occhio	p. 142
4.1.1	Caratteristiche delle carabine	p. 143
4.2	SPECIALITÀ A 50 m	p. 144
4.3	SPECIALITÀ A 10 m	p. 144
4.4	ORGANI DI MIRA	p. 145
4.4.1	Generalità	p. 145
4.4.2	50 m	p. 145
4.4.3	10 m	p. 145
4.5	APPARECCHI RIPRODUTTORI DI SUONO	p. 145
5.0	ORGANI DI GARA	p. 145
5.1	DIRETTORE DI TIRO	p. 145
5.2	VICEDIRETTORI DI TIRO	p. 146
5.3	COMMISSARI DI LINEA	p. 146
5.4	COMMISSARI AI BERSAGLI A 50 m	p. 146
5.5	COMMISSARI AI BERSAGLI A 10 m	p. 147
6.0	PROCEDURE E NORME DI GARA	p. 147
6.1	NUMERO DI COLPI PER BERSAGLIO DI GARA	p. 147
6.2	NUMERO DI BERSAGLI DI PROVA	p. 147
6.3	NUMERO DI COLPI DI PROVA	p. 147
6.4	POSIZIONE DI TIRO	p. 148
6.5	REGOLE DI COMPETIZIONE	p. 148
6.5.1	Periodo di preparazione	p. 148
6.5.2	Tiro a secco	p. 148
6.5.3	Procedure di gara	p. 148
6.5.4	Regole specifiche per le gare a 50 e 10 m	p. 150
6.5.5	Regole specifiche per le gare a corse miste a 50 e 10 m	p. 150
6.6	INFRAZIONI E PROVVEDIMENTI	p. 151
6.6.1	Norme specifiche in caso di infrazioni compiute dai tiratori	p. 151
6.6.2	Colpi mancati (zero)	p. 152
6.6.3	Colpi mancati e penalità nelle gare a 10 m	p. 152
7.0	ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE GARE	p. 152
	INCEPPAMENTI DI ARMI E INTERRUZIONI DEL TIRO	p. 152
8.1	INCEPPAMENTI DI ARMI	p. 152
8.1.1	Generalità	p. 153
8.1.2	Guasti agli organi di mira	p. 154
8.2	INTERRUZIONI DEL TIRO	p. 154
8.2.1	Generalità	p. 154
9.0	NORME DI COMPORTAMENTO	p. 154
10.0	PROCEDURE PER LA CLASSIFICA E SEGNALAZIONE DEI COLPI	p. 154
10.1	PROCEDURE PER LA CLASSIFICA	p. 154
10.2	SEGNALAZIONE DEI COLPI	p. 154
11.0	PARITÀ NELLE CLASSIFICHE	p. 155
11.1	PARITÀ NELLE CLASSIFICHE INDIVIDUALI	p. 155
11.1.1	Parità individuali dal 1° al 10° posto	p. 155
11.1.2	Parità individuali oltre il 10° posto	p. 155
11.2	PARITÀ DI SQUADRE	p. 155
11.3	PARITÀ INDIVIDUALI NELLE GARE IN CONTEMPORANEA: SPAREGGI	p. 155
11.3.1	Numero di colpi	p. 155
11.3.2	Procedure	p. 156

## REGOLAMENTO TECNICO SPECIFICO PER LE FINALI OLIMPICHE

Carabina Libera 120 colpi	(CL)
Carabina Libera a terra	(CLT)
Carabina Standard 60 colpi	(CS)
Carabina a 10 m	(C10)
Pistola Libera	(PL)
Pistola Automatica	(PA)
Pistola a 10 m	(P10)
Pistola Sportiva	(PSp)

## SOMMARIO

- 1.0 NORME GENERALI
- 2.0 GIURIA DI FINALE
- 3.0 NUMERO DI TIRATORI AMMESSI
- 4.0 PRESENTAZIONE ALLO STAND
- 5.0 TEMPO DI PREPARAZIONE
- 6.0 ORARIO DI INIZIO
- 7.0 RISULTATI FINALI
- 8.0 BERSAGLI DI PROVA E COLPI PER BERSAGLIO
- 9.0 PROGRAMMA DELLE FINALI
- 10.0 INCEPPAMENTI DI ARMI E GUASTI AGLI IMPIANTI
- 11.0 CASI DI PARITÀ

## INDICE

NOTA: I riferimenti che vengono citati con i soli numeri sono pertinenti alle norme di questo libro. Se il riferimento attiene ad un altro libro, ciò è specificato.

## ABBREVIAZIONI

Art.	=	Articolo
BM	=	Bersaglio Mobile
C	=	Carabine
cf.	=	Confronta
F	=	Finali
GS	=	Gruppo Sportivo
P	=	Pistole
p.	=	Pagina
RTBM	=	Regolamento Tecnico per Bersaglio Mobile
RTC	=	Regolamento Tecnico per Carabine
RTF	=	Regolamento Tecnico per Finali
RTG	=	Regolamento Tecnico Generale
RTP	=	Regolamento Tecnico per Pistole

## 1.0 NORME GENERALI

- 1.1 Nelle specialità olimpiche, ove previsto dal programma, si accede alla Finali in base ai risultati conseguiti nella gara.
- 1.2 Per quanto non contemplato nel presente Regolamento specifico valgono il Regolamento Tecnico Generale ed i Regolamenti Tecnici specifici.

## 2.0 GIURIA DI FINALE

Una apposita Giuria sovrintende allo svolgimento delle Finali. La Giuria è composta da un Presidente e due membri. I componenti sono designati dall'UITS o dalle Sezioni a seconda delle rispettive competenze sulle gare. Uno dei due membri può essere il Direttore del tiro. La Giuria assumerà in via definitiva le decisioni necessarie per il regolare svolgimento della Finale cui è preposta.

## 3.0 NUMERO DI TIRATORI AMMESSI

- 3.1 I tiratori ammessi alla Finale sono i primi 8 classificati nelle rispettive specialità olimpiche:

Categorie	Specialità	Ammessi
Uomini e Juniores Uomini	Carabina Libera 3 posizioni	8
	Carabina Libera a terra	8
	Carabina a 10 m	8
	Pistola Libera	8
	Pistola Automatica	6 (*)
	Pistola a 10 m	8
Donne e Juniores Donne	Carabina Standard 3 posizioni	8
	Carabina a 10 m	8
	Pistola Sportiva (tiro celere)	8(**)
	Pistola a 10 m	8

(\*) PA se per parità gli aventi diritto fossero più di 6: si fa uno spareggio con 1 serie di prova in 4" ed una successiva di gara in 4" (chi resta fuori è classificato secondo la norma dei primi 8 classificati).

(\*\*) PSp se per parità gli aventi diritto fossero più di 8: si fa uno spareggio con 1 serie di prova in 7/3" ed una successiva di gara in 7/3".

- 3.2 Eventuali casi di parità tra due o più tiratori devono essere risolti seguendo la regola relativa ai piazzamenti dal 4° all' 8° posto descritta, per ogni disciplina di tiro, nel rispettivo regolamento tecnico specifico.
- 3.3 Se ci sono casi di parità non risolvibili relativi alla ultima posizione della lista di ammessi alla finale (per es.: ottava e nona posizione), la Giuria di gara effettuerà un sorteggio per stabilire chi dovrà essere ammesso.
- 3.4 La Giuria di gara effettuerà un sorteggio per stabilire l'assegnazione delle linee di tiro ai singoli finalisti se:
- 3.4.1 - più tiratori dovessero ottenere il punteggio massimo;
- 3.4.2 - ci sono casi di parità non risolvibili tra due o più finalisti.

## 4.0 PRESENTAZIONE ALLO STAND

- 4.1 I tiratori devono presentarsi alla Giuria almeno 20 minuti prima del tempo stabilito per l'inizio della FINALE, completamente vestiti, pronti per sparare, solo con l'equipaggiamento necessario per la Finale.
- 4.2 Durante le finali, tutti i tiratori finalisti devono indossare un "pettorale" con il loro cognome, la Sezione di appartenenza, l'ordine di piazzamento ed il punteggio realizzato durante la gara, fissato sulla schiena al di sopra della cintola.

## 5.0 TEMPO DI PREPARAZIONE E COLPI DI PROVA

	10 e 50 m	PSp	PA
Preparazione	3 minuti	2 minuti	
Colpi di prova	illimitati in 5 minuti	5 colpi in 7" – 3"	5 colpi in 4 secondi
Pausa	30 secondi		

In caso di parità tra due o più tiratori dopo le finali di PA e ~~BM-10~~, si assegnano nuove linee di tiro e si tira: (art. 11.2.1.3; 11.3.1)  
(PA) una serie di prova in 4" prima della serie di spareggio in 4".

- 5.1 Nelle finali di carabine e pistole a 10 m e a 50 m sono concessi tre minuti di tempo di preparazione. Dopo l'ordine *START* o *VIA* dato dal direttore del tiro si può tirare un illimitato numero di colpi di prova. Il periodo di tempo per i colpi di prova è di sette minuti. Il direttore del tiro darà il preavviso 30 secondi prima del termine e allo scadere del tempo ordinerà *STOP*. Non è consentito tirare alcun colpo o emettere gas o aria dopo tale ordine.
- 5.2 Per le finali di pistola automatica e **PSp** sono concessi **due** minuti di tempo di preparazione
- ~~5.3 Per le finali di Bersaglio Mobile a 10 m è concesso un minuto di tempo di preparazione~~

## 6.0 ORARIO DI INIZIO

All'ora ufficialmente comunicata sul programma della gara si dovrà pronunciare la parola *CARICATE*, parola che segna l'inizio dei colpi o delle serie di gara. Ogni ritardo deve essere annunciato e pubblicato nello stand della finale. Il finalista che non è sulla linea di tiro assegnata all'orario d'inizio è automaticamente retrocesso all'ultimo posto dei finalisti e non può partecipare alla finale.

### 6.1 Assegnazione delle linee di tiro

I tiratori qualificati per le finali avranno le seguenti posizioni, a seconda del loro piazzamento di qualificazione:

#### 6.1.1 Pistole e Carabine a 10 e 50 m

Linea	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

Piazzamento	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
-------------	----	----	----	----	----	----	----	----

## 6.1.2

## Pistola Automatica

1<sup>a</sup> possibilità

Gruppo di bersagli		Sinistra	Destra	Sinistra
1° turno	Posizione in classifica	4°	5°	6°
2° turno	Posizione in classifica	1°	2°	3°

2<sup>a</sup> possibilità

Gruppo di bersagli		Sinistra	Destra
1° turno	Posizione in classifica	5°	6°
2° turno	Posizione in classifica	3°	4°
3° turno	Posizione in classifica	1°	2°

## 6.1.3

## Pistola Sportiva

Gruppo di bersagli	Settore									
	Sinistra					Destra				
Linea (bersaglio)	1	2	(3)	4	5	1	2	(3)	4	5
Posizione in classifica	1°	2°		3°	4°	5°	6°		7°	8°

~~6.1.4~~~~Bersaglio Mobile a 10 m~~~~1<sup>a</sup> possibilità~~

	Linea A	Linea B	Linea C
<del>1° turno</del>	<del>4° classificato</del>	<del>5° classificato</del>	<del>6° classificato</del>
<del>2° turno</del>	<del>1° classificato</del>	<del>2° classificato</del>	<del>3° classificato</del>

~~2<sup>a</sup> possibilità~~

	Linea A	Linea B
<del>1° turno</del>	<del>5° classificato</del>	<del>6° classificato</del>
<del>2° turno</del>	<del>3° classificato</del>	<del>4° classificato</del>
<del>3° turno</del>	<del>1° classificato</del>	<del>2° classificato</del>

## 7.0

## RISULTATI FINALI

## 7.1

In tutte le gare i risultati delle finali devono essere sommati al risultato individuale del turno di qualificazione.

Entrambi i risultati dei finalisti, quello della gara e quello conseguito nella Finale, verranno riportati sulle classifiche ufficiali.

## 7.2

In tutte le gare a 10, 25, e 50 m la valutazione dei colpi o delle serie sarà fatta immediatamente sulla linea dei bersagli o presso la linea di tiro della Finale. I

reclami, solo verbali, saranno vagliati immediatamente e la decisione sarà definitiva ed inappellabile.

7.3 La valutazione dei colpi della Finale sarà effettuata, se tecnicamente possibile, con bersagli elettronici oppure con macchine leggi-bersagli o usando dispositivi manuali che suddividono ogni zona di punteggio in dieci sezioni (es: 1,1 - 1,2 - 1,3 ecc. fino ad un massimo di 10,9). I colpi sui bersagli di carta che non possono essere valutati dalle macchine saranno valutati a mano dalla Giuria, con strumenti approvati dall'UITS. Nelle gare di CL e CS si possono usare visuali di ricambio (20 x 20 cm)

## 8.0 BERSAGLI DI PROVA E COLPI PER BERSAGLIO

### 8.1 Numero di bersagli di prova

Carabine a 50 m	4 bersagli
Carabina e pistola a 10 m	4 bersagli
<del>Bersaglio Mobile a 10 m</del>	<del>1 bersaglio</del>
Pistola Libera	1 bersaglio
Pistola Sportiva	lo stesso della Finale
Pistola Automatica	gli stessi della Finale

### 8.2 Numero di colpi di gara per bersaglio

Carabine e pistole a 10 m e 50 m	1 colpo per bersaglio
Pistola Sportiva, tiro celere	5 colpi per ciascuna delle 4 serie
Pistola Automatica	cf. P, 6.1.1
<del>Bersaglio Mobile a 10 m</del>	<del>1 colpo sulla visuale destra ed uno sulla visuale sinistra di ogni bersaglio</del>

## 9.0 PROGRAMMA DELLE FINALI

### 9.1 Specialità

Carabina Libera (3x40)	Uomini e Juniores Uomini (Posizione in piedi)
Carabina Standard (3x20)	Donne e Juniores Donne (Posizione in piedi)
Carabina a 10 m	Uomini e Juniores Uomini
Carabina a 10 m	Donne e Juniores Donne
Pistola a 10 m	Uomini e Juniores Uomini
Pistola a 10 m	Donne e Juniores Donne
Pistola Libera	Uomini e Juniores Uomini
Pistola Automatica	Uomini e Juniores Uomini
Pistola Sportiva	Donne e Juniores Donne (tiro celere)

9.1.1 Per le specialità a 10 e 50 m, sono concessi tre minuti di tempo di preparazione seguiti da ~~sette~~ **cinque (5)** minuti per sparare colpi di prova in numero illimitato (cf. 5.0). Il direttore di tiro darà il preavviso 30 secondi prima del termine del tempo destinato ai colpi di prova (**TRENTA SECONDI**).  
(Per le specialità a 25 m sono concessi due minuti di tempo di preparazione)

9.1.2 Seguono: trenta secondi di pausa per **Carabina e Pistola 50 e 10 m**;

- 9.1.3 La Finale (specialità a m 10 e 50) consiste in 10 colpi e verrà effettuata tirando colpo per colpo singolarmente, con i seguenti comandi ripetuti per ciascun colpo:

**CARICATE** Dopo questo comando il tiratore carica la sua arma.  
L'arma non deve essere caricata prima di questo comando.

- ⇒ Nelle specialità a 50 m l'otturatore deve essere aperto.
- ⇒ La cartuccia deve essere inserita solo dopo il comando.
- ⇒ Dopo il primo colpo è permesso lasciare il bossolo vuoto nella camera di scoppio tra un colpo e l'altro
- ⇒ Nelle specialità a 10 m le armi ad aria compressa devono essere armate (compressione dell'aria e inserimento del pallino) solo dopo il comando
- ⇒ Le violazioni alle regole verranno penalizzate secondo l'art. 9.3 del RTG con:
  - ◇ cartellino giallo, AMMONIZIONE,
  - ◇ cartellino verde, DETRAZIONE (meno due punti dal colpo successivo),
  - ◇ cartoncino rosso, SQUALIFICATO (il tiratore verrà retrocesso all'ultimo posto dei partecipanti alla Finale).

**ATTENZIONE!**

**3-2-1 START!**

- Il tiratore ha 75 secondi di tempo per tirare il suo colpo.
- ⇒ Durante il conto alla rovescia il tiratore può assumere la posizione di tiro.
  - ⇒ Il tempo per l'esecuzione del tiro comincia dal comando START.

**STOP!** Questo comando viene dato dopo che l'ultimo tiratore ha sparato, o allo scadere dei 75 secondi. L'ultimo secondo (il 75°) deve corrispondere con la parola STOP.

**CAMBIARE BERSAGLI!** Per i commissari ai bersagli o per richiamare i bersagli.

- 9.1.4 Ogni colpo sparato prima del comando START o dopo il comando STOP viene considerato zero.
- 9.1.5 Se un tiratore spara più di un colpo durante il tempo di un colpo singolo, tutti quei colpi saranno considerati zero e facenti parte dei 10 colpi della finale.
- 9.1.6 Dopo l'immediata e definitiva valutazione di ogni colpo e l'annuncio del relativo risultato, si deve ripetere la procedura indicata all'art. 9.1.3 fino a quando siano stati sparati tutti i 10 colpi della Finale.
- 9.1.7 Se si usano portabersagli a filo, i bersagli devono essere richiamati alla linea di fuoco solo dopo il comando CAMBIARE BERSAGLI, per evitare di disturbare i tiratori vicini.

- 9.1.8 Esercizi di mira sono consentiti soltanto nelle finali a 10 e 50 m, pistole e carabine, tra il comando STOP ed il successivo comando CARICATE, ma solo con l'otturatore aperto per le armi a fuoco e con le armi ad aria non armate. I colpi a secco di qualsiasi tipo sono proibiti.

## 9.2 Specialità

### **Carabina Libera a terra Uomini**

Si devono seguire le stesse procedure indicate ai punti 9.1, con unica variante del tempo di esecuzione per ciascun colpo che è di 45 secondi.

## 9.3 Specialità

### **Pistola Automatica Uomini**

La finale deve procedere come segue:

- 9.3.1 Una serie di cinque colpi di prova in 4 secondi.
- 9.3.2 ~~Due~~ **quattro** serie di gara di cinque colpi ciascuna in 4 secondi.
- 9.3.3 I tiratori in piazzola tirano le serie di prova e quelle di gara tutti contemporaneamente, e dopo gli stessi comandi.

**CARICATE!** I tiratori hanno un minuto di tempo per caricare (cf. P, 6.5.4.6)

**ATTENZIONE!** I bersagli vengono ruotati nella posizione di chiusura

**3-2-1 START!** Il comando START dà il via alla rotazione dei bersagli in apertura, secondo l'art. 6.5.4.7 del RT di pistole.

Tutti i tiratori devono essere nella posizione PRONTO quando il conto alla rovescia è arrivato a 1.

## 9.4 Specialità

### **Pistola Sportiva Donne**

La finale deve procedere come segue:

- 9.4.4.1 Una serie di cinque colpi di prova in 7/3".
- 9.4.4.2 ~~Due~~ **quattro** di gara di cinque colpi ciascuna in 7/3".
- 9.4.4.3 Le concorrenti in piazzola tirano le serie di prova e quelle di gara tutte contemporaneamente, e dopo gli stessi comandi.

**CARICATE!** Le concorrenti hanno un minuto di tempo per caricare (cf. P, 6.5.4.6)

**ATTENZIONE!** I bersagli vengono ruotati nella posizione di chiusura Dopo un'attesa di 7 secondi. il bersaglio apparirà in apertura per il tempo di 3". Dopo la prima apparizione il meccanismo ripeterà per altre 4 volte le precedenti fasi secondo l'art. 6.5.4.7 del RT di pistole.

#### 9.4 ~~Specialità~~

#### ~~Bersaglio Mobile a 10 m Uomini~~

9.4.1 ~~4 colpi di prova, due da destra e due da sinistra su ogni bersaglio di prova, in 2,5 secondi di tempo ogni colpo (corsa veloce).~~

9.4.2 ~~10 colpi di gara, cinque da destra e cinque da sinistra, sui cinque bersagli, in 2,5 secondi di tempo ogni colpo (corsa veloce).~~

9.4.3 ~~finalisti in piazzola tirano i colpi di prova e quelli di gara contemporaneamente e dopo gli stessi comandi (cf. 6.1.4):~~

#### 9.4.3.1 ~~PER IL PRIMO COLPO DI PROVA, CARICATE!~~

##### ~~ATTENZIONE!~~

##### ~~3-2-1 START!~~

~~Al comando START iniziano simultaneamente le corse negli impianti.~~

~~Per i tre rimanenti colpi di prova il tiratore dichiarerà PRONTO, secondo l'art. 6.5.3.8 del RT per BM.~~

~~Dopo il completamento dei colpi di prova ai tiratori verranno concessi 30 secondi di pausa per la regolazione del sistema di mira e della posizione.~~

~~Dopo il cambio dei bersagli verranno dati i seguenti comandi:~~

#### 9.4.3.2 ~~PER IL PRIMO COLPO DI GARA, CARICATE!~~

##### ~~ATTENZIONE!~~

##### ~~3-2-1 START!~~

~~Al comando START iniziano simultaneamente le corse negli impianti.~~

~~Il secondo colpo di gara e tutti i successivi devono essere tirati al comando:~~

##### ~~ATTENZIONE! 3-2-1 START!~~

~~I colpi sui bersagli verranno valutati, annunciandone il valore, ogni due colpi, iniziando dall'impianto 1. Dopo il cambio dei bersagli la procedura verrà ripetuta finché i cinque bersagli (10 colpi) non saranno terminati.~~

## 10.0 INCEPPAMENTI DI ARMI E GUASTI AGLI IMPIANTI

## 10.1 Inceppamenti di armi

10.1.1 Per la determinazione del tipo di inceppamento (imputabile o non imputabile) si farà riferimento ai Regolamenti Tecnici specifici per PA, PSp, BM10; per le altre specialità si farà riferimento, per quanto applicabili, alle norme 8.1.3.4 e 8.1.3.6 del Regolamento Tecnico per Pistole.

10.1.2 *IN CASO DI INCEPPAMENTO NON IMPUTABILE SI CONCEDE AL TIRATORE DI COMPLETARE O RIPETERE IL COLPO(I) O LE SERIE NON SPARATE UNA VOLTE DURANTE LA FINALE, COMPRESI I COLPI DI UN EVENTUALE SPAREGGIO, MA SOLTANTO SE IL TIRATORE È IN GRADO DI RIPARARE O SOSTITUIRE L'ARMA O LA CARTUCCIA DIFETTOSA ENTRO 3 MINUTI A COMINCIARE DAL MOMENTO IN CUI L'INCEPPAMENTO È STATO RICONOSCIUTO NON IMPUTABILE. IN CASO DI INCEPPAMENTO IMPUTABILE NON SI EFFETTUERÀ ALCUNA RIPETIZIONE.*

10.1.3 È considerato inceppamento non imputabile (in pistole e carabine) se:  
- una cartuccia non esplose pur essendo ben visibile il segno del percussore;  
- una pallottola è rimasta nella canna;  
- il colpo non è partito pur essendo stata caricata l'arma e la cartuccia ed il grilletto rilasciato;  
- l'estrattore non ha funzionato.

## 10.2 Guasti agli impianti

10.2.1 Se si dovesse verificare un guasto a tutti i bersagli della Finale, i colpi o le serie tirate costituiranno un totale parziale.

10.2.2 Se il guasto viene riparato e si potrà riprendere il tiro entro un'ora si spareranno i rimanenti colpi o serie. Saranno concessi cinque minuti di tempo con la possibilità di tirare un illimitato numero di colpi di prova nelle specialità di pistola e carabina a 10 e 50 m, nonché di Pistola Sportiva dopo che i tiratori saranno tornati nelle rispettive piazzole; nella specialità di Pistola Automatica sarà concessa una serie di prova, mentre nel Bersaglio Mobile verranno concessi 4 colpi di prova.

10.2.3 Se l'interruzione dovesse durare oltre il suddetto tempo, e quindi non fosse possibile continuare il tiro, il totale parziale (10.2.1) registrato costituirà punteggio finale e sulla base di questo si compilerà la classifica e si effettuerà la premiazione.

## 10.3 Guasti ai bersagli elettronici

10.3.1 Se si dovesse verificare un guasto ad una o più linee di tiro occorre stabilire se i colpi tirati fino a quel momento sono stati correttamente registrati dal bersaglio elettronico. Si dovranno annullare i colpi che si sospettano erroneamente registrati.

⇒ Se non ci sono colpi da annullare e se il guasto è riparabile entro 3 minuti, dopo la riparazione la Finale può proseguire senza la concessione di colpi di prova.

- ⇒ Se invece sono stati annullati dei colpi il tiratore o tiratori coinvolti proseguiranno la Finale:
- su altra linea di tiro se quella usata non è funzionante;
  - prima dei colpi di gara avranno 3 minuti di colpi di prova in numero illimitato;
  - ripeteranno i colpi eventualmente annullati con la procedura descritta in 9.0.
  - Il tiro proseguirà per tutti i finalisti con 3 minuti di colpi di prova in numero illimitato.

La Finale sarà portata a termine in modo che tutti i finalisti la concludano contemporaneamente.

## 11.0 CASI DI PARITÀ

### 11.1 Carabine e Pistole a 10 e 50 m

- 11.1.1 I casi di parità dopo la Finale verranno risolti effettuando uno spareggio colpo per colpo.
- 11.1.2 Tutti i tiratori devono restare al loro posto dopo l'ultimo colpo e fino all'annuncio del risultato. I tiratori che avessero raggiunto pari punteggio rimarranno al loro posto, mentre tutti gli altri si allontaneranno immediatamente lasciando le armi e gli accessori sulla linea di fuoco.
- 11.1.3 I colpi dello spareggio cominceranno subito, senza ritardo e senza ulteriori colpi di prova, seguendo la procedura indicata all'art. 9.1.
- 11.1.4 Dopo l'immediata e inappellabile valutazione di ogni colpo e il relativo annuncio del loro valore, in caso di persistenza della parità si dovrà seguire quando descritto all'art. 9.1 finché la parità verrà risolta.

### 11.2 Pistola Automatica

- 11.2.1 I tiratori in parità spareranno una serie di cinque colpi nello stesso tempo e nelle stesse condizioni delle Finali (cf. 9.3) finché la parità verrà risolta.
- 11.2.1.1 Tutti gli altri tiratori abbandoneranno immediatamente il loro posto dopo l'annuncio del loro risultato.
- 11.2.1.2 Lo spareggio inizierà immediatamente.
- 11.2.1.3 Ai tiratori con pari punteggio verranno assegnate le linee di tiro dalla Giuria di Finale.
- 11.2.1.4 Se più di 2 tiratori hanno pari punteggio dopo la Finale, anche la sequenza in cui spareranno sarà sorteggiata.
- 11.2.1.5 Ogni spareggio inizia con una serie di 5 colpi di prova in 4".

### 11.3 Pistola Sportiva

- 11.3.7 I tiratori in parità spariranno una serie di cinque colpi nello stesso tempo e nelle stesse condizioni delle Finali (cf. 9.3) finché la parità verrà risolta.
- 11.3.7.1 Tutti gli altri tiratori abbandoneranno immediatamente il loro posto dopo l'annuncio del loro risultato.
- 11.3.7.2 Lo spareggio inizierà immediatamente.
- 11.3.7.3 Ai tiratori con pari punteggio verranno assegnate le linee di tiro dalla Giuria di Finale.
- 11.3.7.4 Se più di 2 tiratori hanno pari punteggio dopo la Finale, anche la sequenza in cui spariranno sarà sorteggiata.
- 11.3.7.5 Ogni spareggio inizia con una serie di 5 colpi di prova in 7/3".

#### ~~11.3 Bersaglio Mobile a 10 m~~

- ~~11.3.1 Ai tiratori con pari punteggio verrà assegnata, mediante sorteggio, la linea e la sequenza di tiro dalla Giuria di Finale.~~
- ~~11.3.1.1 Ai tiratori con pari punteggio è concesso di tirare due colpi di prova, uno da destra e uno da sinistra, secondo la procedura 9.4.3.1. Dopo aver completato i colpi di prova, ciascun tiratore sparirà 2 colpi di gara in 2,5" ciascuno, continuando finché la parità sarà risolta.~~
- ~~11.3.1.2 Le corse dello spareggio inizieranno da destra a sinistra con gli stessi comandi della Finale (cf. 9.4.3.2).~~
- ~~11.3.1.3 Ogni bersaglio sarà valutato; il valore dei colpi verrà sommato ed in base al risultato si effettuerà la classifica.~~

#### NOTA

<b>GARE in CONTEMPORANEA</b>	<p>Sono quelle gare in cui la partecipazione di tutti i tiratori di una specialità e categoria si realizza in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ <b>specialità a m 50 UNICO TURNO</b></li> <li>◇ <b>specialità a m. 25 PIU' TURNI</b> successivi senza soluzione di continuità nella <b>medesima mezza / intera giornata</b></li> </ul>
----------------------------------	--

## INDICE

1.0	NORME GENERALI .....	p. 161
2.0	GIURIA DI FINALE .....	p. 161
3.0	NUMERO DI TIRATORI AMMESSI .....	p. 161
4.0	PRESENTAZIONE ALLO STAND .....	p. 161
5.0	TEMPO DI PREPARAZIONE .....	p. 162
6.0	ORARIO DI INIZIO .....	p. 162
6.1	<u>Assegnazione delle linee di tiro</u> .....	p. 162
7.0	RISULTATI FINALI .....	p. 163
8.0	BERSAGLI DI PROVA E COLPI PER BERSAGLIO .....	p. 164
8.1	<u>Numero di bersagli di prova</u> .....	p. 164
8.2	<u>Numero di colpi di gara per bersaglio</u> .....	p. 164
9.0	PROGRAMMA DELLE FINALI .....	p. 164
9.1	<u>Specialità CL, CS, C10, P10, PL, PSp</u> .....	p. 164
9.2	<u>Specialità CLT</u> .....	p. 165
9.3	<u>Specialità PA</u> .....	p. 165
9.4	<u>Specialità PSp</u> .....	p. 166
10.0	INCEPPAMENTI DI ARMI E GUASTI AGLI IMPIANTI .....	p. 167
10.1	<u>Inceppamenti di armi</u> .....	p. 167
10.2	<u>Guasti agli impianti</u> .....	p. 167
10.3	<u>Guasti ai bersagli elettronici</u> .....	p. 168
11.0	CASI DI PARITÀ .....	p. 168
11.1	<u>Carabine e Pistole a 10 e 50 m e Pistola Sportiva</u> .....	p. 168
11.2	<u>Pistola Automatica</u> .....	p. 169
11.3	<u>Pistola Sportiva</u> .....	p. 169

## GLOSSARIO

Termine	Significato
Calcio	Parte posteriore delle carabine, usualmente in legno, al termine del quale è applicato il <i>calciolo</i> .
Calciolo	Parte terminale regolabile delle carabine, usualmente metallica o in gomma, che poggia alla spalla del tiratore.
Categorie di tiro	Open, Seniores, Uomini, Donne, Juniores, Master, ecc.
Commissario ai bersagli	Addetto al controllo dei bersagli nella stazione dei bersagli.
Commissario di linea	Addetto al controllo dei tiratori nella stazione di tiro.
Delegato Tecnico	Rappresentante tecnico della U.I.T.S. nella gara. (Da non confondersi con la figura di Giudice di Gara o Ufficiale di Gara)
Distanza di tiro	Distanza tra la linea di fuoco e quella dei bersagli
Equipaggiamento	Tutto quanto un tiratore usa per effettuare il tiro: armi, accessori e indumenti.
Fermo della cinghia	La parte metallica, ancorata sotto la cassa delle carabine, sulla quale si fissa il gancio della cinghia.
Fermo della mano	Nell'impugnatura a pistola della CL e AL la parte inferiore regolabile, che evita alla mano destra di scivolare verso il basso.
Inceppamento	Tutto ciò che non ha consentito la partenza del colpo
Linea dei bersagli	Linea che definisce la distanza di tiro e sulla quale sono collocati i bersagli. Deve essere parallela alla linea di fuoco.
Linea di fuoco	Punto, nella piazzola di tiro, da dove partono i colpi in direzione del bersaglio. Deve essere parallela alla linea dei bersagli.
Linea di tiro	Corsia comprendente piazzola di tiro, linea di Fuoco e alla specifica distanza il bersaglio: E'perpendicolare, sul piano del campo di tiro, alla linea dei bersagli e alla
Lux	Unità di illuminamento, definita come illuminamento dovuto ad un flusso uniforme di un lumen (circa la luminosità di una candela) su un m <sup>2</sup> di superficie.
Palestra a 10 m	Stand a 10 m
Pettorali	Nelle gare <i>Finali</i> , si devono applicare alle spalle dei concorrenti. I pettorali contenere l'indicazione del nome, Sezione, punteggio di ammissione e linea di tiro
Piazzola di tiro	Posto dove si sistema il tiratore per effettuare il tiro.
Poggiaguancia	Nelle carabine la parte superiore, eventualmente regolabile in altezza del <i>calcio</i> su cui poggia la guancia del tiratore.
Poligono	Insieme degli <i>stand</i> di tiro per le varie specialità
Pomo	Sotto la cassa di CL e AL per sostenere l'arma
Registro di gara	Foglio o insieme di fogli o quaderno, in ogni <i>stand</i> , sul quale annotare qualsiasi evento o irregolarità concernente una gara.

U.I.T.S. Regolamento Tecnico modificato con le varianti introdotte dalla UITS marzo 2005

Registro di tiro	Registro sul quale obbligatoriamente (legge 110/1975) ogni tiratore deve annotare il giorno e l'ora in cui effettua l'esercizio del tiro, con che tipo di arma e la quantità di cartucce utilizzate.
Ripresa	L'insieme di 20,30 o 40 colpi nelle specialità in cui il tiro viene seguito in tempi, modalità o posizioni diversi; m PA, l'insieme di 30 colpi in 8",6" e 4".
Scheda Controllo Equipaggiamento	Foglio rilasciato dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti sul quale risultano i dati del tiratore e dell'equipaggiamento controllato ed approvato.
Scheda di tiro	Scheda composta da due fogli ricalcabili, sulla quale vengono segnati i risultati ufficiali di un tiratore. L'originale viene sottoscritto dal tiratore al quale viene consegnata la copia, cioè il secondo foglio.
Serie	Insieme di 10 colpi in tutte le specialità di tiro tranne BM.
Spareggio	L'esecuzione di singoli colpi o di serie supplementari di gara in caso di parità di punteggio.
Specialità di tiro	CL. CLT, CS, PL, PA. PGC, PIO, ecc.
Sperone	La pane mobile, solitamente metallica, inferiore del <i>calciolo</i> della CL o AL che in posizione di tiro sta sorto l'ascella del tiratore.
Stand di tiro	Luogo ove si effettua il tiro ad una stessa distanza ( a 10 m. a 25 m. a 50 m ecc.; comunemente definito anche poligono a 25 m oppure palestra a 10 m).
Stazione di tiro	Zona dello stand comprendente il posto per il controllo del tiro e l'area delle piazzole di tiro
Stecker	Doppio grilletto o leveraggio simile per sensibilizzare lo scatto.
Tabella	Per ogni tiratore, grande scheda di tiro compilata dal marcatore ad uso degli spettatori
Tabellone	Vi vengono segnati i risultati ufficiali ottenuti da tutti i concorrenti.
Tempo di latenza	Il tempo che intercorre tra il comando START e l'inizio della rotazione in posizione di apertura dei bersagli.
Ufficiali di gara	Personale incaricato ufficialmente della conduzione di una gara

Regolamento tecnico U.I.T.S.

INDICE ANALITICO

(RTG = Rcg. Tee. Generale; C = Carabine; P = Pistole; BM = Bersaglio Mobile; F = Finali)

Argomento	libro	Numero della norma
Abbandono della linea di tiro durante la gara	RTG	9.2.2
Abbandono della linea di tiro durante la gara	RTG	1.3.2.5
Abbigliamento, regole		
- carabine	C	4.8,4.8.7
- attrezzi per misurare,	C	4.8.2
-giacca	C	4.8.3
- pantaloni	C	4.8.4
- scarpe	C	4.8.5
	P	4.1.3
guanto	C	4.8.6
biancheria interna e intima	C	4.8.7
- rinforzi	C	4.8.8
- pistole	P	4.1.3
-BM	BM	4.1.1.7
Accessori	C	4.9
Accessorio recupero bossoli	P	4.1.1.8
, Accompagnatore, responsabilità	C,P	6.6.1.4
, Accompagnatori e atleti, comportamento	Tutti	9.0
Accorgimenti dell'equipaggiamento	C	4.1
Allenamento, tempi	RTG	
' Alterazione di equipaggiamento prima o durante la sarà	cf.	Arma alterata
Altezza bersagli	cf.	Posizione verticale
Ammessi alla finale e eventuale spareggio	F	1.1.1
Amministrazione pre-gara (Assegnazione linee e turni di tiro)	RTG	6.2
Annuncio del tempo residuo in gara	C P	6.5.3.12 6.5.3.6
Annuncio del tempo residuo in finale	F	9.1.1
Appello	RTG	1.2.4
tempo limite	RTG	1.2.4.2
Arma o caricatore maneggiati dopo <i>STOP</i>	RTG	1.3.2.9 - 10
Arma o equipaggiamento alterato prima o durante la gara	RTG C P	5.1.6.6 9.3.5 6.6.1.2 6.6.1.3
Arma scarica, ad aria compressa o CO <sub>2</sub>	RTG	1.3.2.8
Arma toccata senza permesso	RTG	1.3.2.3
Arma/equipaggiamento non controllati e approvati	C.P BM	6.6.1.1 6.6.1.2
Armi caricate prima del comando	RTG	1.3.2.10
Armi, equipaggiamenti, controllo e approvazione	RTG C. P. BM	5.1.6 4.0

Regolamento tecnico U.I.T.S.

Assegnazione linee e turni di tiro	RTG	6.2.2
Assistenza al tiratore	RTG BM	9.2 6.5.3.2, 6.5.3.10, 6.6.1.1
Atleti, accompagnatori, pubblico, comportamento	Tutti	9.0
Atti di gara, conservazione	RTG	6.5
Autorizzazione per toccare un'arma	RTG	1.3.2.3
Bandierine segnamento	RTG	2.2,6.3.1
Bersagli		
- all'Ufficio Classifica per controllo	RTG	5.1.5.8
- all'UITs per omologazione	RTG	3.1.1
- all'UITs per omologazione primato.	RTG	1.11.2.2
-assegnazione - - -	RTG	6.3.2.1
- cambio lento . .	C	6.5.3.11
	P	6.8.4
che vibrano	RTG	2.1.8
- dal lato sbagliato	BM	6.5.3.17
- dimensioni e misure .	RTG	3.0
- di prova, caratteristiche	RTG	3.3
	C	10.2.4
- di prova, esposizione	C	6.5.1
- di prova, quantità per specialità	C, P, BM	6.2
	F	8.1
- di prova, supplementari	C	8.2.1.3
	P	8.2.1.6
- numerazione	RTG	5.1.7.2, 10.1.3
- otturazione	P	6.1.2, 6.5.5.4.8
! -----, -----	BM	6.5.3.6
-ritirati ogni 10	C	6.5.3.2
	P	6.5.8.2
- verifica	RTG	13.3.5
- supporti a 25 m, con parte centrale forata	RTG	2.12.13
Bollini trasparenti	BM	6.5.3.6
Bombola CO <sub>2</sub>	i RTG	6.3.2.11
Braccio non a 45°	P	6.7.1.1
Calcio e poggiaguancia, lunghezza, posizione (CSeCIO)	C	4.3.1.1.6
Calciolo mobile (FS e CIO)	C	4.3.1.1.4
-BM	BM	4.1.1.2
- e sperone (CL e AL)	C	4.2.2
Calibri, misure e dimensioni	RTG	10.4
Calibro inserito una sola volta e firma su bersaglio	RTG	10.3.1.6
Calibro per strappi	RTG	10.4.2
Canna, prolunga	C	4111 4214
	BM	4.2.2, 4.3.2
Cannocchiali		
-perBM	BM	4.1.1.6 4.4
- per controllare punteggi	C	4.9.1. 10.2.5
	P	4.1.1.4
Caratteristiche dei bersagli	RTG	3.0

Regolamento tecnico U.I.T.S.

Caratteristiche dei poligoni	RTG	2.0
Caratteristiche generali degli stand	RTG	2.7,2.8
-300 m .....	RTG	2.7
- 50 m .....	RTG	2.9
- 25 m .....	RTG	2.7
- 10 m.....		
Caricare dopo <i>CARICATE</i> o <i>START</i>	P	1.3.1
Caricatore o arma maneggiati dopo <i>STOP</i>	cf	Arma o caricatore
Caricatore uso		
- con più di 5 cartucce.	P	6.7.1.2
- con una sola cartuccia	C	1.3.1
	F	9.1.3
Cartellini di penalizzazione	RTG	9.3
Cartellini di riconoscimento o identificazione	RTG	5.2. 6.3.2.9
Cartucce	cf.	Munizioni
Cassetta per dimensioni pistole		
-PA.PS.PGC.	P	4.2.1
-PIO	P	14.7.5
Categorie di tiratori	RTG	1.5
Centro del bersaglio, altezza e tolleranze	cf	Posizione verticale
Cinghia della carabina	C	4.1.1.4, 4.1.3
Classifica.	RTG	1.7
	Tutti	10.0
Dati.....	RTG	10.1.11
invio.....	RTG	6.4
-ordine.....	RTG	10.2
-rettifiche.....	RTG	10.1.3
ritirati (tiratori). .....	RTG	10.1.7
squalificati (tiratori). .....	RTG	10.1.7
verifica risultati	RTG	10.1.10
Colpi a secco.....	RTG	1.3.2.6
-definizione.....	C. P. BM	5.6.2
- consentiti durante la gara. ....	C	6.5.3.5
PL.....	P	6.5.7.3
PIO.....	P	6.5.8.6
PSp, PGC .....	P	6.5.5.3.5
PS.....	P	16.5.6.6
- durante il periodo di preparazione.....	C. P	6.5.1
- prima della gara	BM	6.5.1.3
	RTG	1.3.2.6
Colpi di gara .....		
per bersaglio.....	C,P	6.1
dopo il comando <i>STOP</i> o <i>SCARICATE</i> .....	C	6.5.3.8
prima dell'ordine <i>START</i> (300, 50 e 10 m) .....	P	6.7.1.3, 6.7.2.1
	C	6.5.3.8
	P	6.5.8.5
prima dell'ordine <i>CARICATE</i> (25 m) .....	P	6.7.1.3
oltre il cerchio minimo	RTG	10.3.2.1
	C	6.5.3.9
	P	6.6.1.6

Regolamento tecnico U.I.T.S.

- tirati in più in gara o posizione	C	6.6.2	
	P	6.8.2	
	- tirati in più su un bersaglio	C	6.6.3
		P	6.7.3.1, 6.8.1
	-----		
	- rirati troppo presto dopo <i>CARICATE</i> . - annullati	P	6.7.1.3
P		6.8.3.6	
- incrociati (su bersagli di altri tiratori).	C	6.6.4	
	P	6.7.4. 6.8.3	
Colpi di prova - numero, quantità - su bersaglio di gara di altra linea i- su bersaglio di prova di altra linea - supplementari - supplementari su bersaglio di gara - tirati in più	C.P	6.3	
	C	6.6.4.2	
	P	6.8.3.2	
	P	6.7.4.1	
	C	8.1.1.5	
	C	8.2.1.3	
	P	6.7.3.2 , 6.7.3.1	
Commissari di tiro	RTG	5.1.5.7	
	C	5.1	
	P	5.3-4	
Compensatori e freni di bocca	C	4.1.1.1	
	P	4.4.4, 4.5.4	
Comportamento, atleti, accompagnatori. pubblico	R	1.3.2	
	T	9.0	
Comunicazioni con l'accompagnatore, radio, giranastri	cf.	Radio	
Comunicazioni con la linea dei bersagli	RTG	2.1.11 - 12	
Conservazione degli atti di gara	RTG	6.5	
Contemporaneità di gare	RTG	1.10	
Contenitori vari, per cartucce, utensili ecc.	C	4.9.2	
Controbersagli (25 m)	RTG	3.4.6.3.1	
	P	6.5.5.2. 6.5.6.2	
Controllo equipaggiamenti - sulla linea di tiro	RTG	5.1.6	
	C	4.1	
	P	4.1.1.6	
- validità	'RTG	5.1.6.8	
Coprimano per PL	P	6.4.1	
Cuffie di protezione per le orecchie	RTG	1.3.3. 6.3.2.12	
	C	4.1.5	
	P	4.1.4	
	BM	4.5	
Cuscino per la posizione in ginocchio	RTG	2.7.3.5	
	C	4.9.3	
Delegati Tecnici UITS	RTG	13.0,2.1.13	
Deroghe alle norme	RTG	1.2.4	
Diottra (una sola)	C	4.1.2.3	
Diottra, mascherina sulla	cf.	Mascherina	
Direttore di tiro	C	5.1.1	
	P	5.1	
	BM	5.1	
Direttore di gara	RTG	5.1.4, 6.3.2.17	
Direzione del tiro	RTG	1.6.2	
	C	5.1	

Regolamento tecnico U.I.T.S.

Dischetti per segnalare	C P	10.2.2 10.2.2.1-3
Distanze di tiro e tolleranze	RTG	2.3
Distintivi di riconoscimento	cf.	Cartellini di riconoscimento
Disturbo	RTG P BM	9.3.6 6.6.3 6.5.3.18
Esercizi di punteria	RTG	1.3.2.6
Equipaggiamenti e munizioni	RTG Tutti	5.1.6 4.0
Equipaggiamento - alterato	cf. C	Scheda Controllo Equipag. 6.6.1.2
	P	6.6.1.3
	BM	6.6.1.2
- non controllato	C.P	6.6.1.1
	BM	6.6.1.2
. - controllato ma non conforme	BM	6.6.1.2
Esordienti, tiratori	RTG	1.5.2
Esposizione bersagli	Cf. Appendice	Girabersagii Tah. VI
Fermare il tiro	RTG	1.3.2.2

Fermo della mano	C	4.7
Filtri	C P	4.1. 2.2
Flambage (riscaldamento)	RTG	6.3.2.17
Foratura della parte centrale dei	RTG	2.12.13
Fossa per il cambio dei bersagli	RTG	5.1.5.8-9
Freni di bocca e compensatori	cf.	Compensatori
Fumare, vietato	RTG	9.1.4
Fuoco incrociato	cf.	Colpi di gara incrociati

Gare

- federali	RTG	1.8.1
- internazionali	RTG	1.8.4
- ufficiali	RTG	1.8.2
-varie	RTG	1.8.3
Giacca per tiro	C	4.8.3
Girabersagli a 25 m. tempo di rotazione	RTG	2.12
Giurie	RTG Appendice	5.1.2-3 Tab. II
- decisioni per casi non regolamentati. .	RTG	1.2.4
- di gara	RTG	5.1.3
- di Finale	RTG	5.1.1.5
	F	2.0
- di appello	RTG	5.1.2
Grilletto	et.	Scallo
Guanto per tiro	C	4.S.6
Illuminazione desii stand a 10 m	RTG	2.10.3
Impugnatura		
- delle carabine	C	4.7
- delle pistole	P	4.1. 1.5 - 6

Regolamento tecnico U.I.T.S.

Inceppamenti - durante spareggio	Tutti	8.0
	P	11.3.2.6
	BM	11.3.2.4
- durante le Finali	F	10.1
Infrazioni	cf.	Violazioni
Interruzioni del tiro	Appendice	Tab.X
Invio all'UITs - bersagli per omologazione - bersagli per omologazione primato - - - - - - classifiche	RTG	3.1.1
	RTG	1.11.2.2
	RTG	6.4
Iscrizioni - alle gare - al TSN e UITs	RTG	7.0
	RTG	1.4
Lenti correttive	cf.	Occhiali
Linea, - di tiro per provare le armi (riscaldamento). - di riserva durante le gare	RTG	6.3.2.17
	RTG	6.2.1.2
Livella	C	4.3.1.15
Logistica di un poligono	Appendice	Tab.I
Lunghezza della canna - FS -CIÒ. -PS.Psp.PGC -BM	C	4.3.2.4
	C	4.6.1.2
	P	4.2.3,4.4.2,4.5.2
	BM	4.2.2,4.3.2
Maestrie	RTG	1.5.2

Mancini, tiratori	RTG	1.2.2, 6.2.2.2
Maneggiare arma o caricatore dopo <i>STOP</i>	cf.	Arma o caricatore
Marcatore	RTG	5.1.5.10, 2.1.10, 2.7.3.4
	C	5.1.3
	P	5.5
Mascherina sulla diottra	C	4.1.2.4
<i>Mouche</i> -di C IÒ	RTG	3.2.3
Munizioni	Tutti	4.0
Munizioni per - carabine - pistole .PA -----,----- -PL -PS,PSp. -PGC -PIO - BM50 -BM10	C	4.10
	P	4.1.1.9
	P	4.3.4
	P	4.6.2
	P	4.5.7
	P	4.4.7
	P	4.7.7
	BM	4.2.3
	BM	4.3.3
	Numerazione delle linee di tiro	RTG
Occhiali, lenti correttive, protezione occhi	C	4.1.2.1
	P	4.1.1.3
Orario di tiro	cf.	Programma della gara
Orecchie, cuffie di protezione	cf. 1 Cuffie	
Organigramma di una gara federale	Appendice	Tabella II

Regolamento tecnico U.I.T.S.

Organizzazione delle gare	RTG	6.0
Orologi negli stand	RTG	2.1.6
Pantaloni per tiro	C	4.8.4
Paraluce o schermo	RTG	2.1.3,2.7.3.6.2.11.1.2.11.5
Parità nelle classifiche	Tutti	11.0
Penalizzazioni	RTG	9.3
Permesso per toccare un'arma	RTG	1.3.2.3
Pesi aggiunti	C BM	4.3.2 4.1.1.3 4.1.1.5 4.1.18
"Peso del grilletto"	cf	Scatto
Peso di controllo dei grilletti A disposizione	P	4.1.2.2
Pettorali per Finali	appendice	Glossario
Piazzole e stand, caratteristiche generali	RTG	2.0
Pistola, la stessa per tutta la gara	P	4.1.1.1,6.6.1.2
Poggiaguancia, calcio		Calcio
Poggiapollice -FS,C10 : - Pistole	C P	4.3.1.1.5 4.4.6. 4.5.6
Poligoni e linee di tiro	RTG Appendice	2.0 Tab. I
Pomo (CL e AL)	C	4.2.3
<i>Posare l'arma</i> - scarica dopo il comando <i>STOP o SCARICATE</i> - solo se scarica	RTG RTG P	1.3.2.9 1.3.2.8 8.1.3.1
Posizione di PRONTO	P BM BM	6.4.2 6.4.2 4.1.1.7
- segno sulla giacca per BM		
Posizione orizzontale bersagli e tolleranze	RTG	2.5
Posizione verticale bersagli e tolleranze	RTG	2.4
Posizioni di tiro - terra . . . -	C	6.4.1
- piedi	C	6.4.2
- ginocchio	C	6.4.3
- di pistola	P	6.4
-BM	BM	6.4.1
Premiazioni	RTG	6.1.6.8
Preparazione, tempo di - Finali	Appendice Appendice	Tab. IV Tab. V
Presentazione sulla linea di tiro - carabine	C	6.6.1.3
- pistole	P	6.6.1.7
-BM	BM	6.6.1.4
- spareggi	P,BM	11.3.2.1
- Finali	F	4.1
Primati	RTG	1.11
comunicazione all'UITS	Appendice	Tab. XIII

Regolamento tecnico L'I.T.S.

Segnalatore (stazione dei bersagli)	RTG P	5.1.5.9 ! 5.6
Segnapunti	cf.	Marcatore
Sezione organizzatrice	RTG	6.3
Sezione partecipante	RTG	7.0
Sicurezza	Tutti	1.3
- consegne	RTG	1.3.1
Sostituzione di tiratore in squadra	RTG	1.9.2.2-4
Spalla più avanzata	C	4.9.2
Spareggi	P	11.3
	BM	11.3
Specialità di tiro	RTG	1.7
Appendice		Tabella III
Spedizione classifiche all'UITs ;	RTG	6.4
Sperone del calciolo mobile	cf.	Calciolo
Spessori dell'equipaggiamento dei tiratori di carabina	C	4.8
Appendice		Tabella IX
Squadre, esposizione lista componenti	RTG	1.9.2.3.6.3.1
Squalificati o ritirati	RTG	10.1.7
Stand e piazzole. caratteristiche generali	RTG	2.0
Strappi, calibro o misuratore per - gare di pistole • - BM	RTG	10.4.2
	RTG	10.3.3
	RTG	10.3.2.2
Stuoia per tiro	RTG	2.7.3.2
	C	4.9.4
Suono, riproduttori sonori	cf.	Radio
Supponi forati per bersagli a 25 m	RTG	2.12.13
Tabella per il pubblico	RTG	6.3.1
Tabellone	RTG	13.3.9.6.3.1
Tappeto per tiro	cf.	Zerbino
Tassa		
- di iscrizione	RTG	6.1.6.5
- di iscrizione, tempo limite	RTG	1.9.1.2. 6.1.6.5
- per reclamo scritto	RTG	12.2.1, 12.2.3
- per reclamo verbale	RTG	12.3.4
- per appello	RTG	12.4.1
Telefoni portatili o cellulari vietati	RTG	9.1.48
Tempo di latenza	appendice Tab VI	
- reclamo per tempo di latenza	P	6.7.5
	BM	6.5.3.8
Tempo di preparazione	cf	Preparazione
- durante gare	Appendice Tab. VI	
- durante Finali	Appendice Tab. V	
Tempo di tiro scadenza	cf	Annuncio tempo residuo
Tempo esposizione bersagli e tolleranze	RTG	2.12
Tempo rotazione bersagli a 25 m	Appendice	Tab. VI
	RTG	2.12.1
Tiratori ritirati o squalificati	RTG	10.1.7
	C	6.5.3.6
	P	5.3.10.2

Regolamento tecnico U.I.T.S.

Tiratori mancini	RTG	1.2.2, 6.2.2.2
Tiratori di interesse federale	RTG	1.11.4
Tiro a secco	cf.	Colpi a secco
Titoli di campione	RTG	1.11.3
Toccare un'arma senza permesso	RTG	1.3.2.3
Tolleranza sull'altezza del bersaglio	cf.	Posizione verticale
Tolleranze del tempo di esposizione dei bersagli	.cf.	Tempo esposizione
Tolleranze delle distanze di tiro	cf.	Distanze tiro
Tolleranze orizzontali posizione bersagli	cf.	Posizione orizzontale
Tolleranze verticali posizione bersagli	cf.	Posizione verticale
Transenna dietro le linee di fuoco	RTG	2.1.5
Trasporto bersagli all'Ufficio Classifica per controllo	RTG	5.1.5.8. 5.1.5.10
Turni di tiro, assegnazione	RTG	6.2.2
Ufficiali di gara	.RTG	5.1.1.1,6.3.12.17
Ufficio Controllo Equipaggiamenti	RTG	5.1.6
. Valutazione dei punti	RTG	10.3
Verifica di arma scarica dopo l'ultimo colpo	RTG	1.3.2.5
Vicedirettore di tiro	RTG P.BM	5.1.5.7 5.2
Vietato fumare	RTG	9.1.4
Violazione delle norme	RTG	9.3
	C. P. BM	6.6.1
- occulta	RTG	9.3.5
- false informazioni	RTG	9.3.7
Warm up (riscaldamento)	RTG	6.3.2.17
Zerbino per tiro	RTG C	2.7.3.2 4.9.4

Regolamento tecnico **U.I.T.S.**

Tab. I - POLIGONO: LOGISTICA E GESTIONE ORGANIZZATIVA DI GARA

<b>POLIGONO</b> Direttore di Gara	<b>Stand a 300 m</b> <i>Direttore di tiro</i>	<b>Linee di tiro</b>		<i>Commissari</i>		
	<b>Stand a 50 m</b> <i>Direttore di tiro</i>	<b>Linee di tiro</b>		<i>Commissari</i>		
	<b>Stand BM50</b> <i>Direttore di tiro</i>	<b>Linea A</b>			<i>Vicedirettore + Commissari</i>	
		<b>Linea B</b>			<i>Vicedirettore + Commissari</i>	
		<b>Linea C</b>			<i>Vicedirettore + Commissari</i>	
	<b>Stand a 25 m</b> <i>Direttore di tiro</i>	<b>Stand di PA</b>	Settore A		<i>Vicedirettore + Commissari</i>	+ 2 Linee di Tiro
			Settore B		<i>Vicedirettore + Commissari</i>	+ 2 Linee di Tiro
			Settore ....		<i>Vicedirettore + Commissari</i>	+ 2 Linee di Tiro
		<b>Stand di PS</b>	Settore A		<i>Vicedirettore + Commissari</i>	+ 6-8 Linee di Tiro
			Settore B		<i>Vicedirettore + Commissari</i>	+ 6-8 Linee di Tiro
			Settore ....		<i>Vicedirettore + Commissari</i>	+ 6-8 Linee di Tiro
		<b>Stand di PSp/PGC</b>	Settore A		<i>Vicedirettore + Commissari</i>	+ 6-8 Linee di Tiro
			Settore B		<i>Vicedirettore + Commissari</i>	+ 6-8 Linee di Tiro
			Settore ....		<i>Vicedirettore + Commissari</i>	+ 6-8 Linee di Tiro
	<b>Stand a 10 m</b> <i>Direttore di tiro</i>	<b>Linee di tiro per Carabina e Pistola</b>		<i>Commissari</i>		
<b>Stand BM10</b> <i>Direttore di tiro</i>		Linea A		<i>Vicedirettore + Commissari</i>	+	
		Linea B		<i>Vicedirettore + Commissari</i>	+	
		Ecc.		<i>Vicedirettore + Commissari</i>	+	

## Tab. II - ORGANIGRAMMA DELLE GARE

### GARE FEDERALI, UFFICIALI E VARIE

**DIRETTORE DI GARA:** | Presidente o Consigliere della Sezione organizzatrice

#### GIURIA DI GARA:

<i>Presidente</i>	Giudice A o B della Sezione organizzatrice o, in assenza, UdG con qualifica
<i>Membro</i>	Direttore di tiro*
<i>Membro</i>	Direttore Ufficio Controllo Equipaggiamenti
<i>Membro</i>	Direttore Ufficio classifica
<i>Membro</i>	Rappresentante di Sezione partecipante

**GIURIA DI APPELLO:** Unione Italiana Tiro a Segno

### CAMPIONATI ITALIANI

**DIRETTORE DI GARA:** designato dall'Unione Italiana Tiro a Segno

#### GIURIA DI GARA:

<i>Presidente</i>	designato dall'Unione Italiana Tiro a Segno
<i>Membro</i>	Direttore di tiro*
<i>Membro</i>	Direttore Ufficio Controllo Equipaggiamenti
<i>Membro</i>	Direttore Ufficio classifica
<i>Membro</i>	designato dall'Unione Italiana Tiro a Segno

#### GIURIA DI APPELLO:

<i>Presidente</i>	Presidente UITTS, Consigliere UITTS o incaricato UITTS
<i>Membro</i>	designato dall'Unione Italiana Tiro a Segno
<i>Membro</i>	designato dall'Unione Italiana Tiro a Segno

:

#### Finale

#### GIURIA:

<i>Presidente</i>	designato dall'Unione Italiana Tiro a Segno
<i>Membro</i>	designato dall'Unione Italiana Tiro a Segno
<i>Membro</i>	Direttore di tiro della Finale

---

(\*) Nel caso di più Direttori di Tiro, occorre specificare per ognuno di essi lo stand di competenza

## Tab. III - SPECCHIO PER LE GARE

Specialità di tiro	Numero di colpi		Tempo disponibile Prova + gara	Numero dei bersagli	
	prova	gara	Specialità di tiro	Prova	Gara
AL 40 terra	illimitati	40	1:15 (1:00*) intervallo 15'	1	4
AL 40 piedi	illimitati	40	1:45 (1:30*) intervallo 15'	1	4
AL 40 ginocchio	illimitati	40	1:30 (1:15*) Totale 5:00 (4:15*)	1	4
AL 3x20	illimitati	3 x 20	2:30	3 x 1	3 x 2
ALT 60 a terra	illimitati	60	1:45 (1:30*)	1	6
FS 3x20	illimitati	3 x 20	2:30	3 x 1	3 x 2
Cl 40 terra	illimitati	40	0:45 intervallo 10'	4	40
Cl 40 in piedi	illimitati	40	1:15 intervallo 10'	4	40
Cl 40 a ginocchio	illimitati	40	1:00 Totale 3:20	4	40
Cl 3x20	illimitati	3 x 20	2:15	3 x 4	3 x 20
CLT 60 a terra	illimitati	60	1:15	4	60
BM50 60 (lente)	4	(30 (lente)	5" /colpo	su gara	2
(veloci)	4	(30 (veloci)	2,5" /colpo	su gara	2
BM50 40 (1 <sup>a</sup> miste)	4	20 (miste)	5"- 2,5" /colpo	su gara	2
(2 <sup>a</sup> miste)	4	20 (miste)	5"- 2,5" /colpo	su gara	2
C10 60	illimitati	60	1:45	4	60
BM10 60 (lente)	4	(30 (lente)	5" /colpo	1	15
(veloci)	4	(30 (veloci)	2,5" /colpo	1	15
BM10 40 (1 <sup>a</sup> miste)	4	20 (miste)	5"- 2,5" /colpo	1	15
(2 <sup>a</sup> miste)	4	20 (miste)	5"- 2,5" /colpo	1	15
PL 60	illimitati	60	2:00	2	12
PA 60 (1 <sup>a</sup> ripresa)	5 in 8"	30	: 8", 6", 4" / serie	su gara	5
PA 60 (2 <sup>a</sup> ripresa)	5 in 8"	30	: 8", 6", 4" / serie	su gara	5
PgC 60 (precisione)	5 in 5"	30	6' / serie	1	6
( celere)	5 in 5"	30	6' / serie	1	6
PS 60	5 in 150"	3x20	150", 20", 10' /serie	1	12
P10 60	illimitati	60	1:45	4	60
Cl 3x20	illimitati	3 x 20	2:15	3 x 4	3 x 20
CST 60 a terra	illimitati	60	1:15	4	60
C10 40	illimitati	40	1:15	4	40
BM10 40 (lente)	4	20 (miste)	5" /colpo	1	10
(veloci)	4	20 (miste)	2,5" /colpo	1	10
PSP 60 (precisione)	5 in 5"	30	6' / serie	1	6
( celere)	5 in 5"	30	6' / serie	1	6
P10 40	illimitati	40	1:15	4	40

Regolamento tecnico U.I.T.S.

Tab. IV - TEMPI DI PREPARAZIONE PER GARE

*Il tempo di preparazione è da intendersi anteriore all'orario di inizio del turno di tiro indicato nel programma di gara (RTC 6.5.1, RTP 6.5.1.1, RTBM 6.5.1.1(01.04.97))*

Specialità	Tempo	Bersagli di prova esposti	Tiro a secco*	Riferimento Norma
A 300m	10'	sì	SÌ	C, 6.5.1
a 50 m carabine	10'	sì	sì	C, 6.5.1
C 10	10'	sì	sì	C, 6.5.1
PL	10'	sì	sì	P, 6.5.1.1
PA	3'	sì	sì	P, 6.5.1.2
PIO	10'	sì	sì	P, 6.5.1.1
PSP e PGC precisione	5'	sì	sì	P, 6.5.1.1
PSP e PGC celere	3'	sì	sì	P, 6.5.1.2
PS	5'	sì	sì	P, 6.5.1.1
BM50 tiratore che segue	durata gara	quelli del tiratore in gara	sì	BM, 6.5.1.1
BM50 tiratore in gara	2'	no	no	BM, 6.5.3.7
BM10 tiratore che segue	durata gara	quelli del tiratore in gara	sì	BM, 6.5.1.1
BM10 tiratore in gara	2'	no	no	BM, 6.5.3.7

\* Definizione: C, P, BM, 6.5.2

Regolamento tecnico U.I.T.S.

Tab. V - TEMPI PER FINALI

**PREPARAZIONE**

Specialità	Tempo	pausa	N° di bersagli di prova	Colpi di prova	Rif. Norma
Carabine a m. 50	3 minuti	30 “	4	Illimitati in 5’	RTF 5.1 e 9.1.1
C 10	3 minuti	30 “	4	Illimitati in 5’	RTF 5.1 e 9.1.1
PL	3 minuti	30 “	1	Illimitati in 5’	RTF 5.1 e 9.1.1
PA	2’ tiro a secco		quelli di gara	5 colpi in 4”	RTF 5.2 e 9.3.1
P10	3 minuti	30 “	4	Illimitati in 5’	RTF 5.1 e 9.1.1
Psp	2 minuti	30 “	1	5 colpi in (7”-3”)	RTF 5.1 e 9.1.1

**FINALE**

Specialità di tiro	Numero dei colpi		Tempo disponibile	Numero di bersagli	
	prova	gara	Prova + gara	prova	gara
CL3p piedi	illimitati	10	75” x colpo	4	10
CLT terra	illimitati	10	45” x colpo	4	10
CSp piedi	illimitati	10	75” x colpo	4	10
CIO	illimitati	10	75” x colpo	4	10
PL	illimitati	10	75” x colpo	4	10
PA	5 in 4”	5 clp in 4 serie	Serie da 4”	Su bers. gara	5
PIO	illimitati	10	75” x colpo	4	10
PSp	5 in (7”-3”)	5 clp in 4 serie	Serie da 7”-3”	1	1

**TAB. VI TEMPI DELLE APPARECCHIATURE AUTOMATICHE  
GIRABERSAGLI**

specialità	latenza	tolleranza	rotazione apertura/chiusura	esposizione	tolleranza	attesa	tolleranza
PA	3"	±1"	0,3"	8"-6"-4"	+0,2 -0,0		
Rif. Norma	P 6.5.4.8		Rtg 2.12.1	P 6.5.4.2 Rtg 2.12.15.1	Rtg 2.12.16		
Psp+PgC celere	7"	±1"	0,3"	3"	+0,2 -0,0	7"	±1"
Rif. Norma	P 6.5.5.4.5 Rtg 2.12.15.3		Rtg 2.12.1	P 6.5.5.4.3 Rtg 2.12.15.3	Rtg 2.12.16	P 6.5.5.4..3	
PS	7"	±1"	0,3"	150";20";10"	+0,2 -0,0		
Rif. Norma	P 6.5.6.5		Rtg 2.12.1	P 6.5.6.3.1-3 Rtg 2.12.16			
BM	0,4"			5"; 2,5"	5"+0,2" 2,5"+0,1"		
Rif. Norma	BM 6.5.3.8			BM 6.5.4			

Tab. VII - TABELLA COMPARATIVA PER CARABINE

Specialità	Dimensioni	Calibro	Peso (kg)	Peso dello scatto (g)	Doppio grilletto
AL	cf fig 8	8mm	<b>8,0 Uomini</b> <b>6,5 donne</b> (compresi congegni di mira, sperone del calcio e pomo)	Libero	Consentito
FS		8mm	<b>5,5</b> (compresi congegni di mira e fermo della cinghia)	1500	NO
CL		= 5.6 mm anulare	<b>8</b> (compresi congegni di mira, sperone del calcio e pomo)	Libero	Consentito
CSp		= 5.6 mm anulare	<b>6,5</b> (compresi congegni di mira e fermo della cinghia) (.22' l.r.)	Libero	Consentito
C10		= 4,5 mm (.177)	<b>5,5</b> (compresi congegni di mira)	5 (compresi congegni di mira)	NO
BM 50		cf fig 1	<b>5 (compresi congegni di mira)</b>	<b>5,5</b> (compresi congegni di mira)	500
BM 10	= 4,5 mm (.177)		<b>5,5</b> (compresi congegni di mira)	Libero	NO

Regolamento tecnico U.I.T.S.

Tab. VIII - TABELLA COMPARATIVA PER PISTOLE

Specialità	Dimensioni della Cassetta (mm)	Calibroi	Peso (g)	Peso dello scatto <i>grammi</i>	Lunghezza canna(mm)	Freno di bocca
PL	-	= 5,6 mm anulare (.22")	Libero	Libero	Libera	Consentito
PA	300x150x50	= 5,6 mm l.r. anulare (.22" l.r.)	1400 (compresi caricatore e contrappesi)	1000	153	NO
PSp						
PS						
PGC		7,62 - 9,65 mm Percussione centrale escluso <i>magnum</i>	1400 (compresi caricatore e contrappesi)	1360	153	NO
P1O	420x200x50	= 4,5mm	1500 (compresi contrappesi)	500	Libera	Consentito

Tab. IX - SPESSORI INDUMENTI DEI TIRATORI DI CARABINA

Tipo di indumento		Singolo (mm)	Doppio (mm)
Giacca	in ogni punto	2,5	5.0
	rinforzi	10,0	20.0
Indumenti sotto la giacca	in ogni punto	2,5	5.0
Pantaloni	in ogni punto	2,5	5.0
	rinforzi	10.0	20.0
Indumenti sotto i pantaloni	in ogni punto	2,5	5.0
Scarpe	in ogni punto	4,0	8,0
Guanto	dorso e palmo insieme		12,0

Tab. X - INTERRUZIONI DEL TIRO DURANTE LE GARE

	Carabine 300,50 e 10 m	Pistole 50 e 10 m	Pistole 25 m	BM
Interruzione > 3'	Prolungamento del tempo = tempo interruzione (8.2.1.2)	Prolungamento del tempo = tempo interruzione (8.2.1.5)		
Interruzione > 5'	Prolungamento del tempo = tempo interruzione + colpi di prova illimitati(8.2.1.3)	Prolungamento del tempo = tempo interruzione + colpi di prova illimitati (8.2.1.6)		2 colpi di prova (4 nelle corse miste)
Interruzione > 15'			5 colpi di prova (8.2.1.2)	
Guasto di tutti i sistemi elettronici	Prolungamento del tempo = tempo interruzione + 5 min. colpi di prova illimitati. Poi 1minuto pausa (8.2.2.3)	Prolungamento del tempo = tempo interruzione + 5 min. colpi di prova illimitati. Poi 1minuto pausa (8.2.2.4)	5 colpi di prova Poi 1minuto pausa (8.2.2.4)	
Guasto di un sistema elettronico	Cf 8.2.3	Cf 8.2.3		

Inceppamento > 3'

Riparare o sostituire

Inceppamento >5'	Prolungamento del tempo (max 15') = tempo interruzione + colpi di prova illimitati (8.1.1.5)	Prolungamento del tempo (max 15') = tempo interruzione + colpi di prova illimitati (8.2.1.6)		2 colpi di prova (4 se gare miste)  (8.1.1.6,8.2.1)
<u>Riparare o sostituire</u>				
Inceppamento > 15'	—	—	5 colpi di prova (8.1.1.5)	~
<i>Riparare o sostituire</i>				

INTERRUZIONI DEL TIRO DURANTE LE FINALI

	Carabine 50 e 10 m	PL.PIO. PSp	PA
Interruzioni < 3'	—	—	1
Interruzioni < 1 ora	3' colpi di prova	3' colpi di prova	1 serie di prova
Interruzioni > 1 ora	Sono validi i colpi tirati fino a quel momento		
Inceppamenti	Riparare o sostituire l'arma entro 3'		

Tab. XI - SCHEDA CONTROLLO EQUIPAGGIAMENTO

Tiro a Segno Nazionale, Sezione di.....

**SCHEDA CONTROLLO EQUIPAGGIAMENTO**

Gara,..... Data,.....

Tiratore .....N° tess. UITS..... .Sezione,.....

Specialità		Marca		Numero di matricola		<i>Firma per Approvazione</i>	
Nastro BM	Giacca	Pantaloni	Guanto	Scarpe	Cinghia	Cuscino	
Flessibilità							

Note:.....  
 .....  
 .....

Firma del tiratore

Firma del Direttore dell' Ufficio Controllo

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

<sup>1)</sup> Specialità indicare AL3p, ALT, FS, CL3p, CLT, CS 3p, CST, C10, BM50, BM10, PL, PA, PS, Psp, PgC, PIO e cannocchiale per BM.

RTG 5.1.6.5 Tutto l'equipaggiamento approvato deve essere contrassegnato con bollini, e l'approvazione deve essere annotata sulla scheda.

RTP 6.6.1.4 Se l'equipaggiamento di un tiratore è stato esaminato ed approvato dall'Ufficio Controllo, ma il tiratore non è in grado di esibire la relativa scheda all'inizio della gara o della ripresa, egli può cominciare, ma verrà penalizzato con la detrazione di 2 punti dalla prima serie di 10 colpi della gara o della ripresa se egli o il suo accompagnatore non dovesse riuscire ad ottenere la conferma dell'avvenuto controllo non oltre 30 minuti dalla fine ufficiale di quel turno.

La presente scheda deve essere compilata dal tiratore e da questi conservata per tutta la durata della gara.



## Tab. XIII - COMUNICAZIONE PRIMATO PER OMOLOGAZIONE

TSN Sezione di.....

Si certifica che il nuovo primato sotto indicato è stato stabilito secondo i criteri dettati dall'U.I.T.S. essendo stati riverificati l'equipaggiamento(i) ed i bersagli del tiratore(i) interessato(i) nonché gli impianti di tiro al termine della competizione.

### PRIMATO

Individuale  
Uguagliato Superato

Squadra  
Uguagliato Superato

Gara

Data di svolgimento

Data del turno

Ora del turno

Categoria

Specialità

Tiratore / Squadra

Sezione / GS

Nuovo primato

Primato uguagliato

Primato precedente

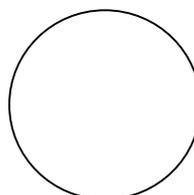
Il Direttore di Gara

Il Presidente della Giuria

Il Direttore dell'Ufficio Classifica

Il Delegato tecnico

Data



Timbro della Sezione

