

REGOLAMENTO TECNICO CARABINA 300 m – 50 m – 10 m

SOMMARIO

7.1.0	Parte generale
7.2.0	Sicurezza
7.3.0	Norme sugli impianti e sui bersagli
7.4.0	Equipaggiamenti e munizioni
7.5.0	Ufficiali di gara
7.6.0	Procedure e norme di gara
7.7.0	Assegnazione delle linee di tiro ed eliminatorie
7.8.0	Inceppamenti
7.9.0	Regole di comportamento per tiratori ed ufficiali
7.10.0	Controllo equipaggiamenti
7.11.0	Procedure la segnalazione dei colpi (bersagli cartacei)
7.12.0	Spareggio
7.13.0	Reclami ed appelli
7.14.0	Finali nelle specialita' olimpiche
7.15.0	Tabella riepilogativa delle gare
7.16.0	Tabella riepilogativa delle specifiche tecniche
7.17.0	Indice
Nota:	Le figure e le tabelle contengono specifiche informazioni valide come regole

7.1.0 PARTE GENERALE

- **7.1.1** Questo regolamento fa parte integrante del Regolamento Tecnico della UITS e si applica in tutte le gare di tiro con la carabina.
- 7.1.2 Ogni tiratore, accompagnatore di squadra ed Ufficiale di Gara (UdG) deve conoscere bene il Regolamento UITS e deve assicurarsi che esso sia osservato. E' responsabilità di ciascun tiratore conformarsi alle Norme Regolamentari.
- **7.1.3** Quando la norma fa riferimento ai tiratori destri, essa vale l'inverso per i mancini.
- 7.1.4 Ad eccezione di quando una norma si riferisca specificamente ad una gara per uomini o per donne, essa deve essere applicata uniformemente per gare maschili e femminili.

7.2.0 SICUREZZA

LA SICUREZZA È DI FONDAMENTALE IMPORTANZA

- 7.2.1 La sicurezza richiede continua ed attenta cura nel maneggio delle armi e cautela negli spostamenti all'interno del poligono. La sicurezza sulla linea di tiro dipende in massima parte dalle situazioni locali; eventuali ulteriori prescrizioni di sicurezza possono essere stabilite dall'Organizzazione. L'Organizzazione deve conoscere i principi della sicurezza sulle linee e adottare i necessari provvedimenti per applicarli. Il Comitato Organizzatore (Direzione di Gara) detiene la responsabilità della sicurezza. I Membri di Giuria e Membri della Direzione di Tiro, gli accompagnatori delle squadre ed i tiratori devono essere informati sull'esistenza di particolari norme di sicurezza.
- 7.2.2 La sicurezza degli spettatori, degli operatori di poligono e dei tiratori richiede continua attenzione nel maneggio delle armi e prudenza durante gli spostamenti all'interno del poligono. L'autodisciplina è necessaria da parte di tutti. In caso che tale autodisciplina sia carente, è compito degli Ufficiali di Gara farla osservare ed è dovere dei tiratori e degli accompagnatori collaborare in tale finalità.
- 7.2.3 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 su qualunque cosa che possa causare un incidente.
- 7.2.4 Un addetto al controllo degli equipaggiamenti, o un Membro di Giuria può prelevare l'equipaggiamento di un tiratore (carabina compresa) per procedere a dei controlli senza il suo consenso, ma informandolo ed in sua presenza. Comunque devono essere sempre intrapresi immediati provvedimenti quando è messa in discussione la sicurezza.
- 7.2.5 Per garantire la sicurezza, tutte le carabine devono essere maneggiate con la massima cura in ogni momento. La carabina non può essere rimossa dalla linea di tiro durante la gara salvo che con il permesso degli Ufficiali di Gara.
- 7.2.5.1 Mentre il tiratore è sulla linea di tiro, la carabina deve essere sempre rivolta in una direzione sicura. Anche se la carabina è dotata di caricatore, essa può essere caricata soltanto con una cartuccia. Quando non si sta sparando effettivamente, tutte le carabine devono essere scariche e l'otturatore o lo sportellino deve essere aperto. L'otturatore o lo sportellino di caricamento non deve essere chiuso finché la carabina non è puntata in direzione sicura verso il bersaglio o il terrapieno.

- 7.2.5.2 Prima che il tiratore lasci la piazzola di tiro, deve assicurarsi (e l'Ufficiale di Gara deve verificare) che l'otturatore sia aperto e che non sia stata inserita in camera di cartuccia o nel caricatore una cartuccia o un piombino. Se il tiratore ripone la sua carabina o la rimuove dal pancone di tiro senza aver richiesto l'ispezione dell'arma da parte dell'Ufficiale di Gara, egli può essere squalificato.
- 7.2.5.3 Il tiro a secco ed esercizi di puntamento sono ammessi se si è ottenuto il permesso dell'Ufficiale di Gara. Ciò può avvenire soltanto sulla linea di tiro assegnata o in un'area appositamente indicata. Non è consentito Il maneggio delle carabine quando il personale di poligono sta operando nell'area antistante la linea del fuoco.
- **7.2.5.3.1 Per tiro a secco** si intende l'azionare il meccanismo armato di scatto di una carabina a fuoco con cartuccia inerte o bossolo 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.
- 7.2.5.4 Le carabine devono essere caricate solo sulla linea di tiro e solo dopo che sia stato impartito il comando "START" o "CARICATE". In tutti gli altri momenti, le carabine devono essere tenute scariche.
- 7.2.5.5 Se un tiratore spara un colpo prima del comando "START", o dopo il comando "STOP" o "SCARICATE", egli può essere squalificato se è implicata la sicurezza.
- 7.2.5.6 L'arma può essere riposta solo dopo che le cartucce e/o il caricatore siano stati rimossi e l'otturatore sia aperto ed in posizione tale da scoprire la camera di cartuccia. Le carabine ad aria o gas devono evidenziare le condizioni di sicurezza con la leva di caricamento e/o lo sportellino aperti.
- **7.2.6** Quando è stato impartito il comando o il segnale di **STOP**, tutti i tiratori devono smettere di sparare immediatamente.

Quando è stato impartito il comando **SCARICATE**, tutti i tiratori devono scaricare le loro carabine e metterle in sicurezza (per scaricare le carabine ad aria o gas, necessita chiedere l'autorizzazione al Direttore di Tiro). Il tiro può essere ripreso solo dopo che sia stato dato nuovamente l'appropriato comando o il segnale di "**START".**

7.2.7 Il Direttore di Tiro (DT) o altri Ufficiali di Gara designati hanno la responsabilità di dare i comandi "START", "STOP", "SCARICATE"o 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.

7.2.8 Protezione acustica

Si raccomanda a tutti i tiratori ed a tutte le altre persone che dovessero trovarsi nei pressi delle linee del fuoco di usare tappi, cuffie o altre protezioni dell'udito equivalenti. I tiratori non possono usare cuffie o protezioni che incorporino qualsiasi tipo di apparati riceventi.

7.2.9 Protezione degli Occhi

Si consiglia a tutti i tiratori di indossare gli occhiali per il tiro o comunque dei dispositivi per la protezione dell' occhio mentre si sta sparando.

7.3.0 NORME SUGLI IMPIANTI E SUI BERSAGLI

Le norme sugli impianti e sui bersagli sono dettagliatamente descritte nel Regolamento Tecnico Generale (cfr RTG 6.3.0).

7.4.0 EQUIPAGGIAMENTI E MUNIZIONI

7.4.1 Norme Generali

7.4.1.1 I tiratori devono usare soltanto equipaggiamenti ed accessori conformi al Regolamento UITS. Tutto ciò (carabina, attrezzatura, equipaggiamento, accessori, ecc) che possa costituire per il tiratore un illecito vantaggio rispetto agli altri e che non è riportato nel presente Regolamento o che sia in contrasto con lo spirito del Regolamento UITS è vietato. Il tiratore è responsabile della presentazione, prima dell'inizio della gara, del proprio equipaggiamento all'Ufficio controllo equipaggiamenti per l'ispezione e l'approvazione. Gli accompagnatori sono ugualmente responsabili della conformità al presente Regolamento Tecnico dell'abbigliamento e dell'attrezzatura dei tiratori. Tutti gli e gli indumenti devono essere controllati soltanto in un unico equipaggiamenti momento. La scheda di controllo degli equipaggiamenti ed indumenti deve essere conservata ed esibita per l'espletamento delle attività previste dall'articolo 7.5.2.4. Gli equipaggiamenti e/o gli indumenti controllati che sono stati sostituiti o modificati devono essere ripresentati alla verifica. Tutti gli equipaggiamenti e gli indumenti sono passibili di ricontrollo al termine della gara. La Giuria ha il diritto di esaminare l'equipaggiamento e l'abbigliamento dei tiratori in gualsiasi momento.

7.4.1.2 Bandierine Segnavento

E' vietato l'uso di bandierine segnavento personali.

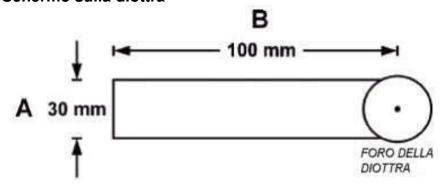
7.4.1.3 Apparecchi per la riproduzione sonora

Possono essere utilizzati solo apparecchi per la riduzione del rumore. Durante le gare e gli allenamenti, é proibito l'uso di radio, registratori, e qualunque altro tipo di sistema per la produzione di suoni o comunicazioni.

- **7.4.1.4** All'interno dell'area riservata alla competizione, é proibito l'uso di telefoni mobili, dei walkie-talkie o di dispositivi simili da parte dei concorrenti, degli allenatori e degli accompagnatori. Tutte le predette apparecchiature devono essere spente.
- **7.4.1.5** E' vietato fumare nell'area riservata alla competizione e in quella riservata al pubblico.
- **7.4.1.6** Per tutta la durata della competizione, è proibito l'uso del flash per apparecchi fotografici.
- 7.4.2 Caratteristiche comuni a tutte le Carabine.
- **7.4.2.1 Impugnatura a pistola**. L'impugnatura a pistola per la mano destra non deve essere realizzata in modo tale che possa appoggiare sulla cinghia o sul braccio sinistro.
- **7.4.2.2** Le canne e le prolunghe non devono essere forate in nessuna maniera. Ad eccezione della rigatura e della cameratura per le cartucce o i piombini, é vietato apportare modifiche all'interno della canna o della prolunga o inserire in esse qualsiasi dispositivo.

- **7.4.2.2.1** E' proibito l'uso di compensatori e freni di bocca sulle carabine.
- 7.4.2.3 Mire.
- **7.4.2.3.1** Non devono essere montati sulla carabina lenti correttive e cannocchiali.
- **7.4.2.3.2** Lenti correttive e/o filtri, possono essere indossati dal tiratore.
- **7.4.2.3.3** E' ammesso qualunque dispositivo di mira non contenente una lente o un sistema di lenti. I filtri possono essere inseriti sul mirino o nella diottra, o su entrambi.
- 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.

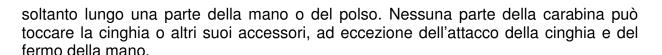
7.4.2.3.4.1 Schermo sulla diottra



- 7.4.2.3.5 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 una lente o lenti di ingrandimento. Questo congegno non può essere usato quando il tiratore poggia la carabina sulla spalla destra ed usa l'occhio destro per mirare o la spalla sinistra e l'occhio sinistro.
- **7.4.2.4** Sono consentiti **gli scatti elettronici** a condizione che:
- **7.4.2.4.1** tutti i loro componenti siano saldamente assemblati e contenuti, insieme al meccanismo, all'interno della carabina;
- **7.4.2.4.2** Il grilletto sia azionato con la mano destra da un tiratore "destro" o con la mano sinistra da un tiratore "mancino".
- **7.4.2.4.3** tutti i componenti siano montati quando la carabina è sottoposta alla verifica dell'Ufficio Controllo Equipaggiamenti;
- **7.4.2.4.4** la carabina, e tutte le sue componenti installate, risulti conforme alle norme relative alle dimensioni ed al peso.

7.4.2.5 **Cinghia**

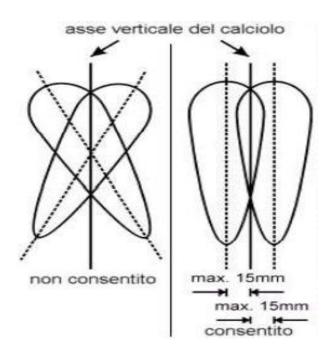
La larghezza massima della cinghia è di 40 mm. La cinghia deve essere indossata solo sopra la parte superiore del braccio sinistro e quindi essere attaccata alla parte anteriore della cassa della carabina. La cinghia deve essere attaccata alla parte anteriore della cassa della carabina ad un solo punto. La cinghia deve passare



7.4.3 Fucile Standard a 300m e Carabina a 10m

7.4.3.1 Il calciolo può essere regolato verso l'alto o verso il basso. Il punto più basso della cassa o la punta del calciolo, con il calciolo abbassato nella sua posizione massima, non deve eccedere la misura di 220 millimetri dall'asse della canna. Esso può essere regolato con uno spostamento parallelo alla linea centrale della normale parte finale del calcio per massimo di 15 mm a destra o a sinistra OPPURE, tutto il calciolo (non una sola parte) può essere ruotato intorno al suo asse verticale. Non sono consentite rotazioni intorno all'asse orizzontale.

7.4.3.1.1



- 7.4.3.2 Il foro per il pollice, l'alloggiamento per il pollice, l'appoggio per la mano e per il polso, nonché la livella a bolla sono proibiti. Se le dimensioni del calcio sono inferiori alle massime consentite esse possono essere adeguate a quelle riportate sulla "tavola misure carabine". Qualsiasi aggiunta di materiale deve rientrare nelle dimensioni ammesse e, in nessun caso l'impugnatura o la parte inferiore della cassa può essere realizzata in forma anatomica.
- **7.4.3.2.1** Non si può aggiungere materiale che aumenti la presa al calciolo, all'impugnatura o alla parte inferiore della cassa;
- 7.4.3.2.2 L'appoggio per la mano è qualsiasi protuberanza od estensione sulla parte anteriore e/o laterale dell'impugnatura, aggiunta per evitare che la mano possa scivolare.

7.4.3.3 Pesi Esterni

- **7.4.3.3.1** Sono consentiti soltanto pesi esterni sulla canna compresi entro un raggio di 30 mm dal centro della canna. I pesi sulla canna possono essere spostati lungo la stessa.
- **7.4.3.3.2** Qualunque peso aggiuntivo deve essere contenuto nelle dimensioni della calciatura.

7.4.3.4 Fucile Standard – 300 m

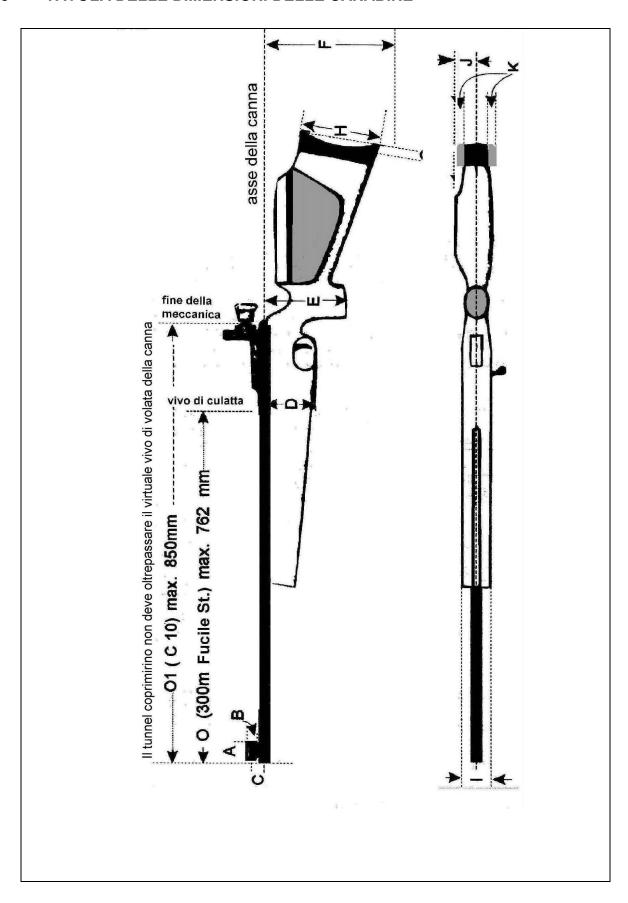
Sono tutte le carabine a 300 m conformi alle indicazioni riportate nella tavola delle dimensioni delle carabine e con le seguenti ulteriori restrizioni.

- 7.4.3.4.1 la resistenza del grilletto allo scatto deve essere almeno 1500 g; la resistenza del grilletto deve essere verificata con la canna in posizione verticale; la resistenza del grilletto allo scatto deve essere verificata immediatamente dopo l'ultima serie. Sono consentiti al massimo tre (3) tentativi per il controllo della resistenza del grilletto allo scatto. Se l'esito del controllo è negativo, il tiratore sarà squalificato.
- **7.4.3.4.2** Durante la gara, la carabina non deve essere rimossa dalla linea di tiro ad eccezione di guando è stato concesso il permesso dalla direzione di tiro.
- **7.4.3.4.3** Si deve usare la stessa carabina in tutte le posizioni senza modifiche. Ciò non riguarda la regolazione del calciolo o del fermo della mano e neppure per quanto riguarda il cambio dei mirini nel tunnel anteriore, o la regolazione della diottra o del suo oculare;
- 7.4.3.4.4 La lunghezza complessiva della canna incluso la prolunga, misurata dal vivo di culatta all'apparente vivo di volata non deve superare i 762 mm.

7.4.3.5 Carabina a metri 10

- **7.4.3.5.1** Qualsiasi tipo di carabina ad aria compressa o a gas conforme alle indicazioni riportate nella tavola delle dimensioni delle carabine e con le seguenti ulteriori restrizioni:
- **7.4.3.5.2** La carabina deve essere caricata con un (1) solo piombino.
- 7.4.3.5.2.1 Nel caso in cui la carabina venga caricata accidentalmente con più di un (1) piombino:
- 7.4.3.5.2.1.1 Se il tiratore si rende conto dell' inconveniente, deve alzare la mano che non imbraccia per indicare alla direzione di tiro che ha un problema. Un Commissario di Tiro deve sovrintendere poi allo scaricamento della carabina. Non sarà irrogata alcuna penalità. Non è concesso alcun tempo di recupero, ma il tiratore può continuare la gara.
- **7.4.3.5.2.1.2** Se il tiratore non è consapevole della situazione anomala in atto o se egli continua il tiro senza riferire il fatto, si dovrà adottare la seguente procedura:
- **7.4.3.5.2.1.2.1** se si rilevano due (2) colpi sul bersaglio, il punteggio da accreditare al tiratore sarà quello corrispondente al colpo con il valore più alto e il secondo colpo sarà annullato.
- **7.4.3.5.2.1.2.2** Se sul bersaglio si rileva la presenza di un solo colpo, al tiratore sarà accreditato il valore di quest'ultimo.
- 7.4.3.5.3 la lunghezza complessiva della meccanica di una C10, misurata dall'estremità posteriore del meccanismo all'apparente vivo di volata, non deve superare 850 mm.

7.4.3.6 TAVOLA DELLE DIMENSIONI DELLE CARABINE



7.4.3.7 MISURE MASSIME PER FUCILE STANDARD 300 m E CARABINA 10 m

Le dimensioni di C, D, E, F, J sono riferite all'asse della canna.

		FUCILE STANDARD 300 m	CARABINA 10 m
Α	Lunghezza del tunnel copri-mirino	50 mm	50 mm
В	Diametro del tunnel copri-mirino	25 mm	25 mm
С	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)	60 mm	60 mm
D	Altezza della cassa	90 mm	90 mm
Е	Punto più basso dell'impugnatura a pistola	160 mm	160mm
F	Punto più basso della cassa o della punta del calciolo con il calciolo completamente abbassato	220 mm	220 mm
G	Profondità dell'incavo del calciolo	20 mm	20 mm
Н	Altezza totale del calciolo	153 mm	153 mm
I	Spessore (larghezza totale) della cassa	60 mm	60 mm
J	Spessore del poggia-guancia	40 mm	40 mm
K	Spostamento massimo del calciolo parallelo alla linea centrale della normale parte finale del calcio verso destra o verso sinistra	15 mm	15 mm
L	Resistenza allo scatto (vietato il doppio grilletto o stecker)	1500 grammi	libera
М	Peso della carabina compreso i congegni di mira (e fermo della mano nel tiro a 300 m)	5,5 Kg	5.5 kg
N	Sia nel Fucile standard che nella C10, il tunnel copri mirino non deve oltrepassare il virtuale vivo di volata	Non deve estendersi	Non deve estendersi
0	Fucile standard: lunghezza totale della canna incluso la prolunga (dal vivo di volata al vivo di culatta)	762 mm	
O ₁	Carabina a metri 10: Lunghezza totale della meccanica		850 mm

7.4.4 Carabine a m. 50

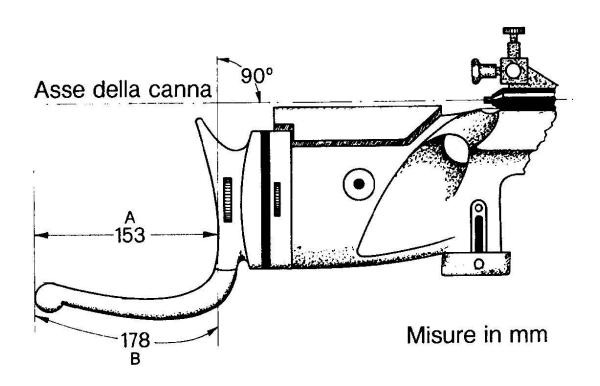
Sono consentite tutte le carabine calibro 5,6 mm a percussione anulare (.22" L.R.), purché esse non eccedano le seguenti limitazioni addizionali:

7.4.4.1 Il peso della carabina non deve superare gli 8 kg per gli uomini o 6,5 kg per le donne con tutti gli accessori usati, il pomo o il fermo per la mano

7.4.4.2 Calciolo e Sperone

Si può usare un calciolo con sperone, che non sporga più di 153 mm (A) oltre la linea posteriore, perpendicolare all'asse della canna e tangente alla parte più incassata della curvatura del calciolo che normalmente poggia contro la spalla. Lo sperone deve avere una lunghezza totale esterna intorno alla curva o piegatura, di non più di 178 mm (B).

7.4.4.2.1



7.4.4.3 Pomo

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

7.4.4.4 Può essere utilizzata più di una (1) carabina o parte di carabina.

7.4.5 Carabina a m. 300

Stesse regole di cui all'art. 7.4.4 per carabina a 50 m (uomini e donne). Per le altre caratteristiche (vedere la Tavola Dimensioni delle Carabine 7.16.0).

7.4.6 Munizioni

Carabina	Calibro	Altre caratteristiche		
50 m	5.6 mm (.22" l.r.)	E' consentito utilizzare solo cartucce a percussione anulare, con ogiva in piombo o di simile materiale soffice.		
10 m	4.5 mm (.177")	Sono permessi piombini aventi qualsiasi forma, realizzati in piombo o altro materiale simile e di analoga durezza.		
300 m	Massimo 8 mm	Può essere utilizzato munizionamento di qualunque descrizione a condizione che possa essere utilizzato senza costituire pericolo per il tiratore e per il personale di poligono. Sono vietate pallottole traccianti, perforanti ed incendiarie.		

7.4.7 Norme inerenti l'abbigliamento

- **7.4.7.1** È responsabilità del Tiratore presentarsi negli stand di tiro vestito in modo appropriato ad un pubblico avvenimento.
- **7.4.7.1.1** Durante la cerimonia di premiazione o le altre Cerimonie, gli atleti si devono presentare nelle loro tute da ginnastica sociali o con divisa sociale completa. I componenti della stessa squadra devono essersi vestiti alla stessa maniera.
- **7.4.7.1.2** E' vietato l'uso di qualsiasi accorgimento, mezzo o capo di abbigliamento che immobilizzi o riduca esageratamente la flessibilità delle gambe, del corpo o delle braccia del tiratore. Ciò al fine di assicurare che la capacità tecnica del tiratore non sia artificialmente aumentata da un abbigliamento speciale.
- 7.4.7.2 Tutte le giacche, i pantaloni ed i guanti da tiro devono essere realizzati con 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. I rivestimenti interni o le imbottiture non possono essere trapuntati, cuciti a punto a croce, incollati o comunque applicati allo strato esterno dell'indumento da tiro, se non mediante normali punti di cucito. La fodera o l'imbottitura deve essere misurata come facente parte integrante dell'indumento.
- 7.4.7.2.1 Solo una (1) giacca da tiro, solo un (1) paio di pantaloni da tiro, solo un (1) paio di scarpe da tiro, possono essere approvati dall'ufficio controllo equipaggiamenti per tutte le gare di carabina della stessa manifestazione. Ciò non vieta al tiratore di utilizzare comuni pantaloni o scarpe da ginnastica in una specialità o in una posizione. La giacca da tiro deve poter essere utilizzata nelle tre posizioni di tiro (a terra, in piedi, in ginocchio) e deve possedere tutte le altre caratteristiche per essere accettata. Ogni parte di indumento che è ritenuta inidonea deve essere ripresentata per una seconda prova senza avere lasciato la sala di controllo. Una terza prova potrà essere effettuata dopo la seconda e senza avere lasciato la sala di controllo. Se al terzo controllo il capo di vestiario è ritenuto inidoneo,esso sarà ritenuto non conforme; non potrà essere più ripresentato alla verifica e deve essere evidenziato in modo indelebile a meno che lo stesso non debba essere sottoposto a delle modifiche permanenti.

- 7.4.7.2.1.1 Solo una giacca da tiro sostitutiva o un paio di pantaloni da tiro sostitutivi possono essere presentati al controllo. Se uno degli indumenti sostitutivi non supererà il controllo, nessun altro indumento di quel tipo potrà essere utilizzato in gara.
- 7.4.7.2.1.2 Prima e durante tutte le verifiche, gli indumenti non devono essere temporaneamente trattati con fonti di calore o altri mezzi. Agli indumenti possono essere apportate modifiche permanenti. Per questa finalità, i capi di vestiario possono essere rimossi dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti ed essere ripresentati al controllo successivamente.
- 7.4.7.2.1.3 La manipolazione del materiale e degli indumenti da tiro dopo il controllo (con prodotti tipo spray ecc.) sarà sanzionata come da regolamento tecnico.
- 7.4.7.3 Scarpe da tiro

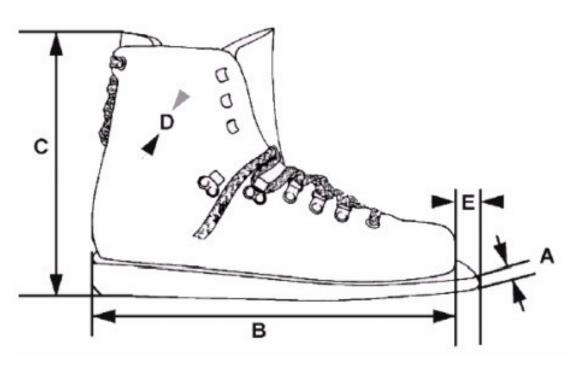
sono permesse normali scarpe da passeggio o scarpe da ginnastica, e le scarpe di tiro che non eccedono le seguenti specifiche:

- 7.4.7.3.1 il materiale con cui è realizzata la parte superiore (al di sopra della linea della suola) deve essere soffice, flessibile, malleabile, spesso non oltre i 4 mm, comprese tutte le fodere, misurato su qualunque zona piatta come indicato nel punto D del disegno della Scarpa.
- **7.4.7.3.2** la suola deve essere flessibile in corrispondenza dell'avanpiede (giunzione metatarsofalangea);
- 7.4.7.3.3 l'altezza della scarpa dal pavimento fino al punto più alto (dimensione C, nella Figura della Scarpa) non deve superare i due terzi (2/3) della lunghezza (dimensione B+10 mm).

(Esempio:se la lunghezza della scarpa è 290 mm (B), aggiungendo 10 mm (E), la lunghezza complessiva della suola é 300 mm. Pertanto l'altezza (C) non deve essere maggiore di 200 mm).

7.4.7.3.4 Se un tiratore indossa le scarpe, esse devono appartenere allo stesso paio ma corrispondere a un modello simile a quello riportato nel disegno della "Scarpa da Tiro".

7.4.7.3.4.1 Rappresentazione della Scarpa da Tiro



A.	Massimo spessore della suola alla punta: 10 mm		
B.	La lunghezza totale della scarpa deve essere adeguata alla dimensione del piede del tiratore.		
C.	L'altezza massima della scarpa: Non deve eccedere i due terzi (2/3) della lunghezza di B + 10 mm.		
D.	Il materiale costituente la parte superiore della scarpa deve avere uno spessore massimo di 4 mm.		
E.	Alla punta della scarpa, la suola non deve sporgere più di 10 millimetri e può essere tagliata ad angolo su una o entrambe le scarpe. Non è permessa alcun'altra estensione della suola in lunghezza ed in larghezza.		

7.4.7.4 Pettorali

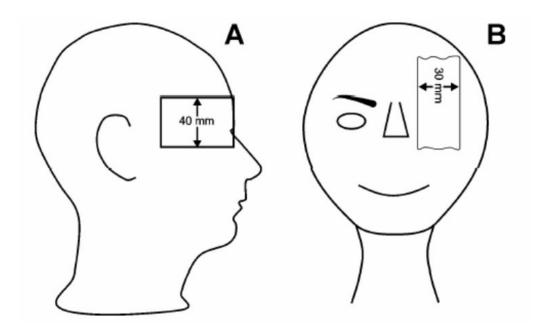
Sia in gara che negli allenamenti ufficiali, i Tiratori devono indossare i Pettorali riportanti i numeri di iscrizione. Essi vanno collocati sulla schiena del tiratore al di sopra della linea di vita. Se il Pettorale non è indossato, il tiratore non può iniziare o continuare a sparare.

- **7.4.7.5** TUTTI I TIRATORE DEVONO ADEGUARSI alle disposizioni riportate nel Programma Sportivo Federale, in ordine a marchi, sponsorizzazioni e pubblicità di produttori di abbigliamento da tiro.
- 7.4.7.6 Gli schermi laterali (singoli o da entrambi i lati) 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 (cfr 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



7.4.7.7 Apparecchi per le misurazioni

7.4.7.7.1 Spessore

Lo strumento usato per misurare lo spessore degli indumenti e del materiale delle scarpe deve essere in grado di fornire una lettura fino a un decimo di mm (0,10 mm). Le misure devono essere prese applicando un peso di 5 kg. Lo strumento deve avere due (2) superfici piatte e rotonde che si sovrappongono l'una sull'altra ed aventi ciascuna il diametro di 30 mm.

7.4.7.7.1.1



7.4.7.7.1.2 Tavola degli Spessori

		Giacche	Pantaloni	Scarpe	Guanti	Indumenti intimi
	spessore singolo	2,5 mm	2,5 mm	4,0 mm		2,5 mm
	spessore doppio	5,0 mm	5,0 mm			5,0 mm
	spessore totale				12,0 mm	
Rinforzi	spessore singolo	10,0 mm	10,0 mm			
	spessore doppio	20,0 mm	20,0 mm			

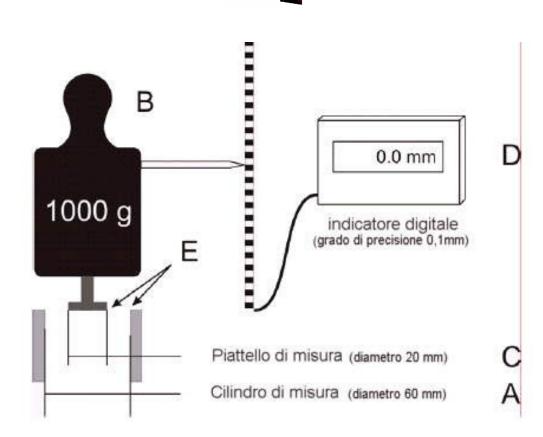
7.4.7.7.2 Rigidita' - La rigidità nell'abbigliamento sarà misurata da un adatto apparecchio approvato dalla UITS

7.4.7.7.2.1 Rigidità

L'apparecchio per il controllo della rigidità dell'abbigliamento deve essere in grado di rilevare i valori con la precisione al decimo di millimetro (0,1 mm). Esso deve avere le seguenti dimensioni :

Α	Cilindro di misura	=	60 mm di diametro
В	Peso di controllo	=	1000 g (incluso testina di sollevamento e piattello di misurazione C)
С	piattello di misura	=	20 mm di diametro
D	Indicatore digitale = grado di precisione 0,1 mm		grado di precisione 0,1 mm
Е	I bordi del piattello di misura (C) e del cilindro di misura (A) devono essere arrotondati in modo che il raggio non superi il valore di 0,5 mm.		

7.4.7.7.2.2



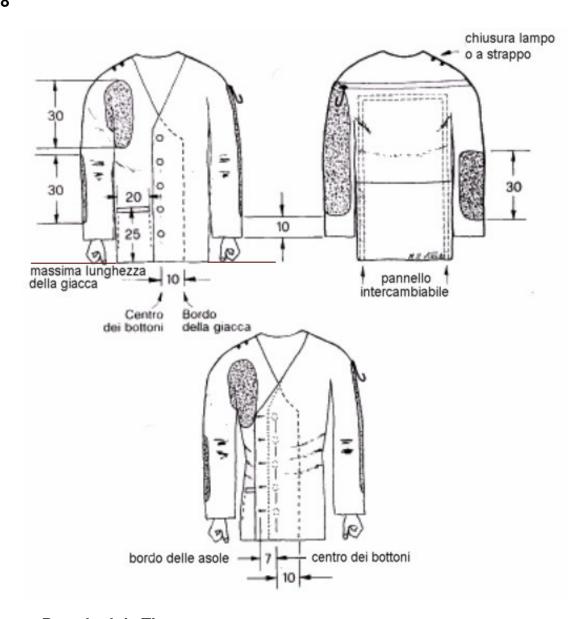
- **7.4.7.7.2.3** Il piattello "C" del peso di controllo "B" è fatto aderire al tessuto che è appoggiato, non in tensione, sul cilindro di misura "A". Se il cilindro di misura si approfonda per almeno 3 millimetri (l'indicatore digitale "D" segnala il valore 30), il materiale è accettabile.
- **7.4.7.7.2.4** Se l'indicatore digitale "D" segnala un valore inferiore a 30, il materiale è troppo rigido.
- 7.4.7.7.2.5 Controlli supplementari a competizione terminata (in caso di gara con finale al termine della gara di qualificazione) devono essere supervisionati da un membro della Giuria di Gara. I controlli supplementari devono assicurare che il maggior numero di finalisti siano verificati, assieme con altri tiratori selezionati casualmente.
- **7.4.7.7.2.6** Il controllo deve essere effettuato immediatamente dopo che il tiratore ha terminato la gara. Se l'abbigliamento è irregolare egli sarà ricontrollato dopo il primo controllo. Se qualcuno degli indumenti non supera il secondo tentativo, il tiratore deve essere squalificato.
- **7.4.7.7.2.7** Prima e durante il controllo supplementare, gli indumenti non devono essere manipolati con il calore o altri accorgimenti temporanei o permanenti.

7.4.7.8 Giacca da Tiro

- 7.4.7.8.1 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, la prova va eseguita 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 (consultare la tavola riportante il disegno della giacca).
- 7.4.7.8.2 La chiusura della giacca deve essere fatta unicamente per mezzo di sistemi non regolabili, quali ad es., bottoni o chiusure lampo. La giacca non si deve sovrapporre più di 100 mm nel punto di chiusura (consultare la tavola della giacca). La giacca deve

cadere in maniera sciolta su chi la indossa. Per verificare ciò, la giacca si deve poter sovrapporre, oltre la normale chiusura, di almeno 70 mm, misurati dal centro del bottone al bordo esterno dell'asola. Le misure devono essere effettuate con le braccia distese lungo i fianchi. E' ammesso Il rinforzo dei bordi delle asole a condizione che siano rispettate le norme relative allo spessore e alla rigidità.

- 7.4.7.8.3 Sono proibiti lacci, orli, graffe, cuciture o congegni che possano fornire un supporto artificiale. E', però, consentito avere una cerniera lampo o non più di 2 cinghie per restringere la stoffa se troppo larga nell'area del rinforzo sulla spalla (consultare la tavola col disegno della giacca). Non è consentito l'uso di nessun'altra cerniera lampo o altro tipo di allacciatura o di fissaggio non specificato in queste norme e figure.
- 7.4.7.8.4 La realizzazione del pannello posteriore può includere più di un pezzo di materiale a condizione che ciò non indurisca o non riduca la flessibilità della giacca. Tutte le parti del pannello posteriore devono rientrare nello spessore limite di 2,5 mm, allorquando é misurato su una superficie piana. Tutte le parti devono rientrare nei parametri della flessibilità.
- 7.4.7.8.5 Nella posizione a terra e in ginocchio, la manica della giacca da tiro non deve estendersi oltre il polso del braccio al quale è agganciata la cinghia. Quando il tiratore è in posizione di tiro, la manica non deve essere collocata fra la mano o il guanto e la cassa della carabina.
- 7.4.7.8.6 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 irruvidire il materiale della giacca.
- **7.4.7.8.7** Le giacche possono avere toppe di rinforzo applicate solo all'esterno, con le seguenti limitazioni:
- **7.4.7.8.7.1** Spessore massimo, compreso il materiale della giacca e tutte le fodere: 10 millimetri con singolo spessore o 20 millimetri quando la misura è effettuata con lo spessore doppio.
- 7.4.7.8.7.2 Il rinforzo può essere aggiunto su entrambi i gomiti ma non deve estendersi oltre la metà (1/2) della circonferenza della manica. Sul braccio che regge la cinghia, il rinforzo può estendersi dalla parte superiore della manica fino a 100 mm dall'orlo della stessa. Il rinforzo sull'altra manica può avere una lunghezza massima di 300 mm.
- **7.4.7.8.7.3** 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;
- **7.4.7.8.7.4** il rinforzo sulla spalla dove poggia il calciolo non deve essere più lungo di 300 mm in senso verticale (consultare la tavola col disegno della giacca).
- **7.4.7.8.7.5** 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.
- **7.4.7.8.7.6** La dimensione massima della tasca è: altezza massima 250 mm dall'orlo della giacca e larghezza 200 mm;



7.4.7.9 Pantaloni da Tiro

7.4.7.9.1 Il corpo dei pantaloni da tiro, compreso la fodera, non deve 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 piane. La parte superiore dei pantaloni non può essere indossata più di 50 mm sopra la cresta iliaca. Qualsiasi legaccio, chiusura lampo o fermo per stringere i pantaloni intorno alle gambe o ai fianchi è proibito. Per sostenere i pantaloni può essere utilizzata una normale cintura larga non più di 40 millimetri e spessa 3 mm oppure possono essere impiegate delle bretelle. Se nella posizione in piedi, si usa una cinghia per sostenere i pantaloni, la fibbia, o la chiusura, non può essere usata come punto di appoggio per il gomito o il braccio che sostiene la carabina. La cintura non deve essere raddoppiata, triplicata ecc. nell'area sottostante il braccio sinistro o il gomito Se i pantaloni hanno una fascia della vita, essa non può essere più alta di 70 millimetri. Se lo spessore della banda della vita eccede 2.5 mm, la cintura non può essere utilizzata. Se non si utilizza la cintura, lo spessore della banda in vita può estendersi fino a 3.5 mm. I pantaloni posso essere chiusi con un gancio e al massimo da cinque (5) occhielli, oppure con chiusura avente fino a cinque (5) bottoni a

pressione, oppure con una chiusura simile, oppure con il velcro. E' consentito un solo

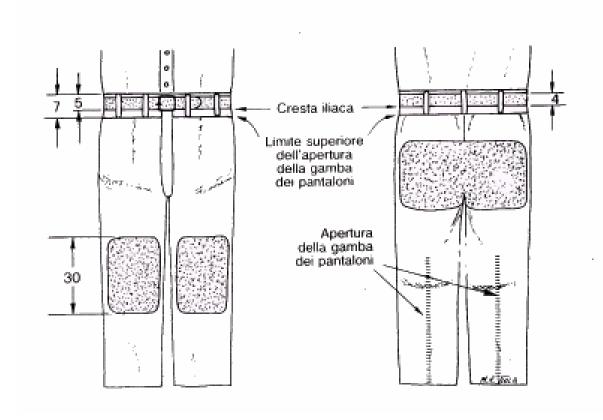
tipo di chiusura. E' proibita la chiusura a velcro combinata con qualsiasi altra abbottonatura. Il pantalone deve scendere liberamente intorno alle gambe. Se non si indossano pantaloni specifici da tiro, sono ammessi pantaloni normali, purché non diano sostegno artificiale ad alcuna parte del corpo.

- **7.4.7.9.2** Le cerniere lampo, i bottoni, il velcro o altre simili chiusure non regolabili possono essere usate nei pantaloni solo nei seguenti posti:
- **7.4.7.9.2.1** Un tipo di chiusura nella parte anteriore per aprire e chiudere la pattina. La pattina non deve essere più bassa del livello del cavallo. Sono consentiti i asole non chiudibili.
- **7.4.7.9.2.2** E' ammessa una sola chiusura su ognuna delle gambe dei pantaloni. L'apertura non deve iniziare a meno di 70 millimetri dal bordo vita dei pantaloni. Può, tuttavia, estendersi verso la parte inferiore del piede dei pantaloni (consultare la figura con il disegno dei pantaloni).

E' permessa una sola allacciatura per ciascuna gamba, o anteriormente nella parte superiore, o posteriormente; ma non in entrambi i posti in una stessa gamba.

7.4.7.9.2.3 Si possono applicare rinforzi sul fondo dei pantaloni 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 dei rinforzi compreso il materiale costituente i pantaloni e le fodere non deve eccedere i 10 mm nel singolo spessore (20 mm con lo spessore doppio). Tutte le tasche sono vietate.

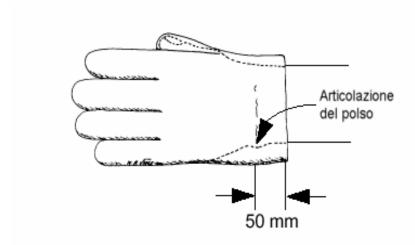
7.4.7.9.2.4



7.4.7.10 Guanto da Tiro

- **7.4.7.10.1** In qualsiasi punto tranne che sulle cuciture o giunzioni, misurando dorso e palmo insieme, lo spessore complessivo del guanto non deve essere maggiore di 12 mm.
- **7.4.7.10.2** Il guanto non deve estendersi per più di 50 mm oltre il polso, misurati dal centro dell'articolazione del polso (stiloide ulnare). Sul guanto è proibita l'allacciatura mediante velcro o altro accorgimento. Tuttavia, il bordo del guanto può essere elastico, per permettere al tiratore di indossarlo. Il guanto deve essere lasciato allentato intorno al polso.

7.4.7.10.3



7.4.7.11 Abbigliamento del Tiratore

- **7.4.7.11.1** 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.
- **7.4.7.11.2** Sotto la giacca e/o i pantaloni da tiro si può indossare solo biancheria intima e/o una tuta da ginnastica che non immobilizzi o riduca oltremodo il movimento delle gambe del tiratore, il corpo o le braccia. Sono vietati altri tipi di indumenti intimi.

7.4.7.12 Accessori

7.4.7.12.1 Cannocchiali

Soltanto nelle gare a 50 e 300 m, é permesso l'uso di un cannocchiale, non collocato sulla carabina, per localizzare i colpi e per il controllo del vento.

7.4.7.12.2 Appoggi per la carabina

L'utilizzo di un cavalletto per appoggiare la carabina tra un colpo e l'altro è è consentito a condizione che la sua altezza non superi l'altezza delle spalle del tiratore nella normale posizione eretta. Il dispositivo di appoggio per la carabina non deve essere collocato davanti al banco di tiro durante la posizione "in piedi". Tra i colpi, può essere usato quale appoggio per la carabina il cuscino per il tiro in ginocchio. Durante la fase di appoggio, il Tiratore deve prendersi cura che la carabina non invada l'area riservata al tiratore adiacente.

Per sicurezza, quando la carabina è appoggiata sul sostegno, essa deve essere tenuta dal tiratore.

7.4.7.12.3 Il contenitore degli accessori da tiro o della carabina non dovrà essere posto oltre la spalla più avanzata del tiratore sulla linea di tiro, ad eccezione della posizione in piedi nella quale il contenitore, il tavolino o la balaustra possono essere usati come appoggio per la carabina tra un colpo e l'altro. Il contenitore, il tavolino o la balaustra non devono avere misure o forme da interferire con tiratori sulle adiacenti linee o costituire un riparo dal vento.

7.4.7.12.4 Zerbini e/o stuoie

E' vietato l'uso di zerbini e/o stuoia personali.

7.4.7.12.5 Cuscino per il tiro in ginocchio

Per il tiro in ginocchio è permesso l'uso di un solo cuscino cilindrico; le sue dimensioni massime sono: 25 cm di lunghezza e 18 cm di diametro. Deve essere realizzato con materiale soffice e flessibile. Legature o altri congegni per dare una forma al cuscino non sono permessi.

7.5.0 UFFICIALI DI GARA

Per sovrintendere allo svolgimento di una gara, deve essere nominata una Giuria di Gara. La Giuria è Deve essere nominata una Giuria di classifica per sovrintendere punteggi e classifiche.

7.5.1 Compiti e responsabilità del Direttore di Tiro

Per ogni settore specifico, deve essere nominato un Direttore di Tiro. Il Direttore di Tiro è:

- 7.5.1.1 il responsabile di tutti gli Ufficiali di Gara e del personale operante negli stand di tiro; è responsabile della corretta conduzione delle attività di tiro e, dove è attivo il controllo centralizzato, è responsabile di tutti i comandi di gara impartiti;
- **7.5.1.2** è responsabile della cooperazione dei componenti la Direzione di Tiro nei confronti della Giuria.
- **7.5.1.3** assume le decisioni per la rapida risoluzione di qualsiasi guasto tecnico e per rendere disponibile il personale e il materiale necessario per eventuali riparazioni. Deve, inoltre, risolvere personalmente tutte le difficoltà non risolvibili dagli Ufficiali di Gara del suo stand;
- **7.5.1.4** in cooperazione con il Direttore dell'Ufficio Classifica, é responsabile dell' efficace e rapido conteggio dei punti di tutti i bersagli.
- **7.5.1.5** se necessario, partecipa al sorteggio per l'assegnazione delle linee di tiro.

7.5.2 Compiti e responsabilità dei Commissari

Un Commissario deve essere chiamato a gestire da cinque a dieci linee di tiro. Il Commissario deve:

- **7.5.2.1** essere responsabile verso il Direttore di Tiro della condotta della gara nel settore di tiro che gli è stato affidato e coopererà sempre con i Membri della Giuria;
- 7.5.2.2 chiama i tiratori per far occupare le linee di tiro assegnate a ciascuno di loro;
- 7.5.2.3 controlla i nomi ed i pettorali dei tiratori assicurandosi che corrispondono a quelli della Start List, Registro di Poligono e le Schede di Tiro. Se possibile, questa operazione dovrebbe essere completata prima dell'inizio del Tempo di Preparazione;
- **7.5.2.4** verificare che siano stati esaminati ed approvati: armi, indumenti ed attrezzature dei tiratori;
- **7.5.2.5** controllare la posizione di tiro dei tiratori ed informare la Giuria di ogni irregolarità;
- **7.5.2.6** impartire i richiesti o necessari comandi;
- 7.5.2.7 intraprendere tutte le necessarie azioni nei casi di inceppamenti, reclami, disturbi o ogni altra anomalia che dovesse insorgere durante la gara;
- **7.5.2.8** essere responsabile della esatta registrazione dei colpi sulla scheda di tiro quando si usano i bersagli cartacei;
- **7.5.2.9** sovrintendere alle corrette attività concernenti i bersagli;
- **7.5.2.10** ricevere i reclami verbali e comunicarli alla Giuria:
- **7.5.2.11** essere responsabile della registrazione sul registro di gara, sul bersaglio o sulla striscia della stampante e sul tabellone segnapunti quando installato, di tutte le irregolarità, disturbi, penalità, inceppamenti, tiri incrociati, colpi consentiti oltre il tempo regolamentare, colpi ripetuti, ecc..
- 7.5.3 Compiti e responsabilità dei Commissari Marcatori Bersagli cartacei

Per ogni linea di tiro dovrebbe essere designato un Commissario Marcatore. I Commissari Marcatori devono:

- 7.5.3.1 inserire o verificare le corrispondenti informazioni sulla scheda di tiro e sul tabellone segnapunti (nome dei tiratori, numero di pettorale, numero della linea di tiro, ecc.);
- 7.5.3.2 comunicare al tiratore quando i bersagli di prova e di gara sono pronti per il fuoco. Il tiratore deve informare chiaramente il Commissario Marcatore se egli vuole sparare i colpi di prova o di gara; il Commissario Marcatore deve confermare la richiesta ricevuta. Per superare ogni malinteso, il tiratore deve essere dotato di due cartelli con il termine PROVA ed il termine GARA. Inoltre, ogni cartello dovrebbe riportare una miniatura di un bersaglio di prova o di gara. Il tiratore deve mostrare semplicemente al Commissario Marcatore il cartello appropriato;
- 7.5.3.3 se il cambio bersaglio è effettuato sulla linea dei bersagli, egli deve utilizzare il cannocchiale. Se il Commissario Marcatore è incaricato della gestione del cambio del bersaglio per dare l'opportunità al tiratore di individuare il suo colpo deve attendere alcuni secondi prima di procedere alla segnalazione del cambio;
- 7.5.3.4 inserire il valore provvisorio di ogni colpo sulla scheda di tiro e sulla tabella segnapunti posta al di sopra o accanto alla sua scrivania a beneficio degli spettatori;

- 7.5.3.5 negli impianti dove i bersagli ritornano meccanicamente alla linea del fuoco, dopo ogni serie di dieci colpi raccoglie immediatamente i bersagli, li colloca in un contenitore chiuso che sarà prelevato dal personale autorizzato per la consegna all'Ufficio Classifica:
- **7.5.3.6** astenersi da qualunque conversazione col tiratore o dal formulare qualsiasi commento circa il punteggio o il rimanente tempo di gara.

7.5.4 Compiti e responsabilità dei Commissari ai bersagli

- 7.5.4.1 Il numero dei Commissari ai bersagli dovrebbe corrispondere al numero dei Commissari di linea Nell'operare nel fossato, sono responsabili del gruppo di bersagli loro assegnato, di assicurare che i bersagli siano rapidamente cambiati, conteggiati e sollevati per il successivo colpo.
- **7.5.4.2** se il foro di un colpo non può essere individuato sul bersaglio, il Commissario ha il compito di determinare se il foro è doppiato o se si trova su un bersaglio vicino e, consultandosi con la Giuria e il Direttore di Tiro, risolvere la situazione.
- 7.5.4.3 quando si usano caricatori per 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. Inoltre egli é responsabile della segnalazione sui bersagli circa le irregolarità che possono essersi verificate.
- **7.5.4.4** Assicurarsi che non ci siano fori di colpi sulla superficie bianca del bersaglio, e che eventuali segni di colpi sul telaio del porta-bersagli siano chiaramente evidenziati.

7.5.5 Ufficiali Tecnici ai Bersagli Elettronici

- **7.5.5.1** Gli Ufficiali Tecnici possono essere designati per operare e mantenere efficienti le apparecchiature costituenti il Bersaglio Elettronico; possono esprimere un parere ai Membri della Direzione di Tiro ed ai Membri di Giuria ma non devono prendere alcuna decisione.
- **7.5.6** Prima dell'inizio di ogni turno di tiro, un Membro della Giuria deve controllare i bersagli elettronici per confermare quanto segue:
- **7.5.6.1** che sulla superficie bianca del bersaglio non ci siano fori di colpi sparati:
- **7.5.6.2** che sul telaio del bersaglio siano chiaramente evidenziati gli eventuali segni di colpi sparati in precedenza;
- **7.5.6.3** la superficie del cartoncino posteriore posto sul retro dei bersagli a 50 m e 300 non contenga fori di colpi sparati in precedenza;
- **7.5.6.4** controbersagli sono stati sostituiti;
- 7.5.6.5 un Membro di Giuria deve sovrintendere qualunque intervento manuale apportato ai risultati nel computer di controllo e gestione della gara (es. l'introduzione di penalità).
- 7.5.7 Procedura per l'Esame dei Punteggio sui Bersagli Elettronici (EST: Electronic Scoring Targets) a seguito di un reclamo sul punteggio, contestazione, mancata registrazione di punti, ecc.

- 7.5.7.1 Un Membro della Giuria accertato che su ogni bersaglio sia riportato il numero della linea di tiro e l'orientamento della carta, controlla quanto segue:
- **7.5.7.1.1** controbersaglio (50m/300m). Se rileva la presenza di colpi sparati al di fuori dell'area del controbersaglio, prima di far rimuovere il controbersaglio, deve definire la relazione geometrica tra i fori presenti sul controbersaglio e il cartoncino di supporto;
- **7.5.7.1.2** il cartoncino di supporto (tiro a 50 / 300m);
- **7.5.7.1.3** il nastro di carta nero (tiro a 10m);
- **7.5.7.1.4** il nastro di gomma nera (tiro a 50m);
- **7.5.7.1.5** il Rapporto d'incidente;
- **7.5.7.1.6** la stampa delle impostazioni (Log Print: sequenza eventi memorizzati dal sistema);
- **7.5.7.1.7** i dati registrati dal PC che gestisce il bersaglio (se necessario).
- 7.5.7.2 Un Membro di Giuria deve esaminare lo specchio del bersaglio elettronico ed il telaio, evidenziando la posizione di eventuali colpi esistenti fuori dalla superficie nera del bersaglio.
- **7.5.7.3** Non deve essere effettuata nessuna cancellazione dei dati del sistema elettronico senza il permesso della giuria.
- 7.5.7.4 Deve essere contato Il numero dei fori dei colpi sparati e deve esserne annotata la posizione. I Membri di Giuria, esaminati i precedenti articoli, si formano un giudizio soggettivo ed indipendente prima che sia presa una decisione definitiva della Giuria.
- 7.6.0 PROCEDURE E NORME DI GARA
- 7.6.1 Posizioni di tiro
- 7.6.1.1 Posizione a terra
- **7.6.1.1.1** Il tiratore può distendersi sulla nuda superficie della linea di tiro o su di una stuoia.
- **7.6.1.1.2** Egli può anche usare uno zerbino per appoggiarvi i gomiti.
- **7.6.1.1.3** Il corpo è disteso sulla piazzola di tiro con la testa rivolta verso il bersaglio.
- **7.6.1.1.4** La carabina deve essere sorretta da entrambe le mani e appoggiata soltanto ad una spalla.
- **7.6.1.1.5** La guancia può poggiare sul calciolo della carabina.
- **7.6.1.1.6** La carabina può essere sorretta anche dalla cinghia, ma la cassa dietro la mano sinistra non deve andare in contatto con la giacca da tiro.
- **7.6.1.1.7** Nessuna parte della carabina potrà appoggiare sulla cinghia o su i suoi attacchi.
- **7.6.1.1.8** La carabina non deve toccare o appoggiarsi su gualsiasi altro punto od oggetto.

- 200
- **7.6.1.1.9** Entrambi gli avambracci e le maniche della giacca da tiro oltre i gomiti devono essere visibilmente alzati dalla superficie della piazzola di tiro.
- **7.6.1.1.10** Il braccio con la cinghia deve formare un angolo non inferiore a 30° dal piano orizzontale misurato dall'asse dell'avambraccio.

7.6.1.2 Posizione in piedi

- **7.6.1.2.1** Il tiratore deve reggersi in piedi libero con entrambi i piedi appoggiati sulla superficie della piazzola di tiro o sulla stuoia senza altro supporto.
- **7.6.1.2.2** La carabina deve essere sorretta con entrambe le mani e la spalla, la guancia e la parte del torace vicino alla spalla destra.
- **7.6.1.2.3** La guancia può essere appoggiata al calciolo.
- **7.6.1.2.4** la carabina non può essere sostenuta dalla giacca oppure dal torace oltre l'area della spalla destra e della parte destra del torace.
- **7.6.1.2.5** La parte superiore del braccio sinistro e il gomito sinistro possono essere poggiati sulla gabbia toracica o sul fianco. Se è indossata la cintura, il gancio o la fibbia non devono costituire supporto al braccio o al gomito.
- **7.6.1.2.6** La carabina non deve toccare o appoggiare su altri oggetti o punti.
- **7.6.1.2.7** Può essere utilizzato il pomo ma non nelle specialità Fucile Standard 300 m e Carabina 10 m.
- **7.6.1.2.8** In questa posizione, sia per il Fucile Standard 300 m che per la Carabina 10 m, non è consentito l'uso del fermo per la mano.
- **7.6.1.2.9** In questa posizione è proibito l'uso della cinghia.

7.6.1.3 Posizione in ginocchio

- **7.6.1.3.1** Il tiratore può toccare la superficie della piazzola di tiro con la punta del piede destro, il ginocchio destro e il piede sinistro.
- **7.6.1.3.2** La carabina deve essere sorretta con entrambe le mani e poggiata sulla spalla destra.
- **7.6.1.3.3** La guancia può essere appoggiata al calciolo.
- **7.6.1.3.4** Il gomito sinistro deve essere poggiato sul ginocchio sinistro.
- **7.6.1.3.5** La punta del gomito non deve poggiare più di 100 mm oltre o 150 mm indietro della punta del ginocchio.
- **7.6.1.3.6** La carabina può essere sostenuta dalla cinghia, ma la cassa oltre la mano sinistra non deve andare in contatto con la giacca da tiro.
- **7.6.1.3.7** Nessuna parte della carabina può appoggiare sulla cinghia o sui suoi attacchi.
- **7.6.1.3.8** La carabina non deve toccare o appoggiarsi ad alcun punto od oggetto.

- 200
- **7.6.1.3.9** Se si mette un cuscino da tiro sotto il collo del piede destro, il piede non deve essere piegato con un angolo maggiore di 45°.
- **7.6.1.3.10** 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.
- **7.6.1.3.11** Nessuna zona della parte superiore della gamba o dei glutei può toccare la superficie della piazzola in alcun punto.
- **7.6.1.3.12** Il tiratore può inginocchiarsi completamente sullo zerbino o può avere uno, due o tre punti di contatto (punta, ginocchio, piede) sullo zerbino.
- 7.6.1.3.13 Tra il gluteo ed il calcagno possono esservi solamente i pantaloni e gli indumenti intimi. La giacca o altri capi d'abbigliamento non devono essere interposti fra questi 2 punti o sotto il ginocchio destro.

7.6.2 Gare di Carabina

Consultare la tavola 7.15.0

- 7.6.2.1 Le gare di Carabina devono essere programmate nell'ordine 10 m, 50 m, e 300 m. Comunque, quando é in programma il tiro con armi a 300 metri, esso deve essere sempre collocato dopo le gare a 10 e 50 metri.
- 7.6.2.2 Nelle gare che prevedono la specialità tre posizioni a 50m e 300m si deve tirare nel seguente ordine: a terra, in piedi, in ginocchio.
- 7.6.2.3 Carabine 3 x 40
- **7.6.2.3.1** 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;
- **7.6.2.3.2** il tempo massimo tra i cambi di posizione è di 10 minuti;
- 7.6.3 Gestione dei Bersagli
- 7.6.3.1 Bersagli cartacei
- 7.6.3.1.1 Carabina 10 m
- **7.6.3.1.1.1** 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 corretti.
- **7.6.3.1.1.2** 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.
- 7.6.3.1.2 Carabine a m. 50
- **7.6.3.1.2.1** Se si usano portabersagli o cambiabersagli automatici, il tiratore può autonomamente procedere al cambio del bersaglio oppure, tale operazione può essere effettuata dal

Commissario Marcatore. Il tiratore, comunque, ha la completa responsabilità di tirare al bersaglio giusto.

7.6.3.1.2.2 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 ad eccezione di circostanze straordinarie.

7.6.3.2 Bersagli elettronici

- 7.6.3.2.1 Durante l'allenamento i tiratori devono familiarizzare con i pulsanti di controllo dell'apparecchiatura elettronica che riporta la forma del bersaglio sullo schermo del monitor (è possibile operare con lo ZOOM) e della modalità del cambio dai colpi di prova a quelli di gara (MATCH). Nelle gare a 10 e 50 m, il passaggio da prova a match avviene sotto la responsabilità del tiratore. Se il tiratore ha dei dubbi, deve chiedere l'assistenza di un Commissario di Tiro.
- 7.6.3.2.2 Non è permesso oscurare in tutto o in parte lo schermo del monitor a servizio del tiratore. L' intero schermo deve essere visibile al Personale di Gara e alla Giuria.
- 7.6.3.2.3 Né i tiratori né gli Ufficiali di Gara possono toccare il pannello della stampante dall'inizio alla fine della gara, salvo se autorizzati da un Membro della Giuria. Il tiratore, prima di lasciare la piazzola di tiro, deve apporre la sua firma per accettazione del risultato sul nastro della stampante accanto al valore del punteggio totale.
- 7.6.3.2.4 Quando un tiratore non firma Il nastro della stampante, un Membro della Giuria o un Ufficiale di Gara deve apporre la sua sigla sostitutiva sul nastro della stampante per consentire che esso sia inviato all'Ufficio Classifica.
- 7.6.3.3 Cartoncini Posteriori sui bersagli Elettronici a m. 10 50 300

Sul retro del bersaglio deve essere collocato un cartoncino di controllo che deve essere sostituito per ogni ripresa e nella carabina tre posizioni uomini a 50m per ogni posizione a meno che non sia utilizzato un apposito controbersaglio (ad eccezione dei 10m quando viene utilizzata la striscia continua di carta nera).

7.6.4 Regole di Competizione

7.6.4.1 Periodo di preparazione

- 7.6.4.1.1 Ai tiratori devono essere concessi dieci (10) minuti prima dell'inizio della competizione per la preparazione. Durante il Tempo di Preparazione i bersagli di prova devono essere visibili. Prima dell'inizio del Tempo di Preparazione, Il Direttore di Tiro deve consentire ai tiratori di sistemare la loro attrezzatura sulla piazzola di tiro, verificando che la precedente ripresa sia terminata. Il Direttore di Tiro annuncerà quando la precedente ripresa è terminata. I controlli preliminari da parte degli Ufficiali di Gara e della Giuria dovrebbero essere completati prima dell'inizio del tempo di preparazione.
- 7.6.4.1.2 Successivamente darà il seguente annuncio: "IL TEMPO DI PREPARAZIONE INIZIA ORA". PRIMA E DURANTE il Tempo di Preparazione, i tiratori possono maneggiare la loro carabina, effettuare il tiro a secco, imbracciarla ed eseguire esercizi di mira sulla



linea di tiro purché nell'area antistante la linea del fuoco non sia presente del personale operante.

7.6.4.2 Start

- **7.6.4.2.1** Nessun colpo può essere sparato prima dell'inizio della gara.
- 7.6.4.2.2 La gara è considerata iniziata dal momento in cui il Direttore di Tiro ha dato il comando di inizio "*START*". Ogni colpo sparato dopo che il tiratore ha completato i suoi colpi di prova deve essere registrato per la gara. E' consentito il tiro a secco.

7.6.4.3 Sostituzione di un tiratore

7.6.4.3.1 Se nella competizione il tiratore ha sparato il suo primo colpo di prova e deve ritirarsi, egli non può essere sostituito. Questa regola è applicata anche nelle competizioni composte di parecchie parti o che si svolge in più giorni.

7.6.4.4 Colpi di Prova – Colpi prima dello START – comunicazioni prima del comando Stop

- **7.6.4.4.1** I colpi di prova (in numero illimitato) possono essere sparati prima dell'inizio di ciascuna competizione o posizione. Una volta che sia stato sparato il primo colpo di gara, nessun ulteriore colpo di prova sarà consentito se non con il permesso del Direttore di Tiro nei casi previsti da questo regolamento. Ogni ulteriore(i) colpo(i) di prova in contrasto alla presente regola, deve essere conteggiato come mancante (0) nella competizione.
- 7.6.4.4.2 Il colpo o i colpi **sparati prima dell'inizio** del tempo ufficiale di gara sono penalizzati con la **detrazione di 2 punti**, per ciascun colpo sparato, dal primo bersaglio di gara. Il colpo o i colpi che non sono stati sparati affatto, devono essere conteggiati come mancati sull'ultimo bersaglio(i) di gara. Ciò vale anche per i colpi sparati dopo che é terminato il tempo ufficiale della gara, a meno che il D.T. o un membro della Giuria, non abbia autorizzato la protrazione del tempo ufficiale della gara. Se il colpo(i) sparato(i) in ritardo non può essere identificato, sarà annullato(i) quello(i) di valore più alto presente(i) sul quel bersaglio.

7.6.4.4.3 Tempo residuo

- **7.6.4.4.3.1** 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.
- **7.6.4.4.3.2** La competizione deve terminare con il comando "STOP" o altro segnale appropriato.

7.6.4.5 Regole specifiche per la gara di C10

- 7.6.4.5.1 Se un tiratore rilascia gas propellente durante il periodo di preparazione, per la prima violazione, riceverà una AMMONIZIONE (cartellino giallo), per la seconda e le successive ripetizioni dell'infrazione una DEDUZIONE di due (2) punti di penalità (per ciascuna infrazione) detratti dal colpo di valore più basso della prima serie di gara.
- **7.6.4.5.2** Qualsiasi emissione di gas propellente, dopo che il primo bersaglio di gara è stato posizionato, senza che il piombino abbia raggiunto il bersaglio, sarà considerato come colpo mancato; il tiro a secco (senza rilascio di gas), è permesso eccetto durante le finali.



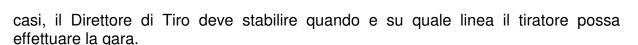
7.6.4.5.3 Si un tiratore desidera cambiare, o ricaricare, la sua bombola di gas, per fare ciò egli deve lasciare la linea di tiro (ottenuto il permesso). Nessuno tempo supplementare sarà concesso per compensare il tempo perso dal tiratore che lascia la linea di tiro per sostituire o ricaricare la bomboletta di aria o gas.

7.6.5 Interruzioni del Tiro

- 7.6.5.1 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, oppure al tempo rimanente, più un (1) minuto, se ciò accade negli ultimi minuti della gara;
- 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 estensione di tempo concesso più cinque (5) minuti addizionali. 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. Due (2) colpi di gara saranno sparati sul successivo bersaglio di gara d'intesa con le istruzioni ricevute dalla Direzione di Tiro o della Giuria. I Membri della Direzione di Tiro o della Giuria devono assicurarsi che una dettagliata annotazione sia riportata sulla Scheda di Tiro.
- **7.6.5.3** Qualunque estensione di tempo concessa dalla Giuria o dagli Ufficiali di Gara deve essere chiaramente annotata dichiarandone il motivo sul Registro Incidenti di gara, sulla Scheda di Tiro e sul tabellone in modo che sia chiaramente visibile al tiratore.

7.6.6 Infrazioni e Provvedimenti disciplinari

- 7.6.6.1 La Giuria ha il diritto di esaminare armi, equipaggiamento, posizioni, ecc., dei tiratori in qualsiasi momento, anche durante la gara (consultare l'art. 7.2.2.5). Durante la competizione l'intervento non deve avvenire mentre il tiratore è intento a sparare un colpo. Tuttavia, per motivi di sicurezza, può essere intrapresa un'azione immediata.
- 7.6.6.1.1 Se un tiratore inizia la gara con un equipaggiamento **non controllato o approvato**, dovrà essere penalizzato con la detrazione di due (2) punti dal punto di minor valore della prima serie di gara. Non gli sarà concesso di 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.
- **7.6.6.1.2** Se prima o durante la competizione, un tiratore altera l'equipaggiamento già controllato in modo che esso non è più conforme al regolamento, egli deve essere squalificato.
- **7.6.6.1.2.1** Se sorgono dubbi relativamente ad una alterazione, la carabina o l'equipaggiamento deve essere riportato al controllo per una nuova ispezione ed approvazione.
- 7.6.6.1.3 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, la Giuria concederà, se possibile, il tempo supplementare, senza però sconvolgere il programma generale della gara. In tali



7.6.6.1.4 Se l'equipaggiamento di un tiratore è stato approvato dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti, 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 due (2) punti dal punto di minor valore della prima serie di gara se egli, o il suo allenatore o l'accompagnatore ufficiale, non dovesse riuscire ad ottenere, prima del termine ufficiale del tempo di gara di quella ripresa o turno, la conferma che l'equipaggiamento ha preventivamente superato l'esame dall'Ufficio Controllo. Il tiratore (o l'accompagnatore ufficiale o l'allenatore) è comunque sempre responsabile del recarsi appositamente presso l'Ufficio Controllo Equipaggiamenti per ottenere la suddetta conferma. Non gli sarà concesso alcun tempo supplementare.

7.6.6.2 Colpi Irregolari

7.6.6.2.1 Colpi eccedenti in una gara o posizione

7.6.6.2.1.1 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 o posizione. Se tale colpo(i) non può essere identificato, sarà annullato(i) il colpo(i) di valore più alto dall'ultimo bersaglio di gara. Il tiratore deve inoltre essere penalizzato con la detrazione di due (2) punti per ogni colpo sparato in più detratti dal colpo(i) di valore più basso nella prima serie.

7.6.6.2.1.2 Colpi eccedenti sul bersaglio cartaceo

- 7.6.6.2.1.2.1 Se un tiratore spara su uno dei suoi bersagli di gara più colpi di quelli previsti dal programma, egli non deve essere penalizzato per le prime due (2) volte. Per la terza e le successive, dovrà essere penalizzato di 2 punti per ogni volta, nella serie in cui accade l'errore. Inoltre egli deve sparare un numero corrispondente di colpi in meno sui successivi bersagli in modo che il numero di colpi previsto nel programma di gara sia rispettato.
- **7.6.6.2.1.2.2** La procedura di assegnazione del punteggio in questa situazione richiede che il valore dei colpi in eccesso sia trasferito sui bersagli contenenti un numero di colpi minore rispetto al programma, portando così ogni bersaglio a contenere il numero complessivo di colpi previsto dal programma e dal Regolamento.
- **7.6.6.2.1.2.3** Se il colpo(i) da trasferire non può essere chiaramente individuato, il colpo(i) di valore inferiore sarà trasferito 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.
- **7.6.6.2.1.3** Ogni gara di tre posizioni deve essere considerata come una competizione unica.
- 7.6.6.3 Se un colpo (colpi) è sparato dopo il comando o il segnale "STOP", quel colpo (i) deve essere conteggiato come colpo(i) mancato(i). Se il colpo(i) non può essere identificato, deve essere sottratto dal punteggio di quel bersaglio il miglior colpo(i) che sarà conteggiato come mancante(i).

7.6.6.4 Tiri Incrociati

- **7.6.6.4.1** I colpi incrociati devono essere registrati come mancati.
- 7.6.6.4.2 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 proprio risultato.
- **7.6.6.4.3** Se un tiratore riceve un **colpo incrociato confermato** ed è impossibile determinare quale sia il suo colpo, gli deve essere accreditato il colpo di valore più alto dei colpi non determinati.
- 7.6.6.4.4 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(i) abbia sparato il colpo(i), deve essere annullato il colpo(i) di valore più alto.
- **7.6.6.4.5** Se un tiratore **non vuole riconoscere** come suo un colpo sul proprio bersaglio, egli deve immediatamente rivolgersi al Commissario di Tiro.
- **7.6.6.4.6** 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.
- 7.6.6.4.7 Se il Commissario non può confermare, oltre ogni ragionevole 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.
- **7.6.6.4.8** La concomitanza di quanto segue deve essere considerata come ragione valida per giustificare l'annullamento di un colpo:
- **7.6.6.4.8.1** se il Marcatore o un Commissario di Tiro conferma attraverso la sua osservazione del tiratore e del bersaglio che il tiratore non ha sparato il colpo.
- **7.6.6.4.8.2** se un colpo mancante venga denunciato da un altro tiratore o da un Marcatore o da un altro Commissario di Tiro approssimativamente nello stesso momento da una delle due o tre linee di tiro vicine.
- **7.6.6.5** Quando si usano bersagli elettronici a 300 m, un colpo incrociato non dovrebbe essere registrato dal bersaglio che lo riceve, ma una indicazione di colpo incrociato viene ricevuta dal computer di controllo; pertanto al tiratore che non ritrova segnalazione sul proprio monitor del colpo tirato, verrà attribuito uno zero (0) con l'indicazione che egli ha generato il fuoco incrociato.

7.6.7 Disturbi

Se un tiratore ritiene che egli sia stato disturbato durante l'esecuzione di un colpo, egli, tenendo abbassata la carabina, senza arrecare disturbo agli altri tiratori, deve immediatamente riferire l'evento all'Ufficiale di Gara o ad un Membro di Giuria.

- 7.6.7.1 se la richiesta è considerata giustificata:
- **7.6.7.1.1** Il colpo deve essere annullato ed il tiratore può ripeterlo.
- 7.6.7.2 se la richiesta non è considerata giustificata:
- 7.6.7.2.1 Il colpo deve essere accreditato al tiratore che può continuare la sua gara; in questo caso, non gli sarà comminata alcuna sanzione.

7.7.0 ASSEGNAZIONE DELLE LINEE DI TIRO ED ELIMINATORIE

7.7.1 Principi fondamentali per l'Assegnazione delle linee di Tiro

- **7.7.1.1** i singoli tiratori e le squadre dovrebbero sparare in condizioni il più possibile uguali.
- **7.7.1.1.1** I tiratori dalla stessa Sezione non devono essere collocati in postazioni di tiro adiacenti tra loro.
- **7.7.1.1.2** Se possibile, i tiratori dalla stessa Sezione devono essere suddivisi equamente tra i turni di gara.

7.7.2 Gare con Carabine 10 m

7.7.2.1 Se il numero dei tiratori iscritti alla gara è superiore a quello delle linee di tiro disponibili, le linee di tiro devono essere assegnata per sorteggio in due o più turni.

7.7.3 Fasi eliminatorie con impianti all'aperto

- 7.7.3.1 Se il numero dei tiratori iscritti eccede la capacità dell'impianto di tiro, si deve programmare necessariamente una fase di Eliminatorie.
- **7.7.3** .1.1 Ogni turno di eliminatoria deve essere svolto come un normale turno di gara.
- **7.7.3 .1.2** Si qualificano i tiratori che, in ogni eliminatoria, occuperanno proporzionalmente le più alte posizioni in classifica; il coefficiente proporzionale sarà determinato in base al numero degli effettivi partecipanti alla competizione. Il numero di tiratori che otterranno la qualificazione deve essere annunciato il più presto possibile.

7.7.3 .1.3 La **formula**:

Il numero utilizzabile di linee di tiro diviso per il numero totale dei tiratori che partecipano alla gara, poi moltiplicato per il numero di tiratori che partecipano a ciascuna eliminatoria permette di ottenere il numero di tiratori che superano ciascuna fase eliminatoria accedendo alle qualificazioni.

per esempio:

60 linee di tiro utilizzabili e 101 tiratori che effettivamente sparano:			
1^ eliminatoria	54 tiratori partecipano - 32 superano il turno;		
2^ eliminatoria	47 tiratori partecipano - 28 superano il turno.		

- 7.7.3.2 Quando nelle gare a squadra sono programmate le eliminatorie, i membri delle squadre nazionali devono essere equamente suddivisi nei turni di eliminazione. I punteggi di squadra sono definiti dalla somma dei punteggi ottenuti nelle eliminatorie.
- 7.7.3.2.1 Se le linee disponibili sono insufficienti per collocare due componenti di ciascuna squadra nella prima eliminatoria, ed il terzo membro di ciascuna squadra nella seconda eliminatoria, sarà necessario effettuare tre qualificazioni con un membro di ciascuna squadra in ognuna delle eliminatorie.

- **7.7.3.3** Al tiratore che non supera le eliminatorie, non deve essere consentito di partecipare ulteriormente alla gara.
- 7.7.3.4 Se si disputa lo spareggio per la definizione dell'ultimo posto nella classifica dell'eliminatoria, l'ordine di classifica sarà determinato secondo le regole dello spareggio (cfr. 7.12.2).
- 7.7.4 Se una gara dura più di un giorno, tutti i tiratori devono sparare un uguale numero di colpi nella stessa posizione o posizioni in ciascun giorno.

7.8.0 INCEPPAMENTI

7.8.1 Se un tiratore ha un cattivo funzionamento della carabina o delle munizioni, egli può provvedere alla riparazione, o continuare a sparare con un'altra carabina, con il permesso del Direttore di Tiro o della Giuria.

7.8.1.1 Gli inceppamenti ammessi sono:

- **7.8.1.1.1** una cartuccia non esplode;
- **7.8.1.1.2** una pallottola o un piombino resta nella canna;
- **7.8.1.1.3** la carabina non spara nonostante sia stato azionato lo scatto;
- **7.8.1.1.4** l'estrattore non estrae la cartuccia.
- **7.8.1.2** Se si sostituisce la carabina, questa dovrà essere controllata ed approvata dall'Ufficio Controllo Equipaggiamenti.
- **7.8.2** Il tempo supplementare massimo concesso per le riparazioni o per la sostituzione è di 15 minuti. Il tiro deve essere completato nello stesso turno.
- **7.8.2.1** Alla ripresa del tiro, nell'ambito del tempo residuo, sono consentiti colpi di prova in numero illimitato, ma soltanto prima di riprendere a sparare i colpi di gara.
- **7.8.2.2** Il tempo supplementare e gli ulteriori colpi di prova devono essere concessi solo se l'interruzione non è imputabile al tiratore.
- **7.8.2.3** In tutti i casi il Direttore di Tiro deve essere informato in modo da poter decidere sulle misure da adottare.

7.8.3 Gli inceppamenti non ammessi sono:

- **7.8.3.1** Il tiratore non ha caricato la carabina;
- **7.8.3.2** Il tiratore non ha tirato il grilletto;
- **7.8.3.3** Il tiratore poteva ragionevolmente correggere l'anomalia che ha prodotto l'inceppamento.
- 7.8.4 Guasto dei sistemi elettronici
- 7.8.4.1 In caso di quasto di tutte le apparecchiature di uno stand:



- **7.8.4.1.1** il tempo di gara già trascorso deve essere registrato dal Direttore di Tiro e dalla Giuria;
- 7.8.4.1.2 tutti i colpi di gara sparati da ciascun tiratore fino a quel momento devono essere contati e registrati; nel caso di mancanza di energia elettrica, al fine di permettere di stabilire il numero dei colpi registrati dal bersaglio, é necessario attendere il ripristino del servizio; non necessariamente l'indagine deve essere fatta attraverso l'analisi sul monitor posto sulla linea del fuoco.
- 7.8.4.2 Dopo che il guasto è stato riparato e tutto lo stand ha ripreso a funzionare, verranno concessi cinque (5) minuti di tempo supplementari che saranno aggiunti al restante tempo della gara. L'ora di inizio deve essere annunciata con l'altoparlante con un anticipo di almeno cinque (5) minuti. Ai tiratori deve essere concesso di riprendere posizione nei cinque (5) minuti precedenti il riavvio della competizione. Durante il rimanente tempo di gara, ma solo prima dei colpi di gara, sarà concesso di sparare un numero illimitato di colpi di prova.
- 7.8.4.3 Guasto di un solo sistema elettronico
- **7.8.4.3.1** Quando si guasta un singolo bersaglio (cfr. art. 7.6.5 Interruzioni)
- 7.8.4.3.2 Se durante la serie di colpi di prova un tiratore reclama circa la corretta registrazione o valutazione del colpo(i), la Giuria può concedergli il trasferimento su un'altra linea di tiro. Il tiratore avrà diritto ad un adeguato tempo di recupero. Sulla linea di tiro iniziale, la Giuria esamina il colpo(i) di prova il più presto possibile applicando la procedura di Esame del Punteggio sui Bersagli Elettronici cui al punto 7.5.7 (EST).
- **7.8.4.3.2.1** Se dall'esame risulta che il bersaglio installato sulla linea iniziale ha fornito un risultato corretto, il tiratore sarà penalizzato con la deduzione di due (2) punti dal colpo di valore più basso della prima serie di gara.
- 7.8.4.4 Reclamo per l'errata registrazione o visualizzazione di un colpo sul monitor integrato nel sistema di un bersaglio elettronico.
- 7.8.4.4.1 Il tiratore deve immediatamente informare del guasto il più vicino Commissario di Tiro. Il Commissario deve prendere nota scritta dell'ora del reclamo. Uno o più Membri di Giuria devono recarsi sulla linea del fuoco.
- **7.8.4.4.2** Il tiratore sarà invitato a sparare un ulteriore colpo sul suo bersaglio.
- 7.8.4.4.3 Se il valore e la posizione di questo colpo vengono registrati e visualizzati sul monitor, si comanderà al tiratore di continuare la gara. Il valore e la posizione di questo colpo ripetuto devono essere registrati. L'ora del colpo supplementare, il suo numero progressivo (compreso quello del colpo non registrato) il suo valore, la sua posizione ed il numero della linea di tiro devono essere comunicati per iscritto alla Giuria e trascritti anche sul Registro di Gara (RR) e sul Rapporto d'incidente (IR).
- **7.8.4.4.4** Dopo la fine di quel turno di gara, sarà attivata **la Procedura di Esame del Punteggio sui Bersagli Elettronici** (rif: art. 7.5.7). Utilizzando queste informazioni, l'ora e la posizione del colpo supplementare, la Giuria deciderà se tutti i colpi sparati, compreso quello supplementare, sono stati registrati dal computer.
- **7.8.4.4.5** Se si accerta che tutti i colpi sono stati correttamente registrati, il colpo oggetto del reclamo sarà conteggiato nel punteggio del tiratore, come pure il colpo sparato

immediatamente dopo quello contestato (colpo supplementare). L'ultimo colpo sparato (in più per la gara) sarà annullato.

- **7.8.4.4.6** Se nell'applicare la Procedura di Esame del Punteggio sui Bersagli Elettronici (rif: 7.5.7), il colpo contestato non è stato localizzato né lo si è rinvenuto posizionato altrove, ai fini della definizione del punteggio del tiratore, saranno conteggiati soltanto quei colpi correttamente registrati escluso l'ultimo colpo sparato (il supplementare).
- **7.8.4.4.7** Se il colpo contestato non è stato localizzato nella memoria del computer, ma è stato localizzato altrove, la Giuria ne determinerà la validità ed il valore del punto.
- 7.8.4.4.8 Se il colpo supplementare sparato non viene registrato o mostrato sul monitor e l'apparato non può essere riparato entro 5 minuti, il tiratore sarà spostato su una linea di riserva e, quando egli sarà pronto a riprendere il fuoco, saranno **aggiunti cinque (5) minuti** di tempo al suo rimanente tempo di gara. Gli sarà concesso di sparare dei colpi di prova in numero illimitato. Quindi il tiratore ripeterà i due (2) colpi di gara non registrati o non visualizzati nella precedente postazione. Al tiratore si accrediterà il punteggio di tutti i colpi registrati sul monitor della prima linea di tiro più il punteggio di tutti i colpi di gara effettivamente sparati sul secondo bersaglio. Se i due colpi supplementari saranno in seguito trovati nella registrazione del computer del primo bersaglio, essi saranno annullati.

7.8.4.5 Guasto alla striscia di carta o di gomma

Se la Giuria stabilisce che il guasto è ascrivibile al non corretto avanzamento della banda di carta o di gomma, il tiratore sarà spostato su una linea di riserva. Gli saranno concessi colpi di prova in numero illimitato, da sparare nel tempo di gara rimastogli incrementato del tempo in più concessogli. Quindi egli ripeterà il numero di colpi di gara stabiliti dalla Giuria. Al tiratore sarà accreditato il punteggio di tutti i colpi che sono stati correttamente mostrati sul monitor del primo bersaglio più il punteggio di tutti i colpi di gara che è stato necessario sparare sul secondo bersaglio per il completamento della gara. Al termine del turno di gara, la Giuria deciderà quali colpi devono essere conteggiati su ciascun bersaglio.

- 7.8.5 Reclamo relativo al valore del colpo sul Bersaglio Elettronico (cfr.: 7.13.4.2).
- 7.8.5.1 Terminato il turno di gara e prima che le apparecchiature siano reimpostate per il turno successivo, gli UdG dovranno effettuare la stampa dettagliata del "log-print" (sequenza eventi memorizzati dal sistema) delle stampanti in servizio su quelle linee di tiro su cui sono stati fatti reclami o mosse osservazioni nonché su quelle ad esse immediatamente adiacenti.
- **7.8.5.2** Al termine del turno di gara, si instaurerà la Procedura di Esame del Punteggio sui Bersagli Elettronici (rif art. 7.5.7). l'Ufficio Classifica attribuirà il corretto punteggio a quei colpi non indicati dalle apparecchiature elettroniche.

7.9.0 REGOLE DI COMPORTAMENTO PER TIRATORI ED UFFICIALI

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



- 7.9.2 Ogni squadra deve avere un Dirigente accompagnatore che è responsabile del mantenimento della disciplina nella squadra. Può essere nominato come accompagnatore di squadra un tiratore. In ogni momento l'accompagnatore ufficiale deve collaborare con gli Ufficiali di Gara per tutto quanto é inerente alla sicurezza, al corretto svolgimento della competizione ed allo spirito sportivo. Il Dirigente di squadra è responsabile di tutte le attività ufficiali riguardanti la squadra stessa.
- 7.9.3 Il Dirigente accompagnatore ha la responsabilità di:
- **7.9.3.1** completare le iscrizioni necessarie rispondendo correttamente a tutte le informazioni richieste e presentarle ai funzionari designati entro il limiti di tempo indicati;
- **7.9.3.2** recepire in maniera approfondita il programma di gara;
- **7.9.3.3** garantire che ciascun tiratore si presenti, pronto a sparare, alla linea di tiro assegnata, all'ora esatta, con le armi e l'equipaggiamento controllati;
- **7.9.3.4** prendere visione dei risultati e presentare gli eventuali reclami.
- **7.9.3.5** osservare quanto contenuto nei comunicati provvisori e in quelli ufficiali, i punteggi e gli annunci;
- **7.9.3.6** Ricevere le informazioni ufficiali e le richieste e comunicarle ai componenti la squadra.
- **7.9.4** Il tiratore deve presentarsi, pronto a sparare, alla linea di tiro assegnata, all'ora esatta, con le armi e l'equipaggiamento controllati;
- 7.9.5 Assistenza al tiro durante lo svolgimento della gara
- 7.9.5.1 Quando il tiratore è sulla linea di tiro, é vietato dargli consigli di qualsiasi tipo. Quando il tiratore é sulla linea di tiro, può parlare soltanto con i Membri di Giuria o gli Ufficiali di Gara.
- 7.9.5.2 Se un tiratore desidera parlare con qualcuno, egli deve scaricare l'arma, lasciarla in condizioni di sicurezza sulla linea di tiro (se possibile sul pancone o sostegno). Nel caso in cui la carabina è munita di otturatore, quest'ultimo deve essere arretrato in posizione di apertura. Un tiratore può lasciare la linea di tiro, senza disturbare gli altri tiratori, solo dopo aver **informato** di ciò il Commissario.
- 7.9.5.3 Se un accompagnatore desidera parlare con un tiratore che sta sulla linea di tiro, egli non può contattarlo direttamente o parlargli, ma deve richiedere l'autorizzazione al Commissario o ad un Membro di Giuria che chiamerà il tiratore fuori dalla linea di tiro.
- 7.9.5.4 Se un accompagnatore della squadra o il tiratore viola le regole relative all'assistenza, la prima volta deve essere ammonito. In caso di ripetizione dell'infrazione devono essere comminati due (2) punti di penalità che devono essere sottratti dal punteggio del tiratore. L'accompagnatore della squadra deve allontanarsi dalle vicinanze della linea di tiro.
- 7.9.6 Penalità per la Violazione delle Norme
- 7.9.6.1 In caso di violazione delle norme o di inosservanza dei comandi impartiti dagli Ufficiali di Gara o dalla Giuria si comminano al tiratore le seguenti penalità a cura della Giuria o di un suo Membro:

- 7.9.6.1.1 l'ammonizione va comminata al tiratore senza lasciare dubbi di sorta in merito al fatto che trattasi di AMMONIZIONE ufficiale e deve essere mostrato il cartellino giallo. Si precisa che non è necessario far precedere le altre penalità con l'ammonizione. Un membro della Giuria registra l'evento sul Rapporto d'incidente e sul Registro di Gara.
- 7.9.6.2 la detrazione di punti dal risultato, va comminata da almeno due (2) Membri di Giuria che mostrano un cartellino verde su cui è scritto **DETRAZIONE**. Un membro della Giuria registra il provvedimento sulla Scheda di Tiro o sulla striscia della stampante nonché sul Registro di Gara.
- 7.9.6.3 la squalifica, mostrando all'interessato un cartellino rosso su cui è scritto **SQUALIFICA**. Questo provvedimento può essere adottato unicamente con decisione della maggioranza della Giuria.
- **7.9.6.3.1** Nel caso di squalifica durante la Finale, il tiratore sarà classificato all'ultimo posto nella graduatoria dei finalisti, ma conserva il suo punteggio ottenuto nella qualificazione.
- **7.9.6.4** Le dimensioni dei cartellini devono essere circa 70 x 100 mm.
- 7.9.6.5 La Giuria deve graduare le sanzioni secondo i seguenti criteri:
- 7.9.6.5.1 Nel caso di aperte violazioni del Regolamento (carabina, abbigliamento, posizione, allenamento, ecc.) 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 due (2) punti dal suo risultato. Se il tiratore persiste nel non correggere l'errore gli si deve comminare la squalifica.
- **7.9.6.5.2** In caso di **violazione occulta** delle norme, cioè quando il sotterfugio è intenzionale, si deve comminare direttamente la squalifica.
- 7.9.6.6 Se un tiratore disturba o arreca danno ad un altro tiratore in modo contrario all'etica sportiva mentre quest'ultimo sta sparando, gli si devono detrarre 2 punti. Se il fatto si ripete, si deve comminare la squalifica.
- 7.9.6.7 Se gli viene richiesto di fornire una spiegazione circa un episodio accaduto ed il tiratore fornisce consapevolmente e deliberatamente **false informazioni**, gli si devono detrarre 2 punti. In casi gravi gli si può comminare la squalifica.
- **7.9.6.8** Se un tiratore maneggia una carabina in un modo pericoloso o viola una qualsiasi regola di sicurezza, egli può essere squalificato dalla Giuria.
- 7.9.6.9 Se un Membro di Giuria o il Commissario responsabile del settore ritiene che un tiratore stia ritardando la gara senza necessità, per trarne un vantaggio illecito, ammonirà il tiratore. Per ogni successiva analoga irregolarità si devono detrarre due (2) punti dal suo risultato.
- 7.9.7 Tutte le irregolarità, penalità, colpi mancati, inceppamenti, tempo supplementare concesso, colpi ripetuti o annullati, ecc., devono essere chiaramente riportate sul Registro Rapporto di Incidente (IR), sul Registro di Gara (RR), sulla striscia della stampante (bersaglio elettronico), sul bersaglio e sulla Scheda di Tiro (bersaglio cartaceo) da un Commissario e/o da un Membro della Giuria di Gara e rimessi per il prosieguo delle attività all'Ufficio Classifica.



7.9.8 Le detrazioni dal punteggio devono essere sempre fatte nella serie nella quale è stata commessa la violazione. Se si tratta di detrazioni a carattere generale, queste devono essere applicate al colpo di gara di valore più basso della prima serie di gara.

7.10.0 CONTROLLO EQUIPAGGIAMENTI

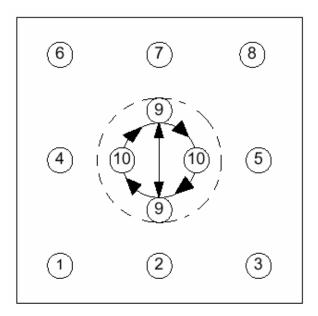
7.10.1 La Direzione di Gara deve essere in possesso di una serie completa di calibri e di strumenti per il controllo degli equipaggiamenti prima e durante le gare.

La Certificazione relativa ai calibri ed al materiale di controllo degli equipaggiamenti deve esser conservata agli atti.

- 7.10.2 Il Comitato Organizzatore 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.
- 7.10.3 L'Ufficio Controllo Equipaggiamenti sarà assistito e supervisionato da un Membro della Giuria (Presidente Ufficio Controllo Equipaggiamenti).
- 7.10.4 L'Ufficio Controllo Equipaggiamenti deve registrare il nome del tiratore, la marca (il fabbricante), il numero di matricola, ed il calibro di ogni carabina approvata.
- 7.10.5 Tutto l'equipaggiamento approvato deve essere contrassegnato con un appropriato sigillo o bollino. L'approvazione deve essere annotata sulla **Scheda Controllo Equipaggiamenti**.
- **7.10.6** Dopo l'approvazione, prima o durante la gara, l'equipaggiamento non deve essere alterato in nessun modo che possa essere in contrasto con le norme regolamentari.
- 7.10.7 Se sorgono dubbi al riguardo, l'equipaggiamento deve essere riportato al controllo per una nuova ispezione ed approvazione.
- 7.11.0 PROCEDURE LA SEGNALAZIONE DEI COLPI (bersagli cartacei)
- 7.11.1 I colpi che non raggiungono il bersaglio nell'area delimitata dagli anelli dei punti devono essere conteggiati come mancanti.
- 7.11.2 Procedure per la segnalazione dei colpi Indicazione dei colpi a 300 m.
- 7.11.2.1 Segnalazione dalla Linea dei Bersagli
- **7.11.2.2** Non appena il segnalatore riceve il segnale, deve indicare l'ubicazione del colpo.
- **7.11.2.2.1 L'indicazione dei colpi** deve essere effettuata in conformità con il seguente sistema. Non appena il Commissario in Fossato riceve il segnale per la lettura del punto, deve:
- **7.11.2.2.1.1 abbassare** il bersaglio
- **7.11.2.2.1.2 coprire** il foro con un bollino trasparente ed apporre su di esso un bollino di colore contrastante col fondo del bersaglio.
- **7.11.2.2.1.3 alzare** il bersaglio;

- **7.11.2.2.1.4 mostrare** il valore del colpo con l'apposito disco di segnalazione.
- **7.11.2.2.2** Quando per indicare i valori del colpo è usato il disco di segnalazione, esso deve essere costituito da un sottile disco del diametro di 200 mm 250 mm, verniciato di nero su un lato e di bianco sull'altro e montato su una sottile asta che normalmente è fissata sul lato bianco del disco alla distanza di 30 mm 50 mm alla destra del centro.
- **7.11.2.2.3** Il valore dei colpi sarà segnalato come segue:
- **7.11.2.2.3.1** Deve essere evidenziata la posizione **dell'ultimo colpo**.
- **7.11.2.2.3.2** Il valore dei punti 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, deve essere segnalato ponendo il disco, **la parte nera verso la linea di fuoco**, sul punto adatto dello specchio del bersaglio posto in posizione sollevata così come appare nella figura dell'art. 7.11.2.2.3.7;
- **7.11.2.2.3.3** se **il punto è un 9**, il disco, la parte bianca rivolta verso la linea di fuoco, deve essere mosso verticalmente 2 volte, sulla parte scura del bersaglio;
- **7.11.2.2.3.4** se **il punto è un 10**, il disco, 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 dell'art. 7.11.2.2.3.7;
- **7.11.2.2.3.5** un colpo **non presente sul bersaglio** è segnalato soltanto spostando il lato nero del disco di segnalazione tre o quattro volte trasversalmente al bersaglio:
- **7.11.2.2.3.6** se il colpo è presente sullo specchio del bersaglio, ma **non nella zona dei punti**, è segnalato in primo luogo indicando un colpo mancato (0) e successivamente mostrando la posizione del colpo.

7.11.2.2.3.7 Schema di segnalazione dei colpi



7.11.2.2.4 Il bersaglio di prova deve essere chiaramente evidenziato con un nastro trasversale posto sulla parte superiore destra del bersaglio. Con condizioni di luce normali, il nastro deve essere chiaramente visibile ad occhio nudo alla prevista distanza. Nel caso in cui i bersagli sono maneggiati nella stazione dei bersagli



(fossato), il bersaglio di prova non deve mai essere esposto mentre il tiratore sta effettuando i colpi di gara.

7.12.0	SPAREGGIO
7.12.1	Parità individuali
7.12.1.1	Dopo la fase delle qualificazioni, tutte le parità dovranno essere interrotte, ad eccezione dei risultati che coincidono con il punteggio massimo ottenibile.
7.12.2	Per decidere l'ordine della classifica, le parità saranno interrotte secondo la seguente procedura:
7.12.2.1	il punteggio più alto dell'ultima serie di 10 colpi; se la parità permane, retrocedendo di serie in serie finché non si risolve la situazione di parità;
7.12.2.2	Il più alto numero di 10, 9, 8, ecc.;
7.12.2.3	il più alto numero di <i>mouches</i> .
7.12.2.4	Se la parità persiste, i tiratori vengono classificati a pari merito ed elencati in ordine alfabetico secondo il loro cognome.
7.12.2.5	Per l'accesso alle finali, nei casi di parità, la classifica per i primi otto (8) posti sarà definita applicando i sopradetti articoli.
7.12.2.5.1	La Giuria determinerà a mezzo di sorteggio le posizioni di partenza delle finali quando:
7.12.2.5.1.1	diversi tiratori ottengono il punteggio massimo in una qualificazione;
7.12.2.5.1.2	fra due o più finalisti sussiste una parità che non è possibile interrompere;
7.12.2.5.1.3	fra due o più tiratori si presenta una parità non interrompibile per definire l'ultima posizione della classifica di accesso alle finali (per esempio ottavo e nono posto).
7.12.3	Parità di Squadra
7.12.3.1	Le parità nelle gare di squadra devono essere decise sommando i risultati di tutti i membri di una squadra e seguendo le procedure per rompere le parità individuali descritte nell'articolo 7.12.2.
7.13.0	RECLAMI ED APPELLI
7.13.1	Tassa per i reclami
7.13.1.1	Reclami: definita nel Programma Sportivo Federale (PSF).
7.13.1.2	Appelli: definita nel PSF.
7.13.1.3	La tassa deve essere restituita se il reclamo viene accettato, mentre è trattenuta, dal Comitato Organizzatore, se il reclamo viene respinto.

7.13.2 Reclami Verbali

Ciascun tiratore o accompagnatore ufficiale ha il diritto di presentare, immediatamente e verbalmente, alla Direzione del tiro o al Membro di Giuria, reclamo contro un episodio della gara o contro una decisione od una azione. Tali reclami, per i quali bisogna corrispondere la relativa tassa, possono concernere le seguenti questioni:

- 7.13.2.1 un tiratore o un accompagnatore di squadra ritiene che i Regolamenti UITS o il Programma di Gara non siano stati osservati durante lo svolgimento della gara;
- 7.13.2.2 un tiratore o un accompagnatore non concorda su una decisione o sull'operato di un Ufficiale di Gara o di un Membro di Giuria;
- 7.13.2.3 un tiratore è stato disturbato o danneggiato da altri tiratori(e), Ufficiali(e) di Gara, spettatori(e), giornalisti(a) o da altre persone o cause;
- 7.13.2.4 un tiratore ha avuto una lunga interruzione nel tiro causata dal guasto dell'impianto di tiro, da irregolarità di classifica o da altra(e) causa(e);
- **7.13.2.5** un tiratore è stato danneggiato da irregolarità riguardanti i tempi di gara, incluso i tempi di gara troppo brevi rispetto a quelli previsti.
- 7.13.2.6 Il Direttore di Tiro e/o il Membro di Giuria deve valutare immediatamente i reclami verbali e assumere le opportune misure per correggere la situazione o per sottoporre il reclamo all'esame collegiale della Giuria per il giudizio. In tali casi, se necessario, l'Ufficiale di Gara o un Membro della Giuria può fermare temporaneamente il tiro.

7.13.2 Reclami Scritti

- 7.13.3.1 Il tiratore o accompagnatore ufficiale che **non sia d'accordo** con l'operato o la decisione presa su un **reclamo verbale** può sporgere un 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 PSF.
- **7.13.3.2** I reclami devono essere presentati alla Direzione di Gara che dispone degli appositi modelli prestampati (*vedi* Allegati RG 3.8.0).
- **7.13.3.3** Le decisioni sui reclami scritti devono essere decisi a maggioranza della Giuria.

7.13.4 Reclami sui risultati:

In tutti i casi l'Ufficio Classifica deve munirsi dell'allegato MODULO PR per i reclami avversi al risultato (*vedi* Allegati RTC).

7.13.4.1 Limite di tempo per i Reclami

7.13.4.1.1 Tutti i reclami sui risultati devono essere presentati entro 20 minuti dopo la pubblicazione dei punteggi ufficiali sul tabellone principale. L'ora indicante la scadenza della presentazione dei reclami deve essere precisata sul tabellone stesso immediatamente dopo che l'affissione è stata completata. L'Ufficio presso cui va presentato il reclamo sul risultato deve essere indicato nel Programma di Gara.

7.13.4.2 Punteggi determinati dai bersagli elettronici

- 7.13.4.2.1 Se un tiratore **contesta il valore di un colpo**, il reclamo sarà accettato se la contestazione avviene prima del colpo successivo (ad eccezione dei casi di guasti relativi all'avanzamento della carta o della gomma dell'apparecchio: cfr. 7.8.4.5) oppure, se la contestazione è relativa all'ultimo colpo, entro il tempo massimo di tre (3) minuti.
- 7.13.4.2.2 Se la contestazione riguarda il valore di un colpo, al tiratore sarà richiesto di sparare un altro colpo alla fine della competizione, in modo che questo colpo supplementare potrà essere conteggiato quando il valore corretto del colpo oggetto della contestazione non può essere determinato ed il reclamo sia stato accolto.
- 7.13.4.2.3 Se il reclamo riguarda un colpo sparato il cui valore é diverso dallo zero, o non è confermato l'errore di registrazione del punto, al tiratore sarà comminata la penalità di due (2) punti, e la tassa di reclamo (vedi PFS e/o PdG) è trattenuta.
- **7.13.4.2.4** Le decisioni della Giuria sul valore o sul numero di colpi su di un bersaglio sono definitive ed inappellabili.

7.13.4.3 Bersagli cartacei

- 7.13.4.3.1 Quando in una gara sono utllizzati i bersagli cartacei, un tiratore o un accompagnatore 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 dei colpi attribuiti con l'uso collegiale del calibro, che sono definitive ed inappellabili. I reclami sui risultati possono essere presentati soltanto sui punti che sono stati decisi senza l'uso del calibro o per gli errori commessi nella trascrizione dei dati in classifica o sulla scheda di tiro. In caso di insussistenza dell'errore, si applicano le stesse penalità previste dall'articolo 7.13.4.2.3.
- 7.13.4.3.2 Nel caso di utilizzo dei bersagli cartacei, L'accompagnatore ufficiale o il tiratore ha il diritto di visionare il foro(i) del colpo(i) oggetto(i) del reclamo ma non gli è consentito in alcun modo toccare il bersaglio(i).
- **7.13.4.3.3** Le decisioni della Giuria sul valore o il numero di colpi su un bersaglio sono finali ed inappellabili

7.13.5 Appelli

- 7.13.5.1 In caso di disaccordo con una decisione della Giuria di Gara, la questione può essere rappresentata in un ricorso alla Giuria di Appello. Tali appelli devono essere presentati da un Dirigente o da un Rappresentante per scritto non più tardi di un'ora (1) dopo che la decisione della Giuria è stata resa pubblica (*vedi* RG 3.8.0). In particolari circostanze, con decisione della Giuria di Appello, il tempo di presentazione dell'appello può essere esteso fino a 24 ore. Tale decisione, relativamente al caso per il quale è stato proposto l'appello, può comportare il rinvio della cerimonia di premiazione.
- **7.13.5.2** La decisione della Giuria di Appello è definitiva.
- **7.13.6.0** Le copie di tutte le decisioni concernenti i reclami scritti e gli appelli devono essere inoltrate dal Comitato Organizzatore o dal Delegato Tecnico alla Segretaria Generale

della UITS insieme alla Relazione ed ai Risultati per consentirne l'esame da parte della Commissione Ufficiali di Gara.

7.14.0 FINALI NELLE SPECIALITA' OLIMPICHE

7.14.1

Disciplina	Uomini / Donne	Limite di tempo per colpo
Carabina 10 m	Uomini	75 secondi
Carabina 10 m	Donne	75 secondi
Carabina Libera 3 Posizioni (posizione in piedi)	Uomini	75 secondi
Carabina Sportiva 3 Posizioni (posizione in piedi)	Donne	75 secondi
Carabina Libera a Terra	Uomini	45 secondi

7.14.2.1 A ciascuna finale prendono parte otto (8) concorrenti.

7.14.2.2 Assegnazione delle linee di tiro:

I tiratori qualificati per le finali avranno le seguenti posizioni, a seconda del loro piazzamento di qualificazione:

Linea di tiro	1	2	3	4	5	6	7	8
Posizione di partenza	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°

7.14.3 Numero dei bersagli: Dieci (10)

7.14.3.1 Un bersaglio di riserva deve essere disponibile sulla sinistra e sulla destra degli otto (8) bersagli di Finale e deve essere allestito come bersaglio di gara.

7.14.3.2 Bersagli Cartacei:

- **7.14.3.2.1** Numero di bersagli di prova: quattro (4) per ciascuna finale;
- **7.14.3.2.2** Numero dei colpi di finale per bersaglio: un (1) colpo per bersaglio;

7.14.3.3 Bersagli elettronici:

7.14.3.3.1 L'immagine del bersaglio sui monitor riservati agli spettatori deve essere dello stesso tipo per tutti gli otto (8) monitor e deve essere facilmente visibile da parte degli spettatori.

Programma della Finale

7.14.4

7.14.4.1 Presentazione allo Stand della Finale

- 7.14.4.1.1 Gli accompagnatori ufficiali sono responsabili della presentazione dei loro tiratori alla Giuria nell'Area di Preparazione almeno 20 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della finale. I tiratori saranno completamente vestiti, pronti per sparare, con il solo equipaggiamento necessario per la Finale. Gli Ufficiali di Gara ed i Membri di Giuria dovranno completare i loro controlli nell'Area di Preparazione.
- **7.14.4.1.2** L'ora di inizio della finale deve essere indicata nel Programma di Gara. Qualunque ritardo deve essere annunciato e l'avviso deve essere affisso nello Stand della Finale.
- 7.14.4.2 Tempo di Preparazione e presentazione dei finalisti.
- 7.14.4.2.1 I tre (3) minuti riservarti al tempo di preparazione hanno inizio col comando "Il Tempo di preparazione inizia ora". I tiratori saranno presentati agli spettatori prima e durante il tempo di preparazione; se necessario, anche nei primi minuti riservati ai colpi di prova. Prima e durante il Tempo di Preparazione, i tiratori possono maneggiare la loro carabina, imbracciarla, effettuare il tiro a secco ed eseguire esercizi di mira sulla linea di tiro loro assegnata.
- 7.14.4.3 Non è consentita l'emissione di gas dalla carabina. Per l'infrazione, al tiratore si deve comminare l'ammonizione e, se ripetuta, si deve infliggere la detrazione di due (2) punti.
- **7.14.5 All'ora di inizio**, ufficialmente comunicata sul Programma della Gara, si dovrà pronunciare il comando **CARICATE**, parola che segna l'inizio dei colpi di gara. Ogni ritardo deve essere annunciato e pubblicato nello stand della finale.
- 7.14.5.1 Il finalista che **non è sulla linea di tiro assegnata** all'orario d'inizio è automaticamente retrocesso all'ultimo posto nella classifica della finale e non può partecipare alla finale.

7.14.6 Procedura di gara

- 7.14.6.1 Alla fine del Tempo di Preparazione, il Direttore di Tiro annuncerà "COLPI di PROVA START". (Cinque (5) i minuti di tempo in cui è consentito sparare un illimitato numero di colpi di prova).
- **7.14.6.1.1** 30 secondi prima della fine dei colpi di prova, il Direttore di Tiro annuncerà: "30 SECONDI".
- **7.14.6.1.2** Al termine dei cinque (5) minuti di colpi di prova, il Direttore di Tiro impartisce il comando "STOP".
- **7.14.6.2** 30 secondi di pausa assicurarsi che i bersagli di finale siano approntati.

7.14.6.3 Comandi

La Finale consiste in 10 colpi e verrà effettuata tirando colpo per colpo singolarmente, con i seguenti comandi ripetuti per ciascun colpo:

<u> </u>	
	VI

"Per il primo / prossimo colpo di finale: CARICATE"	 Dopo questo comando il tiratore carica la sua carabina. La carabina non deve essere caricata prima di questo comando.
	 Ciò significa che nelle specialità a 50 m l'otturatore deve essere aperto. Dopo il primo colpo è permesso lasciare il bossolo vuoto nella camera di cartuccia tra un colpo e l'altro. Nelle specialità a 10 m la carabina deve essere scarica. La cartuccia o il piombino deve essere inserita(o) nella camera di cartuccia solo dopo il comando "CARICATE".
"ATTENZIONE: 3-2-1 START"	 Il tiratore ha a disposizione: 75 secondi di tempo in cui tirare il suo colpo 45 secondi di tempo nella posizione a terra.
	Questo comando, col conteggio alla rovescia, deve concedere ai tiratori il tempo sufficiente per assumere la loro posizione di tiro.
	Il tempo per l'esecuzione del tiro comincia dal comando "START".
"STOP"	Questo comando viene dato circa 5 secondi dopo che l'ultimo tiratore ha sparato, o immediatamente dopo lo scadere del tempo regolamentare. L'ultimo secondo deve corrispondere con la parola "STOP".
"CAMBIARE I BERSAGLI"	Per i commissari ai bersagli,Ai tiratori: per richiamare i bersagli.

- **7.14.6.3.1** Immediatamente dopo il comando "STOP" devono essere annunciati i risultati.
- 7.14.6.3.2 10 secondi dopo la **immediata e definitiva valutazione** di ogni colpo e l'annuncio del relativo risultato, si deve ripetere la procedura di cui all'art. 7.14.6.3 finché tutti i 10 colpi sono stati effettuati. Qualsiasi reclamo deve essere fatto immediatamente dal tiratore o dal suo allenatore previo sollevamento della mano.
- **7.14.6.3.3** Ogni colpo sparato prima del comando "START" o dopo il comando "STOP" viene conteggiato come mancato (zero).
- **7.14.6.3.4** Se un tiratore spara più di un colpo durante il tempo di un colpo, il punteggio per questo colpo di Finale sarà conteggiato zero (0).

- **7.14.6.3.5** Se si usano portabersagli a filo, i bersagli devono essere richiamati alla linea di fuoco solo dopo il comando "STOP" e "CAMBIARE I BERSAGLI", per evitare di arrecare disturbo ai tiratori vicini.
- 7.14.6.3.6 SONO CONSENTITI ESERCIZI DI MIRA SOLTANTO 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 SONO PROIBITI.

7.14.7 Risultati Ufficiali della Finale

- **7.14.7.1** I risultati delle finali devono essere sommati al risultato individuale del turno di qualificazione.
- 7.14.7.2 I risultati della qualificazione e quelli della finale, sommati fra loro, devono essere indicati sul tabellone principale ed essere stampati sulla classifica riportante i risultati ufficiali.
- **7.14.7.2** I reclami saranno vagliati immediatamente e la decisione sarà definitiva ed inappellabile. Deve essere corrisposta la relativa tassa prevista dal programma di gara.
- 7.14.7.4 La valutazione dei colpi della Finale sarà effettuata, se tecnicamente possibile, con bersagli elettronici oppure con macchine leggi-bersagli o usando dispositivi manuali in grado di suddividere 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 per la lettura, saranno valutati a mano dalla Giuria con strumenti approvati dalla UITS. Nelle gare di CL e CS si possono usare visuali di ricambio (20 x 20 cm)

7.14.8 Casi di parità - decisioni

- **7.14.8.1** I casi di **parità dopo la Finale** verranno risolti effettuando uno spareggio colpo su colpo.
- 7.14.8.2 Tutti i tiratori devono restare al loro posto dopo l'ultimo colpo e fino all'annuncio dei risultati ufficiali. I tiratori che hanno conseguito punteggi in parità rimarranno sulla loro linea di tiro. Tutti gli altri tiratori si allontaneranno immediatamente dalla linea di tiro lasciando le armi e gli accessori sulla linea del fuoco. Quando diversi tiratori sono in parità per più di una posizione in classifica, per esempio: due tiratori in parità per il secondo posto in classifica (2° e 3° posto) e due tiratori in parità per la quinta posizione in classifica (5° e 6°posto), si svolgerà per primo lo spareggio relativo alla posizione più bassa in classifica ed a seguire si svolgerà quello (i) per la posizione(i) di livello più alta(e) in classifica fin quando tutte le parità saranno interrotte.
- **7.14.8.2.1** L'ordine di effettuazione degli spareggi può essere modificato solo se autorizzati dalla UITS.
- 7.14.8.3 I colpi dello spareggio cominceranno subito, senza ritardo e senza ulteriori colpi di prova, seguendo la procedura indicata all'art. 7.14.6.3 fin quando la parità sarà interrotta.
- 7.14.8.3.1 NOTA: Nel caso di spareggi multipli nello stand a 50 m. Se c'è un ritardo superiore a cinque (5) minuti dopo il termine della Finale, può essere fatta richiesta di effettuare fino a tre colpi di riscaldamento dell'arma da sparare sul bersaglio, senza che siano indicati i punteggi realizzati e nel tempo massimo di 30 secondi. Il tempo per il riscaldamento ha

- inizio col comando "Start" e l'ultimo secondo (30") deve corrispondere con la parola "Stop".
- 7.14.8.4 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 quanto descritto all'art. 7.14.6.3 finché la parità verrà risolta.

7.14.9 Inceppamenti

- 7.14.9.1 In caso di inceppamento AMMESSO si concede al tiratore di ripetere il colpo non effettuato UNA volta durante la Finale, compreso l'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 NON AMMESSO non si effettuerà alcuna ripetizione.
- **7.14.9.1.1** Se un colpo non è stato effettuato per inceppamento, il tiratore può tentare di ovviare all'inceppamento nel rimanente tempo. Dopo aver tentato di risolvere l'inceppamento, egli **non può pretendere** che gli sia concesso un "INCEPPAMENTO AMMESSO", a meno che una parte della carabina sia visibilmente danneggiata al punto tale da non consentire l'effettuazione del colpo.
- 7.14.9.1.2 In caso di un INCEPPAMENTO AMMESSO, i risultati di tutti gli altri finalisti non dovranno essere mostrati. Gli altri finalisti devono attendere finché il tiratore (i tiratori) che ha (hanno) avuto l'inceppamento abbia (abbiano) sparato il colpo (nel tempo consentito). Dopo di ciò, tutti i risultati dovranno essere indicati insieme e la Finale può continuare.

7.14.10 Guasti agli impianti

- **7.14.10.1** Se il **guasto** interessa **tutti i bersagli** della Finale, deve essere adottata la seguente procedura.
- **7.14.10.2** I colpi completati (da tutti i tiratori) saranno conteggiati con un **totale parziale**.
- **7.14.10.3** Se il **guasto é riparato** entro il periodo di un'ora ed è possibile continuare la Finale, si spareranno i rimanenti colpi. Dopo che i tiratori hanno assunto la propria posizione di tiro, saranno concessi cinque minuti di tempo con la possibilità di tirare un illimitato numero di colpi di prova.
- **7.14.10.4** Se il guasto non può essere riparato per consentire la continuazione della finale nel limite di tempo sopra indicato, il totale parziale registrato (7.14.10.2) costituirà il punteggio finale e su questa base si compilerà la classifica e si effettuerà la relativa premiazione.
- **7.14.10.5** Per i **punteggi in parità**, tutti i tiratori in parità saranno classificati secondo le regole dello SPAREGGIO (art. 7.12.0). Il risultato della finale è conteggiato come l'ultimo totale parziale della serie (cfr. 7,14,10,2).
- **7.14.10.6** Quando **non funziona un solo bersaglio**, il tiratore sarà spostato su una postazione di riserva. Su richiesta del tiratore, gli saranno concessi due (2) minuti per sparare dei colpi di prova prima di ripetere il(i) colpo(i) di finale non eseguito(i) precedentemente.



RAPPORTO INCIDENTE



Rapporto n°:									
(deve essere ri	portat	o sul Reg	istro di Gara)				1		
Data dell'evento:					Ora dell'	evento:			
Gara				Turno			N° linea		
Nominativo	del Tir	atore					Ripresa:		
N° pettorale:			Sezione/Gruppo				Serie:		
			Breve e	sposizion	e della vic	enda:			
Firma del Com	missa	rio		Nom	inativo			Ora:	
di tiro								Ola.	
Firma del Diret	tore d	i		Nom	inativo			Ora:	
Tiro									
Firma Addetto	Ufficio)		Nom	inativo			Ora:	
Classifica				Nom	inativo				
Firma Direttore Ufficio Classific				INOITI	iiialivu			Ora:	
Firma del Mem				Nom	inativo				
Giuria	2.5 di							Ora:	
Articoli del Reg	golam	ento		•		Riferimento:			

Nota: Una volta che il documento è stato compilato dagli Ufficiali di Gara, deve essere immediatamente trasmesso all'Ufficio Classifica.

La Direzione di Gara, ricevuto il reclamo, deve immediatamente inviarlo all'Ufficio Classifica



UFFICIO CLASSIFICA RECLAMO al PUNTEGGIO

1)

Gara:					
Turno:		Eliminator Qualificazi			
	vvisorio pubblicato (nome):			Ora:	
Termine ultimo	per il reclamo ore:			Ora:	
Argomento de	l reclamo				
Reclamo prese	entato da:		Ora di consegna del reclamo		
Esito del recla	mo				
Firma del Dire	ttore di Tiro			Ora:	
Firma del Dire Classifica	ettore Ufficio			Ora:	
Firma dell'Uffi Classifiche	ciale tecnico alle			Ora:	



7.15.0	Carabina:	Tabella	riepilogativa	delle gare							
			Numero di	Numero dei				Sostituzi	one bersagli		
Specialità	Uomini /	Nr. di	colpi sul	bersagli di	Bersagli Norma di			Temp	oi di gara		
	Donne	colpi	bersaglio (cartaceo)	prova (cartaceo)	riferimento	Porta b	ersagli a filo	nel	fossato	Altr	i Sistemi
Carabina a m. 10	Uomini	60	4	4	6.3.2.3	1 ora,	45 minuti	1 ora,	45 minuti	1 ora	, 45 minuti
Carabina a m. 10	Donne	40	ı	4	6.3.2.3	1 ora,	15 minuti	1 ora,	15 minuti	1 ora, 15 minuti	
				4		Terra	1h	Terra	1h	Terra	45 min
Carabina 50 m tre posizioni	Uomini	120	1	in ogni	6.3.2.2	Piedi	1h, 30 _{min}	Piedi	1h,30 _{min}	Piedi	1h,15min
				posizione		Gin.	1h, 15 _{min}	Gin.	1h,15 _{min}	Gin.	1h,00min
Carabina 50 m tre posizioni	Donne	60	1	4 in ogni posizione	6.3.2.2	2 ore, 30 minuti		2 ore, 30 minuti		2 ore, 15 minuti	
Carabina 50 m	Uomini										
posizione a terra	Donne	- 60	1	4	6.3.2.2	1 ora,	30 minuti	1 ora, 30 minuti		1 ora, 15 minuti	
				4		Terra	1h,15 _{min}	Terra	1h,15 _{min}	Terra	45 min
Carabina 300 m tre posizioni	Uomini	120	1	in ogni	6.3.2.1	Piedi	1h, 45 _{min}	Piedi	1h,45 _{min}	Piedi	1h,15min
the position.				posizione		Gin.	1h,30 _{min}	Gin.	1h,30 _{min}	Gin.	1h
Carabina 300 m tre posizioni	Donne	60	10	1 in ogni posizione	6.3.2.1	2 ore, 30 minuti		2 ore, 30 minuti		2 ore, 15 minuti	
Carabina 300 m	Uomini	00	40	_	2001			i		4	
posizione a terra	Donne	- 60	10	1	6.3.2.1	1 ora,	30 minuti	1 ora,	30 minuti	1 ora	, 15 minuti
Fucile standard 300 m 3 posizioni	Uomini	60	10	1 in ogni posizione	6.3.2.1	2 ore, 30 minuti 2 ore, 30 minuti 2 ore, 15 n		, 15 minuti			
NOTA: Il periodo di 10 m	inuti di prepa	arazione ir	nizia prima dell'	orario ufficiale d	ella competizione					1	

Regolamento Tecnico Carabine Edizione 2007 (Prima Stampa 11/2007)



7.16.0	Carabina: Tabella delle specifiche tecniche							
Specialità	Peso (max)	Grilletto	Massima lunghezza della canna o del sistema	Munizioni	Foro x pollice Alloggiamento x pollice, Pomo Appoggio x mano Livella	Altre Specifiche		
Carabina a m. 10	5.5 kg (uomini e donne)	No stecker	850 mm (meccanica)	4,5 mm (.177")	No	No bipede		
Carabina 50 m 3 Posizioni e a terra	8.0 kg (uomini)	Nessuna restrizione	Nessuna restrizione	5.6 mm (.22") Long Rifle	Si Pomo solo in piedi			
Carabina 50 m 3 Posizioni e a terra	6.5 kg (donne)	Nessuna restrizione	Nessuna restrizione	5.6 mm (.22") Long Rifle	Si Pomo solo in piedi			
Carabina 300 m 3 Posizioni e a terra	8.0 kg (uomini)	Nessuna restrizione	Nessuna restrizione	Massimo 8 mm	Si Pomo solo in piedi	Massima larghezza della banda antimiraggio = 60 mm.		
Carabina 300 m 3 Posizioni e a terra	6.5 kg (donne)	Nessuna restrizione	Nessuna restrizione	Massimo 8 mm	Si Pomo solo in piedi	Massima larghezza della banda antimiraggio = 60 mm.		
Fucile Standard 300m 3 posizioni	5.5 kg (uomini)	No stecker Peso scatto 1500g	762 mm (canna)	Massimo 8 mm	No	Massima larghezza della banda antimiraggio = 60 mm. No bipede o appoggi per la carabina		



7.17.0 INDICE – Regolamento tecnico carabina	
Abbigliamento del Tiratore	7.4.7.11
Accessori	7.4.7.12
Ammonizione ufficiale	7.9.6.1.1
Apparecchi per la riproduzione sonora	7.4.1.3
Apparecchio per la misurazione della Rigidità	7.4.7.7.2.1
Apparecchio per la misurazione dello Spessore	7.4.7.7.1
Appelli	7.13.5
Appoggi per la carabina	7.4.7.12.2
Appoggio per la mano - Fucile Standard e Carabina a m. 10	7.4.3.2.2
Assegnazione delle linee di tiro ed eliminatorie	7.7.0
Bandierine Segnavento	7.4.1.2
Bersagli cartacei	7.6.3.1
Bersagli elettronici	7.6.3.2
Calciolo e Sperone	7.4.4.2
Cambiare la linea di tiro - necessità di	7.6.5.2
Cannocchiali	7.4.7.12.1
Carabina a m. 10 - cambio bersagli	7.6.3.1.1
Carabina a metri 10 - Caratteristiche	7.4.3.5
Carabine – Sintesi delle Norme	7.15.0
Carabine – Specifiche tecniche	7.16.0
Carabine 3 x 40 - procedure e norme di gara	7.6.2.3
Carabine a m. 50 - cambio bersagli	7.6.3.1.2
Caratteristiche comuni a tutte le Carabine	7.4.2
Caratteristiche delle Carabine a m. 300	7.4.5
Caratteristiche delle Carabine a m. 50	7.4.4
Cartoncini Posteriori sui bersagli Elettronici a m. 10 - 50 - 300	7.6.3.3
Cinghia	7.4.2.5
Colpi di prova	7.6.4.4.1
Colpi di Prova – Colpi prima dello START – comunicazioni prima del comando Stop	7.6.4.4
Colpi eccedenti in una gara o posizione	7.6.6.2.1
Colpi eccedenti sul bersaglio cartaceo	7.6.6.2.1.2
Colpi Irregolari	7.6.6.2
Colpi sparati prima dell'inizio	7.6.4.4.2
Colpi sparati prima dell'inizio o dopo il tempo ufficiale - sanzioni	7.6.4.4.2
Colpo di prova su un bersaglio di gara	7.6.6.4.2
Colpo incrociato ricevuto e confermato	7.6.6.4.3
Colpo sparato prima del comando "START" o dopo il comando "STOP" o "SCARICATE",	7.2.5.5
Colpo supplementare sparato e non registrato o mostrato sul monitor	7.8.4.4.8
Competenze a dare i comandi "START", "STOP", "SCARICATE"	7.2.7
Compiti e responsabilità dei Commissari	7.5.2
Compiti e responsabilità dei Commissari ai bersagli	7.5.4
Compiti e responsabilità dei Commissari Marcatori – Bersagli cartacei	7.5.3
Compiti e responsabilità del Direttore di Tiro	7.5.1
Consigli tecnici durante lo svolgimento della gara	7.9.5



Contestazione di punteggi determinati dai bersagli elettronici	7.13.4.2
Contestazione di punteggi determinati sui Bersagli cartacei	7.13.4.3
Controllo Equipaggiamenti	7.10.0
Detrazione di punti	7.9.6.2
Disturbi durante l'esecuzione di un colpo	7.6.7
Disturbo o danno ad un altro tiratore	7.9.6.6
Equipaggiamenti e Munizioni	7.4.0
Equipaggiamento non controllato e approvato	7.6.6.1.1
False informazioni - fornire	7.9.6.7
Fasi eliminatorie con impianti all'aperto	7.7.3
Finale - Casi di parità - decisioni	7.14.8
Finale - colpi a secco	7.14.6.3.6
Finale - Comandi	7.14.6.3
Finale - Guasti agli impianti	7.14.10
Finale - Inceppamenti	7.14.9
Finale - non funzionamento di un bersaglio	7.14.10.6
Finale - ora di inizio	7.14.4.1.2
Finale - procedura di gara	7.14.6
Finale - Programma	7.14.4
Finale - Risultati Ufficiali	7.14.7
Finale - Tempo di Preparazione e presentazione dei finalisti.	7.14.4.2
Finale presentazione allo Stand	7.14.4.1
Finale - assegnazione delle linee di tiro	7.14.2.2
Finale - numero dei bersagli	7.14.3
Finale - Specialità	7.14.0
Finale -bersagli Cartacei	7.14.3.2
Fucile Standard 300 m - Caratteristiche	7.4.3.4
Fucile Standard e Carabina a m. 10 - regolazione del calciolo	7.4.3.1
Fuoco Incrociato	7.6.6.4
Fuoco incrociato - tiratore che riconosce come suo un colpo sul proprio bersaglio	7.6.6.4.5
Gare con Carabine a m. 10 - Assegnazione linee di tiro	7.7.2
Gare di Carabina - procedure	7.6.2
Gestione dei Bersagli	7.6.3
Giacca da Tiro	7.4.7.8
Giacca da tiro in sostituzione	7.4.7.2.1.1
Giuria	7.5.0
Graduazione delle sanzioni - criteri	7.9.6.5
Guanto da Tiro	7.4.7.10
Guasto alla striscia di carta o di gomma	7.8.4.5
Guasto di tutte le apparecchiature di uno stand	7.8.4.1
Guasto di un singolo bersaglio	7.8.4.3.1
Guasto di un solo sistema elettronico	7.8.4.3
inceppamenti in gara	7.8.0
inceppamenti non ammessi	7.8.3
Inceppamenti ammessi	7.8.1.1



Indumenti da tiro divieto di manipolazione	7.4.7.2.1.2
Indumenti da tiro divieto di manipolazione - sanzioni	7.4.7.2.1.3
Indumento da tiro o accessorio che non supera il controllo	7.4.7.2.1
Infrazioni e Provvedimenti disciplinari	7.6.6
Interruzione del tiro per più di 5 minuti consecutivi	7.6.5.2
Interruzioni del Tiro	7.6.5
La rigidità	7.4.7.7.2
Limite di tempo per i Reclami	7.13.4.1
Mire	7.4.2.3
Misure massime per i componenti di Fucile Standard e Carabina a metri 10	7.4.3.7
Munizioni	7.4.6
Non corretta registrazione o valutazione del colpo(i) durante la serie di colpi di prova	7.8.4.3.2
Norme Generali	7.4.1
Norme inerenti l'abbigliamento	7.4.7
Norme sugli impianti e sui Bersagli	7.3.0
Pantaloni da Tiro	7.4.7.9
Pantaloni da tiro in sostituzione	7.4.7.2.1.1
Parità	7.12.0
Parità di Squadra	7.12.3
Parità individuali	7.12.1
Parte Generale	7.1.0
Penalità per la Violazione delle Norme	7.9.6
Periodo di preparazione	7.6.4.1
Pesi Esterni	7.4.3.3
Peso della carabina Libera con tutti gli accessori usati	7.4.4.1
Pettorali	7.4.7.4
Pomo	7.4.4.3
Posizione a terra - procedure e norme di gara	7.6.1.1
Posizione in ginocchio - procedure e norme di gara	7.6.1.3
Posizione in piedi - procedure e norme di gara	7.6.1.2
Posizioni di tiro	7.6.1
Principi fondamentali per l'Assegnazione delle linee di Tiro	7.7.1
Procedura per la classifica e la segnalazione dei colpi sui bersagli cartacei	7.11.0
Procedura per la segnalazione dei colpi nel tiro a 300 m	7.11.2
Procedura per l'esame dei bersagli elettronici	7.5.7
Procedure e Norme di Gara	7.6.0
Protezione acustica	7.2.8
Protezione degli Occhi	7.2.9
Qualificazioni. Formula per la definizione della graduatoria	7.7.3 .1.3
Rappresentazione della Scarpa da Tiro	7.4.7.3.4.1
Reclami sui risultati:	7.13.4
Reclami ed Appelli	7.13.0
Reclami Scritti	7.13.2
Reclami Verbali	7.13.2
Reclamo per l'errata registrazione o visualizzazione di un colpo sul monitor	7.8.4.4



Reclamo relativo al valore del colpo sul Bersaglio Elettronico	7.8.5
Regole di Competizione	7.6.4
Regole di comportamento per Tiratori ed Ufficiali	7.9.0
Regole specifiche per la gara di C10	7.6.4.5
responsabilità del Dirigente accompagnatore	7.9.3
Rilascio di gas propellente	7.6.4.5.1
Scarpe da tiro	7.4.7.3
Scatti elettronici	7.4.2.4
Schema di segnalazione dei colpi	7.11.2.2.3.7
Schermi di copertura sull'occhio	7.4.7.6.1
Schermi laterali	7.4.7.6
Schermo del monitor - divieto di oscurare	7.6.3.2.2
Schermo sulla diottra	7.4.2.3.4.1
Segnalazione dei colpi dalla Linea dei Bersagli	7.11.2.1
Sicurezza	7.2.0
Smettere di sparare dopo il comando "STOP"	7.2.6
Sostituzione di un tiratore	7.6.4.3
Squalifica	7.9.6.3
Start	7.6.4.2
Stuoini	7.4.7.12.4
Tassa per i reclami	7.13.1
Tavola degli Spessori	7.4.7.7.1.2
Tavola delle dimensioni della carabina	7.4.3.6
Tempo di preparazione - attività ammesse	7.6.4.1.2
Tempo residuo	7.6.4.4.3
Tempo supplementare dopo riparazione del guasto agli impianti	7.8.4.2
Tiro a secco - significato	7.2.5.3.1
Ufficiali Tecnici ai Bersagli Elettronici	7.5.5
Violazione occulta delle norme	7.9.6.5.2