

UNIONE ITALIANA TIRO A SEGNO



P R O G R A M M A S P O R T I V O F E D E R A L E “ISSF”

APPENDICE TECNICA

Regolamenti e programmi di gara

Per le “Gare Federali”, le Società organizzatrici e quelle collaboratrici delle Prove di Qualificazione dovranno trasmettere ai Comitati regionali per la necessaria preventiva approvazione, i programmi di gara almeno 45 giorni antecedenti lo svolgimento della gara. Solo per la prima gara regionale federale il programma può essere trasmesso almeno 30 giorni prima dello svolgimento della gara. I Regolamenti ed i Programmi di gara devono essere trasmessi alle Società interessate alla partecipazione almeno venti giorni prima dello svolgimento della gara stessa. Sarà cura dei Comitati inviare gli stessi alla UITS con proprio parere per il controllo di rito. La gara viene sempre aperta dalla UITS

Le Società organizzatrici delle Prove metteranno in essere tutte le accortezze necessarie a favorire la massima partecipazione, programmando più turni in tutti i giorni previsti ed in tutte le specialità.

Ogni programma deve indicare: a) l’orario di inizio del tempo di preparazione e prova; b) l’orario di inizio del tempo ufficiale di gara che coincide con lo “START” dato dal Direttore di tiro; **c) giorno e ora di apertura e chiusura delle iscrizioni; d) le coordinate bancarie del c/c della Sezione tramite il quale sarà possibile pagare le iscrizioni.**

I Regolamenti ed i Programmi di gara per le competizioni “Promozionali” non sono soggetti ad approvazione da parte dell’Unione o del Comitato Regionale, ma devono, comunque, essere inviati in copia, con congruo anticipo sulla data di svolgimento della gara, ai fini di eventuali osservazioni o per l’inserimento della competizione nel portale UITS.

Compiti delle Società organizzatrici

Per le “Gare Federali”, le Società organizzatrici e collaboratrici delle Prove di Qualificazione devono provvedere:

1. alla stesura del programma di gara;
2. alla diramazione del programma;
3. alla configurazione del portale per l’accettazione delle iscrizioni
4. alla configurazione dei turni di tutte le specialità di tiro;
5. al controllo dei partecipanti: (verifica identità ed acquisizione autocertificazione atleti stranieri – PSF - Tit. I);
6. al controllo delle armi e degli equipaggiamenti;
7. alla compilazione dei risultati di tutte le specialità di tiro;
8. alla chiusura della gara **nel giorno stesso in cui si conclude l’ultimo turno della competizione**, nel Portale UITS. **Nel caso in cui la gara sia disputata con il supporto di una sezione “collaboratrice”, è permesso chiudere la gara entro 48 ore dalla fine dell’ultimo turno di gara.**

Collaborazioni

Nell’eventuale necessità di collaborazione di altre Società, autorizzate dalla UITS, le stesse devono provvedere:

1. a tutte le competenze implicite nell’organizzazione di gara;
2. **all’inserimento dei risultati nel portale UITS;**

Protocollo di Gestione Gare e Trasmissione risultati

La gestione delle “Gare Federali”, delle “Gare Ufficiali” e delle “Gare Varie” deve essere effettuata esclusivamente con il **portale UITS**.

Il Delegato Tecnico UITS deve sottoscrivere i risultati di gara unitamente al Direttore dell’Ufficio Classifica, assumendone la responsabilità della regolare compilazione e completezza.

Le Società organizzatrice e collaboratrice devono, inoltre, provvedere ad offrire la disponibilità del personale e di quanto altro occorre per la sollecita formulazione e compilazione delle classifiche.

Eventuali richieste di rettifica alle classifiche dovranno pervenire all’Unione non oltre 10 giorni dallo svolgimento della gara, corredate dalla firma del Delegato Tecnico, e saranno inviate al Comitato regionale per conoscenza.

Saranno respinte tutte le richieste di rettifica alle classifiche che perverranno all’Unione oltre i termini e/o senza la firma del Delegato Tecnico designato per la competizione.

Iscrizioni

L’iscrizione ad una gara va fatta entro i termini di tempo stabiliti dal relativo Programma di Gara.

Le domande di iscrizione, sia individuali che di squadra (se previste), devono essere presentate esclusivamente per il tramite delle Società che dovranno essere, altresì, regolarmente affiliate per l’anno in corso.

Le iscrizioni alle gare devono essere effettuate, anche con la scelta dei turni, direttamente dalla Sezione partecipante tramite portale UITS. Le iscrizioni per gli atleti fuori regione, in caso di diponibilità di linee, saranno possibili a partire dal secondo giorno successivo a quello di apertura delle iscrizioni.

Al fine di permettere alle Sezioni il perfezionamento del tesseramento degli atleti agonisti, per la sola 1 gara Regionale Federale, la scelta dei turni di gara non potrà essere abilitata prima del 20 gennaio di ogni anno.

Classifiche

Nelle “Gare Federali”, per le categorie e specialità in cui è previsto, devono essere stilate classifiche individuali differenziate per Gruppi o per fasce d’età.

Reclami

Saranno esaminati solo i reclami presentati secondo le modalità previste dal Regolamento tecnico vigente. Il reclamo dovrà essere accompagnato da una tassa € 25,00 che sarà restituita solo in caso di accoglimento.

Qualsiasi reclamo avverso eventi verificatisi durante lo svolgimento della manifestazione va indirizzato alla preposta giuria di gara e consegnati alla Direzione di Gara. Avverso le decisioni della giuria di gara è ammesso ricorso agli organi di disciplina sportiva, ad esclusione di quelle decisioni non considerate appellabili dalle norme del vigente regolamento di giustizia.

Bersagli e colpi sui bersagli

Nelle competizioni dei Circuiti “Gare Federali” e “Gare Ufficiali” devono essere utilizzati esclusivamente bersagli omologati dall’UITS o ISSF.

Nelle “Gare Federali” il numero dei colpi da sparare su ogni bersaglio, dovrà essere:

- Carabine a m 50: 1 colpo per bersaglio in tutte le posizioni

- Carabine, Bersaglio mobile e Pistole a m 10: 1 colpo per bersaglio
- Pistola libera e Pistola standard: 5 colpi per bersaglio
- Pistola automatica: 7 colpi per bersaglio
- Pistola grosso calibro e standard (30+30): precisione 5 colpi per bersaglio;
- Pistola grosso calibro e standard (30+30): celere 35 colpi per bersaglio
- Specialità a m 300: (*) 5 o 10 colpi per bersaglio in tutte le posizioni

(*)Nelle specialità a 300m su bersagli cartacei, il numero dei colpi per bersaglio sarà stabilito dalla sezione organizzatrice

Calibri per il controllo bersagli

L'Ufficio Classifica e la Direzione di Tiro a metri 25 delle Società organizzatrici e collaboratrici le gare, devono disporre di calibri regolamentari, ivi compresi quelli per la misurazione delle mouche.

SPECIFICHE TECNICHE
SPECIALITA' – P10Sp 60 COLPI (30+30) PER RAGAZZI
SPECIALITA' – P10Sp 40 COLPI (20+20) PER ALLIEVI

La nuova specialità si propone di avviare il giovane atleta alle specialità a 25 metri introducendolo gradualmente alla cadenza di gara, ai comandi ed alla visione di mira del bersaglio di celere. Molto semplicemente la specialità si articola in due parti: una di mirato ed una di celere. I colpi di gara variano con l'età del tiratore, gli allievi faranno 20 colpi di mirato e 20 di celere mentre i ragazzi 30 colpi di mirato + 30 colpi di celere.

Categoria Ragazzi 30+30 ed Allievi 20+20

Mirato

5 colpi di prova da eseguire in 5 minuti seguiti da 20 colpi di gara da eseguire in 20 minuti per la categoria Allievi, 30 colpi in 30 minuti per la categoria Ragazzi.

Celere

5 colpi di prova e 20 di gara per gli Allievi e 30 per i Ragazzi da eseguire con i consueti comandi di Finale Olimpica ma con alcune variazioni specificate nella seguente procedura:

Bersagli in carta:

“PER IL PROSSIMO COLPO DI TIRO CELERE.....CARICATE!”

dopo circa 5 secondi

“ATTENZIONE! 3 2 1 START”

Al comando start l'arma deve essere impugnata e appoggiata al bancone (a differenza della finale Olimpica dove si può cominciare l'alzata) ed ha 7 (sette) secondi per sparare un colpo.

Dopo 7 secondi segue un comando “STOP”

Se il bersaglio è di carta ogni 5 colpi segue il comando:

“SOSTITUIRE I BERSAGLI”

Se il bersaglio è elettronico ogni 5 colpi segue il comando:

“2 MINUTI DI PAUSA”

Procedure comuni

Al comando start l'arma deve essere impugnata e appoggiata al bancone (a differenza della finale Olimpica dove si può cominciare l'alzata) ed ha 7 secondi per sparare un colpo.

Ogni colpo sparato dopo il comando “STOP” è da considerarsi “0”

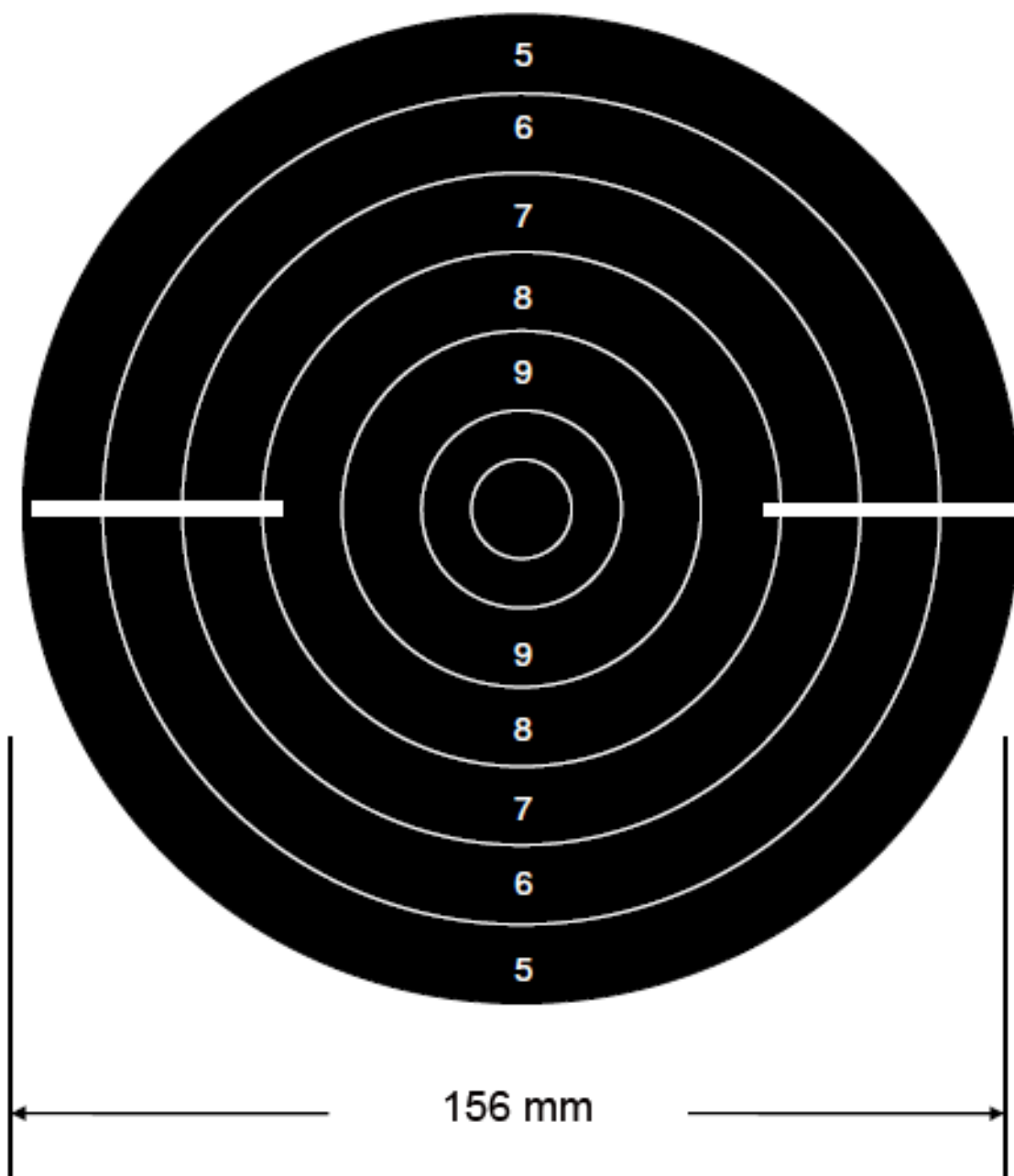
Nel dubbio assegnare sempre il colpo a favore dell'atleta: assegnare il colpo nullo solo nel palese fuori tempo.

Nel caso dell'uso di bersagli elettronici con controllo automatico del tempo o impianto il dubbio non sussiste

Bersagli

Bersaglio classico di P10 per la ripresa di precisione e Bersaglio di tiro celere a 10 metri (prodotto già dalle ditte di bersagli) per la ripresa di celere. Le dimensioni sono quelle riportate di seguito:

Bersaglio di celere a 10 metri



Mouche	13 mm	Ring 7	104 mm
Ring 10	26 mm	Ring 6	130 mm
Ring 9	52 mm	Ring 5	156 mm
Ring 8	78 mm		

Armi

Si usano normali P10 a regolamento ISSF

Avvertenze

Si consiglia di effettuare turni con un massimo di 5 o 6 tiratori in modo da avere un commissario ogni tiratore per il fuori tempo massimo (ove non presenti impianti automatici).

SPECIFICHE TECNICHE
SPECIALITA' – C103P 60 COLPI (20G+20T+20P) PER RAGAZZI
SPECIALITA' – C103P 30 COLPI (10G+10T+10P) PER ALLIEVI

- Generalità -

La specialità viene istituita per consentire alla categoria Ragazzi ed Allievi di avvicinarsi in maniera graduale alla carabina delle tre posizioni a mt. 50 che può essere praticata ufficialmente in gara a partire dalla categoria Juniores. **Per un più idoneo avvicinamento alla specialità a fuoco, anche il numero di colpi varia in base alla categoria di appartenenza: 3x10 per la categoria Allievi e 3x20 per la categoria Ragazzi.**

- Procedure e Regole Di Gara – Specifiche Tecniche -

Valgono le stesse regole e procedure di gara, nonché le stesse specifiche tecniche per le armi ed accessori previste dal vigente RTF per la carabina a mt. 10 e per quella delle 3 posizioni 60 colpi con le seguenti varianti:

- TEMPO DI PREP. E PROVA: 15 minuti;
- TEMPO DI GARA 3x10: 1 ora e 30 minuti su bersagli cartacei, 1 ora e 15 minuti su bersagli elettronici;
- TEMPO DI GARA 3x20: 1 ora e 45 minuti su bersagli cartacei, 1 ora e 30 minuti su bersagli elettronici;
- COLPI DI GARA 3x10: 30 di cui 10 in Ginocchio; 10 a terra; 10 in Piedi;
- COLPI DI GARA 3x20: 60 di cui 20 in Ginocchio; 20 a terra; 20 in Piedi;
- VALUTAZIONE DEI COLPI: a numeri interi;
- NUMERO DI COLPI A BESAGLIO: 1 (uno);
- NUMERO COLPI DI PROVA: illimitati in tutte e tre le posizioni;
- BERSAGLI DI GARA: da usare quelli della carabina a mt. 10;
I bersagli cartacei saranno sostituiti ad ogni colpo dai Commissari di Tiro.
- BERSAGLI DI PROVA: 3 per ogni posizione;
- IMPIANTI: Gli stessi dell'attività a mt. 10;

Per le gare Federali di qualificazione ai Campionati Italiani, qualora non vi siano i banconi e i bersagli elettronici siano fissi con la necessità di oltrepassare la linea di fuoco durante la competizione, è consentito adottare i seguenti tempi e procedura di gara :

- TEMPI E PROCEDURA DI GARA 3x10: Posizione ginocchio: 15 minuti di Prova, 20 minuti di Gara;
Sistemazione banconi *
1° Cambio posizione**: 6 minuti per sistemare l'arma;
Posizione terra: 25 minuti complessivi di Prova e Gara;
Sistemazione banconi *
2° Cambio posizione**: 8 minuti per sistemare l'arma;
Posizione in piedi: 30 minuti complessivi di Prova e Gara;

- TEMPI E PROCEDURA DI GARA 3x20: Posizione ginocchio: 15 minuti di Prova, 25 minuti di Gara;
Sistemazione banconi *
1° Cambio posizione**: 6 minuti per sistemare l'arma;
Posizione terra: 25 minuti complessivi di Prova e Gara;
Sistemazione banconi *
2° Cambio posizione**: 8 minuti per sistemare l'arma;
Posizione in piedi: 40 minuti complessivi di Prova e Gara;

* al termine delle serie di ogni posizione, si effettuerà la seguente procedura:

- a. il tiratore inserirà la bandierina di sicurezza nella carabina posandola successivamente sul tavolo, senza più poter effettuare alcuna manovra sull'arma, e si posizionerà dietro il bancone;
- b. terminato il tempo delle serie di ogni posizione o prima dello scadere se tutti i tiratori hanno finito, verrà dato dal direttore di tiro, comando "STOP";
- c. sulle linee accederà il personale per sistemare i banconi;
- d. una volta che i banconi saranno sistemati il direttore di tiro a 10 metri, darà il comando "CAMBIO POSIZIONE" e da quel momento inizia il tempo di cambio (6 o 8 minuti).

** successivamente alla sistemazione dei banconi, durante tempo del cambio posizione è consentito l'accesso di una sola persona in ausilio al tiratore.

DIMENSIONI DEI SUPPORTI PER LA CATEGORIA GIOVANISSIMI

