



REGOLE PER EVENTI TEAM MIXED PER PISTOLA E FUCILE 10M



INFORMAZIONI GENERALI

1. Discipline	Pistola e fucile 10m
2. Tipo di gara	Team
3. Nome della gara	Team Mixed pistola 10m, Team Mixed fucile 10m
4. Numero di partecipanti in un Team	Due (2) atleti di ogni nazione (1 uomo e 1 donna).
5. Numero di serie	2 serie: <ul style="list-style-type: none">• Qualifica (contiene 2 parti)• Finale (contiene un Bronze Medal Match e un Gold/Silver Medal Match)
6. Bersagli	Bersagli elettronici per la qualifica e la finale.
7. Poligoni di tiro	La qualifica è eseguita in un poligono di qualifica. La finale nella final Hall.
8. Parimerito in qualifica	Parimeriti, per passare al secondo turno, sono risolti come da regole ISSF 6.15
9. Punteggi in qualifica	<ul style="list-style-type: none">• Pistola: bersaglio a 10 punti con colpi centrali (reg. ISSF)• Fucile: bersaglio decimale (reg. ISSF)
10. Disturbi in qualifica	Disturbi sono trattati come da regl ISSF 6.13
11. Qualifica parte 1	L'attribuzione dei bersagli agli atleti si basa sulla lista di partenza pubblicata. I membri di un team sparano vicini. Gli atleti sono chiamati 15 minuti prima del gara sulla linea. I risultati di ogni tiratore del team sono sommati e danno così il risultato del team. Gli 8 migliori team passano nella qualifica parte 2.
12. Numero di colpi nella qualifica parte 1	Tempo di preparazione e di prova: 10 minuti. 30 colpi per ogni tiratore (totale 60 colpi per team) in 30 minuti. Ogni atleta spara in modo indipendente dal collega di team.

<p>13. Qualifica parte 2</p>	<p>Gli 8 migliori team della qualifica 1 vanno in posizione in un settore definito del poligono in modo che siano piazzati gli uni vicini agli altri, con un bersaglio di riserva tra team e team. I membri di un team sparano vicini. I bersagli sono attribuiti dal software su base casuale.</p> <p><i>Osservazione: se vi è un unico turno di qualifica e il piano di tiro non prevede abbastanza tempo per attribuire gli stalli ai migliori 8 gruppi, possono rimanere allo stesso posto anche per la parte 2. Dovrebbe essere prevista una pausa di 10 minuti tra la parte 1 e l'inizio del tempo di preparazione e prova per la parte due.</i></p> <p>Atleti che non si sono qualificati per la parte 2, devono togliere al più presto il proprio materiale dagli stalli.</p> <p>Il direttore di tiro indica agli atleti 5minuti prime dell'inizio della parte 2 “prendere posizione”.</p> <p>I risultati di team della parte 1 non vengono considerati per la parte 2. Tutti i teams iniziano da 0.</p> <p>I risultati dei singoli membri del team sono sommati e danno il risultato del team. I 4 migliori teams hanno accesso alla finale.</p> <p>I teams giunti al 1. e 2. rango gareggiano nel Gold-Medal-Match.</p> <p>I teams giunti al 3. e 4. rango gareggiano nel Bronze-Medal-Match.</p>
<p>14. Numero di colpi in qualifica parte 2</p>	<p>Tempo di preparazione e di prova: tre (3) minuti</p> <p>20 colpi per ogni tiratore (totale 40 colpi per team) in 20 minuti.</p> <p>Ogni atleta spara in modo indipendente dal collega di team.</p>
<p>15. Finale</p>	<p>Si svolge prima il match per il bronzo, seguito dal match per l'oro.</p> <p>Nei Medal-Match non si portano pettorali con il numero.</p> <p>L'annuncio per tutti gli 8 atleti dei Medal-Match è 30 minuti prima dell'orario pubblicato di inizio per il Bronze-Medal-Match. In caso di annuncio tardivo valgono le regole ISSF.</p> <p>Atleti nel Bronze-Medal-Match o i loro allenatori devono poter piazzare il proprio equipaggiamento sullo stallo almeno 15 minuti prima dell'inizio previsto della gara. Devono poi lasciare il posto per attendere la chiamata da parte della direzione di gara.</p> <p>Sullo stand della finale non possono esserci borse da tiro o custodie per armi.</p>
<p>16. Format della finale</p>	<p>Per il Bronze-Medal-Match il team giunto 3. In qualifica occupa gli stalli C e D mentre il 4. il F e G.</p>

	<p>Il direttore di tiro comanda i Medal-Match nel modo seguente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 8 minuti prima dell'inizio pubblicato della gara per il bronzo "Atleti sulla linea" • Lasciare agli atleti 1 minuto per prendere la posizione, comunicare in seguito: "tre minuti di preparazione e prova – start" • Dopo 2 minuti 30 secondi, "30 Secondi" • Dopo 3 minuti, "Stop". <p>Presentazione degli atleti come nella finale individuale. Al termine di tutte le presentazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Prendete la posizione di tiro". <p>dopo 1 minuto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Per il primo/prossimo colpo di gara, caricare - 5 secondi - Start". <p>Ogni membro del team spara un colpo singolo in un tempo massimo di 50 secondi.</p> <p>Il direttore di tiro deve dire "Stop", appena tutti gli atleti hanno sparato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il Team con il punteggio superiore (somma) viene citato con il numero dei punti attribuiti. • Si continua con il programma finché il Bronze-Medal-Match è deciso. • Ogni squadra ha diritto ad 1 coach che può prendere posto dove hanno accesso agli atleti. L'allenatore o l'atleta può chiedere un "time out" alzando la mano, durante il tempo che si comunicano i risultati dopo un turno. Questo può essere richiesto solo una volta durante un Medal-Match. Il Coach può avvicinarsi ai suoi atleti e parlare loro sulla linea per al massimo 30 secondi. Dopo i 30 secondi gli allenatori devono subito riprendere la loro posizione seduta. Il tempo è controllato dal Jury. • Se una squadra chiede un time out, il coach dell'altra squadra può anche lui avvicinarsi ai suoi atleti e parlare loro. Questo non ha influsso sulla possibilità di chiedere anche loro un time out.
17. Punteggi in finale	<p>Si applica sia per il fucile che per la pistola il bersaglio con i decimali.</p> <p>Il Team con il maggiore punteggio (somma dei due tiratori) in ogni turno, vince 2 punti.</p> <p>In caso di parimerito, ogni team ha 1 punto.</p> <p>Il primo team che ottiene o supera 16 punti vince il match.</p> <p>Il direttore di tiro dichiara: "I risultati sono definitivi" e</p>

	comunica il team che ha vinto il bronzo.
18. Parimeriti nei Medal Match	<p>In caso di un parimerito dove ogni team ha ottenuto 16 punti, il match continua con 1 colpo supplementare per ogni tiratore per decidere il risultato.</p> <p>Se il parimerito è ancora presente, si continua ancora con 1 colpo per tiratore finché si trova un vincitore.</p>
19. Cambi tra i Medal-Matchs	<p>Gli atleti del Bronze-Medal-Match devono lasciare lo stand per portare le loro armi in un luogo sicuro ma devono poi ritornare per seguire il Gold/Silver-Medal-Match.</p> <p>Dopo almeno 5 minuti dalla fine del Bronze-Medal-Match, e dopo che i bersagli sono stati controllati da RTS-Jury e che il direttore di tiro ha dichiarato "Stand libero", gli atleti per il Gold/Silver-Medal-Match o i loro allenatori devono poter depositare il proprio materiale ai loro stalli.</p> <p>Devono poi lasciare il posto per attendere la chiamata da parte della direzione di gara.</p>
20. Gold/Silber Medal Match	<p>Per il Gold/Silver Medal Match il team giunto 1. In qualifica occupa gli stalli C e D mentre il 2. il F e G.</p> <p>Il format e i comandi del direttore di tiro sono uguali a quelli per il Bronze-Medal-Match.</p> <p>Il team vincente è dichiarato vincitore della medaglia d'oro, il secondo vincente dell'argento.</p>
21. Presentazione dei medagliati	I vincitori dell'oro e dell'argento vengono accompagnati allo stand dai vincitori del bronzo e si mettono in posizione, come per le finali individuali, per le foto ed annunci ufficiali.
22. Disturbi nei Medal-Match	<p>Disturbi nei Medal-Match sono regolati come da regl ISSF 6.17.1.6: è permesso 1 solo disturbo ammesso per team in ogni Medal-Matches.</p> <p>Agli atleti può venir concesso 1 minuto per riparare un arma difettosa oppure per sostituirla in modo che il Medal-Match possa venir continuato senza ritardi inutili.</p>
23. Penalità	<p>In qualifica, ogni colpo sparato prima del comando "Per il tempo di preparazione e di prova, Start" o dopo il comando "Stop", viene annullato e sono assegnati 2 punti di penalità al primo colpo di gara.</p> <p>In finale, ogni colpo prima del comando "Start" o dopo il comando "Stop", è valutato come 0.</p> <p>Tutte le altre penalità avvengono secondo il regl ISSF.</p>

<p>24. Identificazione nazionale, Dress-code</p>	<p>Gli atleti di ogni nazione devono portare l'identificativo della propria nazione nel modo seguente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fucile: nome della nazione con 3 lettere sul lato della giacca verso il pubblico, come indicato dal IOC. • Pistola: nome della nazione con 3 lettere sulla manica della T-Shirt-/giacchetta sportiva verso il pubblico, come indicato dal IOC
<p>25. Musica e supporto del pubblico</p>	<p>Durante i turni di qualifica e i Medal-Match si consiglia l'uso di musica. Il delegato tecnico deve validare il programma musicale. Si promuove un sostegno del pubblico e questo è consigliato durante i Medal-Match.</p>
<p>26. Irregolarità</p>	<p>Le regole generali tecniche 6.17 della ISSF vale per situazioni non contemplate dal presente regolamento.</p> <p>Irregolarità o fatti controversi, sono decisi dal Jury sulla base delle regole generali tecniche per ogni competizione.</p>

Endversion 2 Tokio 2020 – 30.10.2019/aw