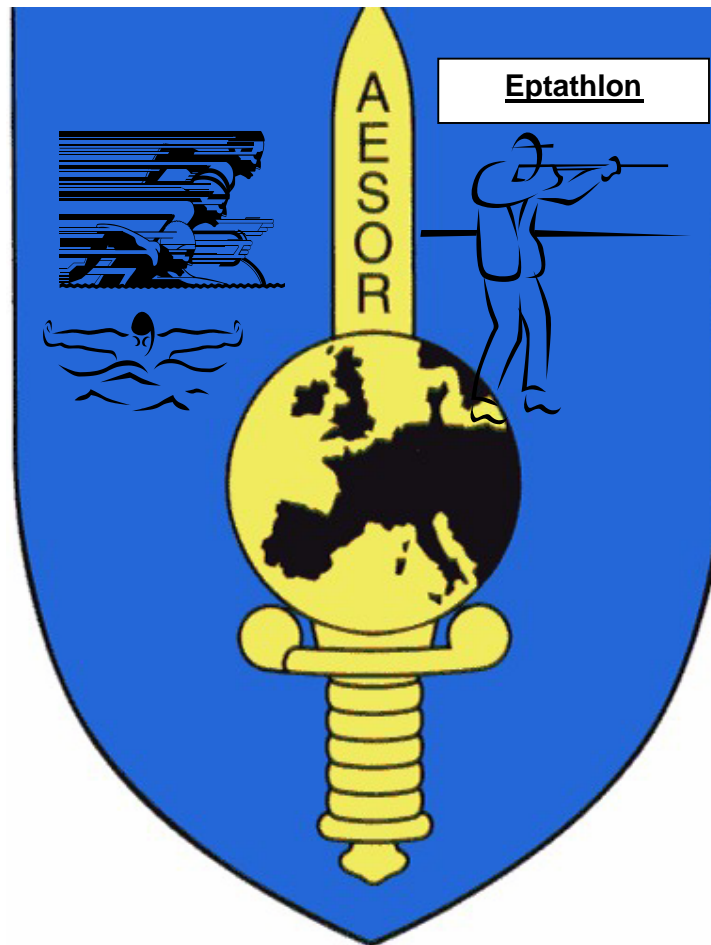

AESOR



REGOLAMENTO DELLA COMPETIZIONE

Edizione 2005

1.0	Regole generali	pagina 2
1.1	Categorie	2
1.2	Prove	3
1.3	Riunione preliminare	3 – 4
1.4	Assistenza durante le prove (coaching)	5
1.5	Esecuzione della competizione	6 – 7
	1.5.2 comitato di organizzazione	
	1.5.3 giuria	
1.6	Delegati tecnici	7
1.7	Zona di competizione-nuoto con ostacoli	8 – 11
1.8	Zona di competizione-nuoto senza ostacoli	11
1.9	Zona di competizione-traversata in canotto pneumatico	11 – 12
1.10	Zona di competizione-percorso di ostacoli	13 – 24
1.11	Zona di competizione-lanciare di granate di precisione	25 – 26
1.12	Zona di competizione-corsa di orientamento	27 – 28
1.13	Zona di competizione-tiro di precisione	29 – 31
1.14	Zona di competizione-biathlon " tiro e corsa "	31 – 33
1.15	Zona di competizione-corsa campestre	33 – 34
1.16	Classifica e sistema di controllo	34 – 36
1.17	Arrivi, tempo globale, risultati,	36 – 38
1.18	Reclami	38
1.19	Misure disciplinari	38 – 39
1.20	Iscrizioni e termini da rispettare	39
1.21	Disposizioni finali	39

1.0 REGOLE GENERALI

Questo regolamento di competizione comprende le regole dell'Eptathlon dell'AESOR, stabilito sulla base del regolamento del pentathlon militare del CISM.

Definizione :

L'Eptathlon AESOR è una competizione internazionale per squadre che comprendono le seguenti prove : **nuoto per 50 m, nuoto per 50 m con ostacoli, tragitto in canotto pneumatico, percorso ad ostacoli, lancio di precisione granate , corsa d' orientamento, tiro di precisione, stesso tiro dopo breve corsa e corsa campestre.**

La competizione ha luogo ogni due anni (anni dispari); le prove si svolgono in due giorni.

Competizione :

La competizione è definita come il tempo compreso tra la partenza del competitore per la prima disciplina e l'uscita della zona di arrivo al termine dell'ultima disciplina.

Allenamento :

È considerato come allenamento , ogni attività che prepara alla competizione effettuata dai competitori o allenatori, sull'area di competizione (stadio, stand di tiro, pista per corsa, percorso di nuoto, sito per canotto pneumatico), durante i periodi previsti dal programma di competizione per l'allenamento ufficiale o non ufficiale.

1.1 CATEGORIE

1.1.1 Fuori categoria

1.1.2 Veterani, a partire da 42 anni,
(il giorno della competizione per squadra, i tre competitori devono avere 42 anni compiuti)

1.1.3 Invitati

1.1.4 Signore

1.1.5 Squadra Mista

1.1.6 Classifica nelle differenti discipline per categoria

1.1.7 Classifica per nazioni, per le tre squadre per nazione avendo ottenuto il numero di punti più elevati,

1.2 PROVE

- 1.2.1 Nuoto per 50 m, superando 4 ostacoli, per 1 nuotatore.
- 1.2.2 Nuoto per 50 m, senza ostacoli, per 2 nuotatori.
- 1.2.3 Attraversata in canotto pneumatico su fiume o lago, per 400 o 500 m .
- 1.2.4 Percorso ad ostacoli, per 500 m, con 20 ostacoli.
- 1.2.5 Lancio di granate inerti, in finestra, distanza 20 m.
- 1.2.6 Corsa di orientamento, per 4.000 m.
- 1.2.7 Tiro di precisione con fucile, a 200 m .
- 1.2.8 Biathlon " tiro dopo breve corsa ", a 200 m.
- 1.2.9 Corsa campestre per 8.000 o 9.000 m .

1.3 RIUNIONE PRELIMINARE

1.3.1 Generalità

1.3.1.1 Ordine di partenza

I delegati tecnici delle nazioni partecipanti, sono liberi di comporre le loro squadre a partire dagli elenchi di iscrizione, conformemente agli ordini di partenza per paese, stabilito dall'organizzatore; per esempio, i numeri di partenza da 11 a 20 (Fra, Ger, Olan, Belgio ecc., / da 21 a 30 (Fra, Ger, Olan, Belgio ecc . Ciò permette agli allenatori di impiegare le loro squadre secondo una certa tattica. La partenza comincia con ordine ascendente dal numero 11.

1.3.1.2 Per ogni competizione AESOR, è prevista una riunione preliminare. E' presieduta dal delegato tecnico del paese organizzatore.

1.3.1.3 La riunione preliminare deve avvenire, al più tardi nel giorno dell'allenamento ufficiale o un giorno prima dell'inizio della competizione. Altre riunioni possono essere fissate, se necessario, dal presidente o richieste dalla maggioranza dei delegati tecnici.

1.3.1.4 Il luogo e la data delle riunioni devono comparire sull' invito.

1.3.2 Partecipanti alla riunione preliminare

- Il delegato tecnico del paese organizzatore , in qualità di presidente .
- Un rappresentante (il delegato tecnico per ogni nazione o squadra partecipante) .
- Eventualmente, il responsabile delle squadre invitate.
- Il capo del comitato di organizzazione .
- Se necessario , un rappresentante ufficiale dell'Ente organizzatore (Forze Armate) .

- Il direttore della competizione .
- I responsabili delle discipline : stand di tiro, corsa campestre , corsa di orientamento, voga in canotto pneumatico, lancio granate, nuoto, nuoto ad ostacoli .
- Il responsabile della classifica delle squadre concorrenti.
- Tutti i membri della giuria .

1.3.3 Ordine del giorno della riunione preliminare

- Discorso di benvenuto
- Controllo della presenza dei delegati dei paesi / squadre
- Eventuale designazione di altre persone per completare la giuria
- Attribuzione dell'ordine delle partenze e ripartizione delle squadre per allenatore
- Informazioni tecniche sulla competizione
- Bollettino meteorologico e stato delle aree di competizione
- Questioni marginali di ordine amministrativo , dati per il delegato tecnico organizzatore
- Prevedere altre riunioni, se necessarie
- Distribuzione degli elenchi e numeri di partenza ai paesi / squadre, alla fine della riunione
- Domande complementari inviate all'organizzazione dei giochi
- Domande varie

1.4 ASSISTENZA DURANTE LE PROVE (COACHING)

1.4.1 Stand di tiro

- 1.4.1.1** Ogni assistenza durante la prova sullo stand di tiro , ivi compresa sull'area di attesa , è vietata.
Il coaching , durante i tiri di prova, è autorizzato.
- 1.4.1.2** La zona vietata allo stand di tiro, è segnalata da linee o da altre segnalazioni visibili.
- 1.4.1.3** Si prega di astenersi da manifestazioni di approvazione o di delusione.

1.4.2 Corsa campestre

- 1.4.2.1** L'allenamento per un ulteriore concorrente, non è autorizzato.
- 1.4.2.2** Per dare al competitore notizie sulla gara, è permesso comunicargli ad alta voce il tempo, purché gli altri concorrenti non ne siano disturbati.

1.4.3 Corsa di orientamento

1.4.3.1 L'accesso al percorso, ivi compresa la zona prima della partenza, è vietato formalmente e può comportare, in caso di infrazione, per un allenatore, la squalifica della nazione interessata (decisione a carico della giuria).

1.4.4 Percorso ad ostacoli

1.4.4.1 L'accesso e l'attraversamento del percorso ad ostacoli, non sono autorizzati. Accanto al percorso, l'allenatore può accompagnare i suoi atleti, per incoraggiarli.

1.4.5 Nuoto e nuoto ad ostacoli

1.4.5.1 La vasca è riservata ai competitori. L'allenatore ha accesso all'area di competizione e può restare in un spazio che gli è attribuito.

1.4.6 Sito di gara del canotto pneumatico

1.4.6.1 L'ingresso in acqua, come pure l'accesso alla zona di partenza e di arrivo, è vietato agli allenatori.

1.4.6.2 La violazione di questa regola, per gli allenatori od altri, può comportare la perdita di punti o la squalifica.

1.5 ESECUZIONE DELLA COMPETIZIONE

1.5.1 In virtù degli statuti dell'AESOR, l'organizzatore si incarica di assicurare il buon svolgimento della competizione. L'organizzatore è la Associazione dei Sottufficiali, membro dell'AESOR, del paese in cui si svolge la competizione, nell'anno dispari.

La competizione deve comprendere una cerimonia di apertura ed una cerimonia di chiusura, con consegna dei premi.

Viene allo scopo costituito un comitato organizzatore.

1.5.2 Il comitato organizzatore è responsabile della preparazione, così come dell'organizzazione e dell'esecuzione della competizione AESOR, in corretta forma.

1.5.3 Per ogni competizione AESOR, si costituisce una **giuria**, essa è abilitata a trattare ogni affare che si riferisce alle discipline sportive della competizione. I membri della giuria portano un bracciale giallo.

1.5.3.1 Composizione della giuria

- Il delegato tecnico del paese organizzatore in quanto presidente
- I delegati tecnici dei paesi membri dell'AE SOR
- Il responsabile della disciplina che è oggetto di protesta

1.5.3.2 Collocamento in opera della giuria

- area non determinata.

1.5.3.3 Le decisioni della giuria saranno prese dal presidente e dai delegati tecnici dei paesi membri dell'AESOR.

1.5.3.4 La giuria tratta gli affari relativi allo svolgimento delle prove ed all'ambiente di gara, per assicurare che la competizione si svolga nelle migliori condizioni e che il fair-play sia rispettato. La giuria sanziona il mancato rispetto delle regole, constatate dagli arbitri o dalla giuria, sia per le penalizzazioni sui tempi sia per le misure disciplinari. Peraltro, la giuria accorda compensazioni di tempi o di punti ed interviene nelle situazioni di competizione non previste per il presente regolamento.

1.5.3.5 La giuria costituita per una competizione deve essere designata e proclamata al più tardi il giorno della riunione preliminare.

1.5.3.6 Riunioni e decisioni della giuria

1.5.3.6.1 La giuria deve, se necessario, riunirsi velocemente su domanda del suo presidente.

1.5.3.6.2 La giuria deve restare disponibile per assumere le sue funzioni, dopo l'annuncio dei risultati.

1.5.3.7 Regolamento dei reclami

1.5.3.7.1 Prima di imporre una penalizzazione sui tempi o una decurtazione di punti, la giuria deve assicurarsi che l'atleta o la squadra o il capo squadra possa presentare la sua versione dei fatti. Il responsabile della specialità interessata, deve essere ascoltato.

1.5.3.7.2 Non è possibile appellarsi contro la decisione della giuria.

1.5.3.7.3 Le decisioni della giuria sono prese a maggioranza semplice.

1.5.3.7.4 Il delegato tecnico del paese interessato non ha né diritto di intervenire, né diritto di voto.

1.6 DELEGATI TECNICI

1.6.1 I delegati tecnici sono designati dai paesi membri dell'AESOR : questi sono i rappresentanti ufficiali dell'AESOR e devono possedere conoscenze approfondite in materia di sport.

Il presidente deve portare i delegati tecnici a prendere delle decisioni, pur restando neutro.

- 1.6.2** I delegati tecnici verificano che la preparazione e l'organizzazione delle prove, gli stand di tiro, i percorsi ed altre installazioni sportive siano conformi al regolamento. Questa ispezione deve avere luogo prima dell'inizio delle competizioni affinché si possa procedere e eventualmente alle modifiche o deciderle delle deroghe alle condizioni tecniche.
- 1.6.3** I delegati tecnici possono formulare dei suggerimenti, nei confronti l'organizzatore, per ciò che riguarda le condizioni tecniche e le regole ad osservare.
- 1.6.4** I delegati tecnici possono, se necessario, autorizzare delle deroghe minime alle regole di competizione se queste non sono in contraddizione con lo spirito del regolamento.

1.7 ZONA DI COMPETIZIONE – NUOTO AD OSTACOLI

1.7.1 La lunghezza del corridoio è di 50 m.

1.7.2 La lunghezza della vasca può essere di 50 m o di 25 m.

Figura 1 (vasca di 50m)

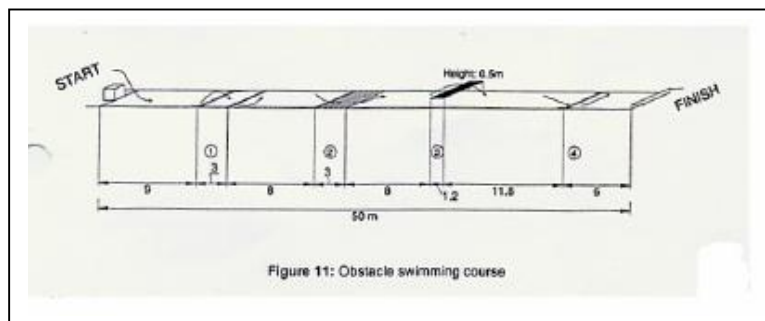
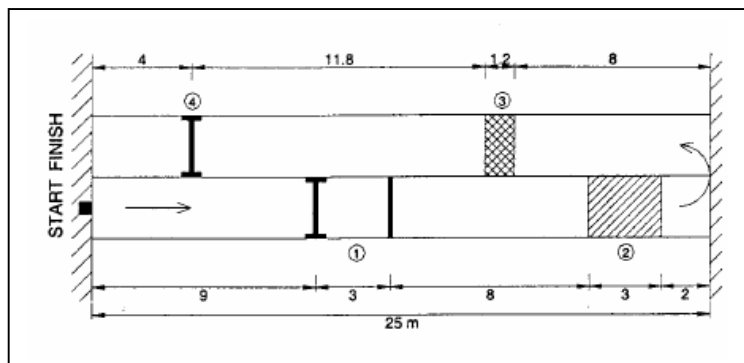


Figura 2 (vasca di 25 m)



1.7.3 Gli ostacoli devono essere superati in sequenza.

1.7.4 Lo stile di nuoto è a discrezione dei competitori.

1.7.5 Caratteristiche e superamento degli ostacoli :

1.7.5.1 Ostacolo 1, 2 tubi galleggianti del diametro di 0,16 m, collocati ad una distanza di 3 m.

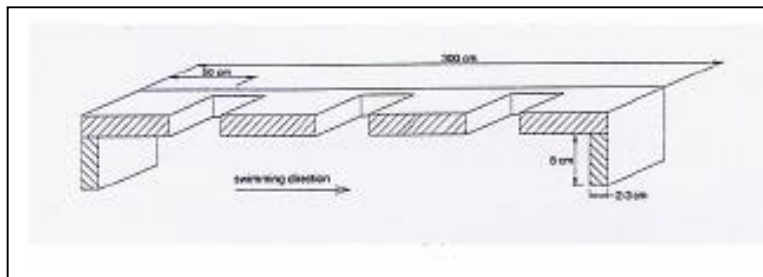
Scavalcare il primo tubo, poi passare sotto il secondo.

La distanza della partenza al primo tubo è di 9 m.

1.7.5.2 Ostacolo 2 (tavola di 3 m di lunghezza) provvista di feritoie in tre punti.

Passare sotto la tavola ; si può prendere appoggio col piede sulle feritoie per lanciarsi. (Figura 3)

Figura 3



1.7.5.3 Ostacolo 3 (piattaforma, 1,20 m di lunghezza,

La piattaforma si trova al di sotto ad una profondità di 0,50 m sotto il livello dell'acqua. Lo spazio tra la piattaforma ed il livello dell'acqua, deve restare libero.

Arrampicarsi sulla la piattaforma, senza aiutarsi con i suoi ormeggi o appoggiarsi al suolo della vasca e tuffarsi sull'altro lato.

1.7.5.4 Ostacolo 4, 1 tubo galleggiante di diametro di 0,16 m, trattenuto con ormeggi. Passare sotto il tubo, appoggiandosi col piede per lanciarsi.

1.7.6 Distanze tra gli ostacoli nella vasca di 50 m

1.7.6.1 Ostacolo 1 a 9 m della partenza

1.7.6.2 Ostacolo 2 a 20 m della partenza

1.7.6.3 Ostacolo 3 a 31 m della partenza

1.7.6.4 Ostacolo 4 a 44 m della partenza

1.7.7 Distanze tra gli ostacoli nella vasca di 25 m

1.7.7.1 Ostacolo 1 a 9 m della partenza

1.7.7.2 Ostacolo 2 a 20 m della partenza

1.7.7.3 Ostacolo 3 a 8 m del ritorno

1.7.7.4 Ostacolo 4 a 4 m dell'arrivo.

1.7.8 Regole alla partenza

1.7.8.1 Arbitro

L'arbitro si assicura che la partenza sia conforme al regolamento ; possiede pieno potere sui competitori e gli assistenti, ivi compreso lo starter. Bada al rispetto del regolamento e comunica, in collegamento con la giuria, eventuali penalizzazioni di tempo, a seguito di un passaggio scorretto degli ostacoli, alla direzione della competizione.

1.7.8.2 Starter

Lo starter è responsabile del buon svolgimento della partenza. Deve restare in contatto permanente col cronometrista e deve sistemarsi in modo che nuotatori ed il cronometrista possano sentire perfettamente il segnale di partenza. In caso di falsa partenza, lo starter richiama i concorrenti per un secondo segnale e darà, in accordo con l'arbitro, una nuova partenza.

1.7.8.3 Svolgimento

- " Più colpi brevi di fischietto ", prepararsi alla partenza,
- " Lungo colpo di fischietto ", i nuotatori prendono posizione sui blocchi,
- Comando " Pronti !", i nuotatori sono pronti a partire,
- " Colpo di fischietto breve " (partenza a tuffo)
- Comando " Ritornare !", in caso di falsa partenza,
- In caso di falsa partenza, lo starter deve richiamare i nuotatori con un segnale (colpo di fischietto) colpo di corno ecc., per dare, senza ritardi, una nuova partenza.

1.7.8.4 Penalizzazioni

- Prima falsa partenza di un concorrente (cartellino giallo)
- Seconda falsa partenza dello stesso concorrente, penalizzazione di 2 secondi,
- Terza falsa partenza dello stesso concorrente (squalifica)
- Ritardo provocato alla partenza, penalizzazione di 2 secondi.

1.7.8.5 Cronometraggio

- Oltre il cronometraggio elettronico, il tempo sul percorso, sarà cronometrato a mano.
- In caso di cronometraggio al centesimo o millesimo di secondo, il tempo misurato è arrotondato, verso l'alto o verso il basso, al decimo di secondo.

1.7.9 Passaggio scorretto di ostacoli

Ogni passaggio scorretto di un ostacolo è penalizzato di 10 secondi.

1.7.10 Classifica

In caso di uguaglianza di tempo dopo l'arrotondamento al decimo di secondo, si riferirà al cronometraggio al centesimo o al millesimo di secondo.

1.7.11 Tenuta

Costume da bagno. Occhiali da nuoto e cuffia sono autorizzati.

1.7.12 Allenamento

Una seduta di riscaldamento deve essere concessa ai concorrenti, 20 minuti prima della partenza, in una zona assegnata.

1.7.13 Dimostrazione

Nella misura in cui la vasca lo permette, l'organizzatore può, su domanda, fare una dimostrazione del procedimento di partenza.

1.8 ZONA DI COMPETIZIONE NUOTO SENZA OSTACOLI

Si applicano le stesse regole del nuoto ad ostacoli , (paragrafo 1.7) eccetto i sottoparagrafi 1.7.3 a 1.7.7.

1.9 ZONA DI COMPETIZIONE - VOGA IN CANOTTO PNEUMATICO

1.9.1 La lunghezza del percorso sarà compresa tra 400 e 500 m ed i tempi di esecuzione saranno dell'ordine dai 5 agli 8 minuti, secondo le caratteristiche del luogo di gara.

1.9.2 L'acqua, che può essere calma o mossa, non deve presentare tuttavia una corrente troppo forte.

1.9.3 Il percorso deve essere superato nel tratto più breve.

1.9.4 La posizione nell'imbarcazione è lasciata alla discrezione dei concorrenti.

1.9.5 Caratteristiche del percorso

1.9.5.1 Il percorso prevede l'uso delle boe, per costringere i concorrenti a cambiare direzione. Non è permesso di passare al di sotto delle boe.

1.9.5.2 La partenza e l'arrivo possono essere sulla stessa riva o su rive opposte, secondo le caratteristiche del luogo.

1.9.6 Materiale

1.9.6.1 Per la competizione, l'imbarcazione (da 2 a 3 persone), è il materiale in dotazione nel paese organizzatore.

1.9.6.2 L'imbarcazione sarà munita di pagaie, più una pagaia di riserva, nell'imbarcazione.

1.9.6.3 I competitori sono tenuti di portare un giubbotto di salvataggio.

1.9.7 Regole alla partenza

1.9.7.1 Arbitro

L'arbitro si assicura che la partenza sia conforme al regolamento ; possiede pieni poteri sui competitori e gli assistenti, ivi compreso lo starter. Bada al rispetto del regolamento e comunica, in collegamento con la giuria, eventuali penalizzazioni di tempo, dovuto ad un passaggio scorretto delle boe, alla direzione della competizione.

1.9.7.2 Starter

Lo starter è responsabile del buon svolgimento della partenza. Deve restare in contatto permanente col cronometrista e deve posizionarsi in modo che concorrenti e cronometrista possano sentire perfettamente il segnale di partenza.

1.9.8 Svolgimento

1.9.8.1 Lo starter dà un segnale ai concorrenti per trovarsi al posto di raccolta che precede la partenza

1.9.8.2 I competitori si preparano posto di raccolta e mettono i giubbotti di salvataggio.

1.9.8.3 La partenza è data da un colpo di fischietto

1.9.8.4 I concorrenti passano la linea di partenza, prendono l'imbarcazione attrezzata di pagaie e la mettono in acqua.

1.9.8.5 All'arrivo, afferrano l'imbarcazione dall'acqua e passano il traguardo con l'imbarcazione attrezzata, completa di pagaie ed indossando i giubbotti di salvataggio.

1.9.9 Consegne di sicurezza

Addetti al salvataggio ed un supervisore accompagnano in canotto le imbarcazioni.

1.9.10 Penalizzazioni

Un passaggio scorretto delle boe e della linea del traguardo, sono penalizzati di 40 secondi.

1.9.11 Cronometraggio

Se il tempo è cronometrato a mano. Bisogna raddoppiare il cronometraggio.

1.9.12 Tenuta

1.9.12.1 Tenuta da combattimento in dotazione ai partecipanti o tenuta sportiva. Le squadre sono libere nella scelta delle scarpe.

1.9.12.2 Giubbotto di salvataggio

1.9.12.3 Numero.

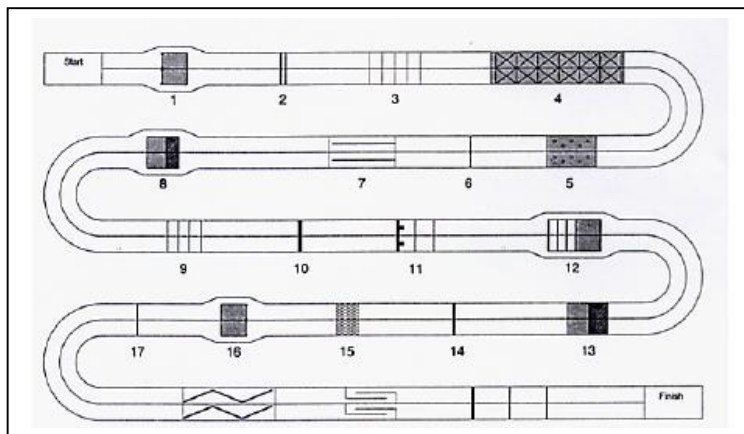
1.10 ZONA DI COMPETIZIONE , PERCORSO AD OSTACOLI

1.10.1 Il percorso ha una lunghezza di 500 m e comprende 20 ostacoli.

1.10.2 Gli ostacoli devono essere passati in sequenza.
Non è permesso di lasciare il corridoio assegnato.

1.10.3 Caratteristiche e superamento degli ostacoli (figura 1)

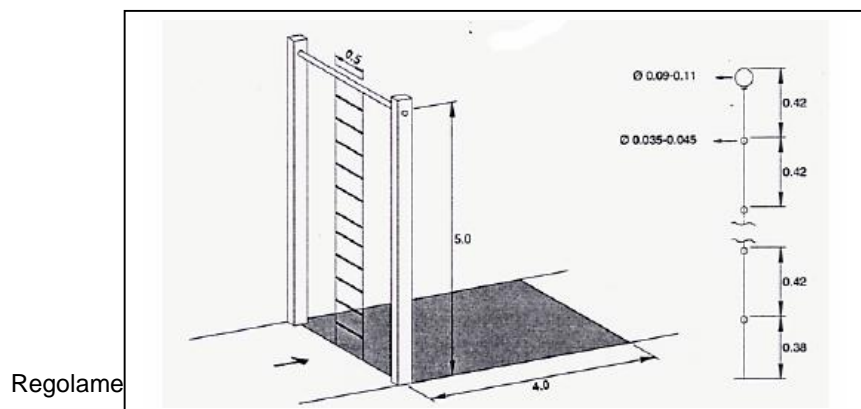
Figura 1



1.10.4 Descrizione degli ostacoli

1.10.4.1 Ostacolo 1 (figura 2) Scala di corda
altezza di 5 m, distanza tra i gradini : 0,50 m. Passare sopra il portale.
Una volta superato l'ultimo piolo, è permesso saltare sull'area di ric-
evimento dietro la scala.

Figura 2

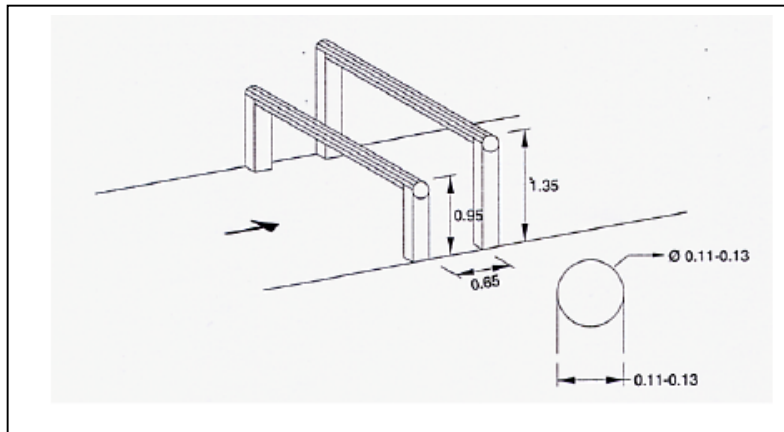


Regolame

1.10.4.2 Ostacolo 2 (figura 3) Doppia trave

Superare la prima trave nel senso della corsa. Dopo il contatto al suolo con un piede, saltare sopra la seconda trave.

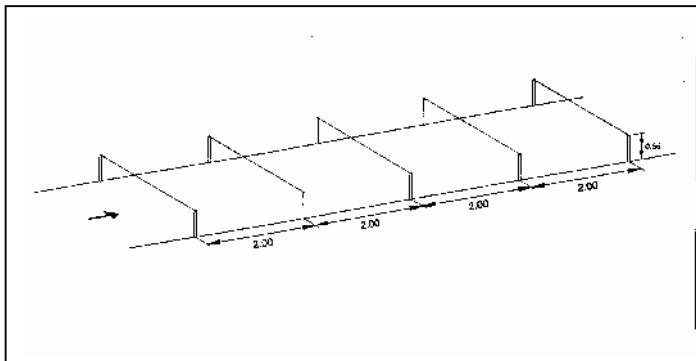
Figura 3

**1.10.4.3 Ostacolo 3 (figura 4) Rete da saltare**

Ostacolo composto di 5 bande elastiche, collocate ad una distanza di 2 m una dall'altra, con altezza dal suolo di 0,55 m. Superare l'ostacolo nel senso della corsa.

Le bande possono essere toccate, ma non schiacciate col piede.

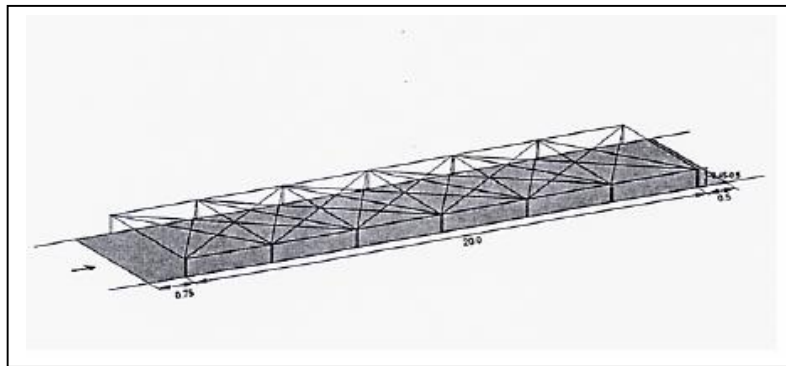
Figura 4



1.10.4.4 Ostacolo 4 (figura 5) Rete di filo di ferro

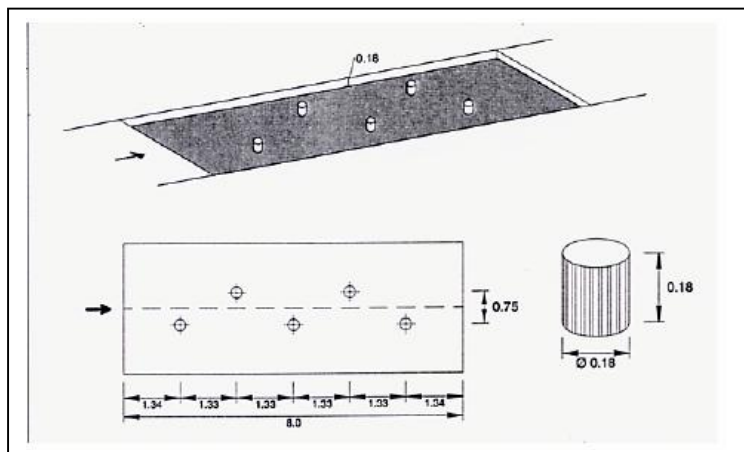
Ostacolo composto da filo di ferro teso su una lunghezza di 20 m con altezza dal suolo di 0,50 m. Passare sotto l'ostacolo nel senso della corsa strisciando e appoggiando ginocchia e gomiti.

Figura 5

**1.10.4.5 Ostacolo 5 (figura 6, tronchetti cilindrici)**

5 tronchetti cilindrici collocati su un letto di sabbia su una lunghezza di 8 m ed una larghezza di 0,75 m con un passo di 1,34 m. Superare l'ostacolo saltando sui tronchetti. Nel caso in cui un concorrente tocchi il suolo, ricomincia l'esercizio.

Figura 6

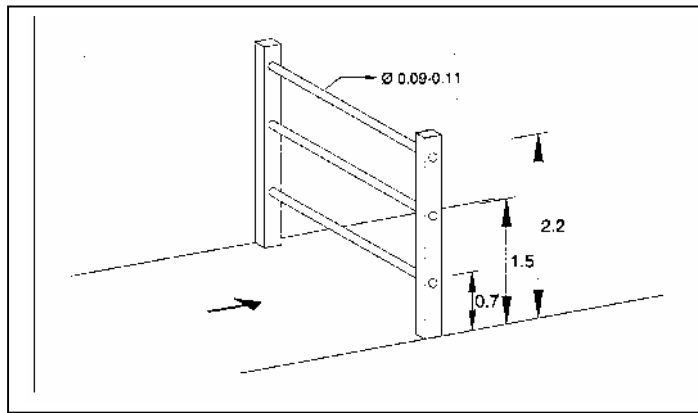


1.10.4.6 Ostacolo 6 (figura 7, Spalliera,)

Tre travi rotonde del diametro di 0,10 m circa, sono poste orizzontalmente ad un'altezza di 0,70 m, 1,5 m e 2,20 m.

Superare l'ostacolo. Non è necessario toccare tutte le travi.

Figura 7

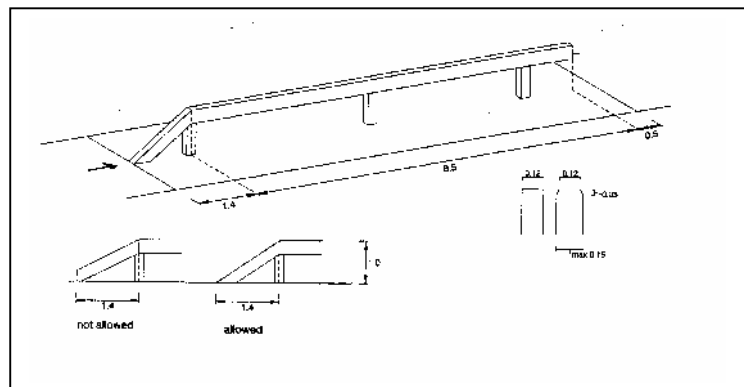
**1.10.4.7 Ostacolo 7 (figura 8) Trave di equilibrio**

La lunghezza totale dell'ostacolo è di 10,4 m, quella della trave orizzontale di 8,5 m, la distanza tra l'inizio della tavola inclinata e l'inizio della trave orizzontale è di 1,4 m. La trave orizzontale si trova ad 1,0 m dal suolo. È larga 0,12 m.

Superare l'ostacolo correndo fino alla sua estremità, poi saltare a terra.

È vietato lasciare la trave tra le linee di marchiatura davanti e alla fine dell'ostacolo. Altrimenti il concorrente deve ricominciare l'esercizio.

Figura 8



1.10.4.7 Ostacolo 8 (figura 9) Pareti inclinate con corda

(bis) Altezza delle pareti 3,0 m

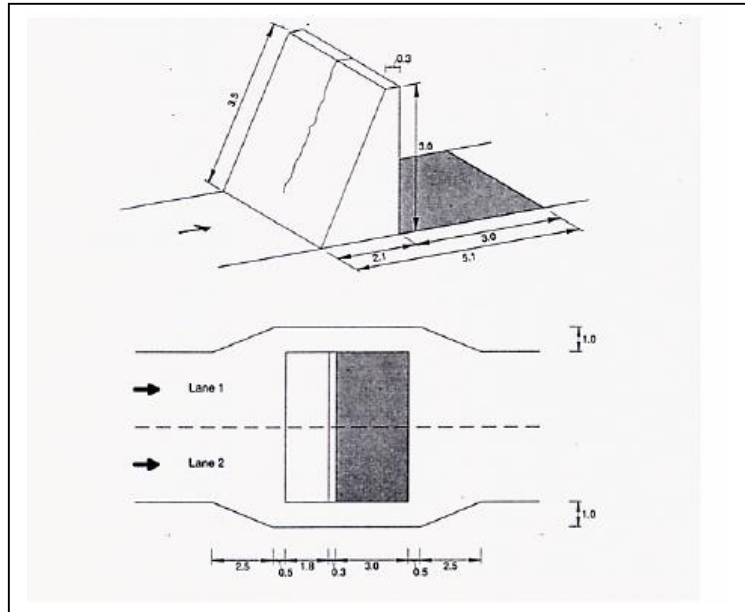
Larghezza in cima 0,3 m

Piano inclinato 3,5 m

Lunghezza fuori tutto 5,1 m

Superare le pareti nel senso della corsa con o senza dover ricorrere alla corda e saltare sull'area di ricevitore.

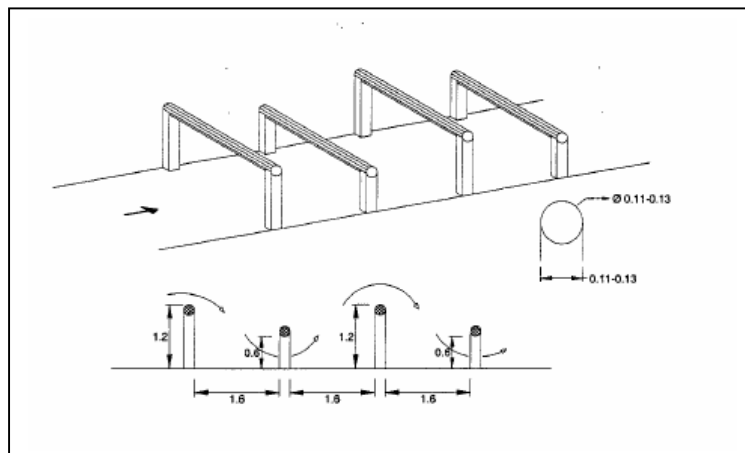
Figura 9

**1.10.4.8 Ostacolo 9 (figura 10) Sopra-sotto**

L'altezza delle travi 1 e 3 è di 1,2 m, quella delle travi 2 e 4 di 0,6 m. La distanza orizzontale tra le travi è di 1,6 m ed il diametro di una trave di 0,12 m.

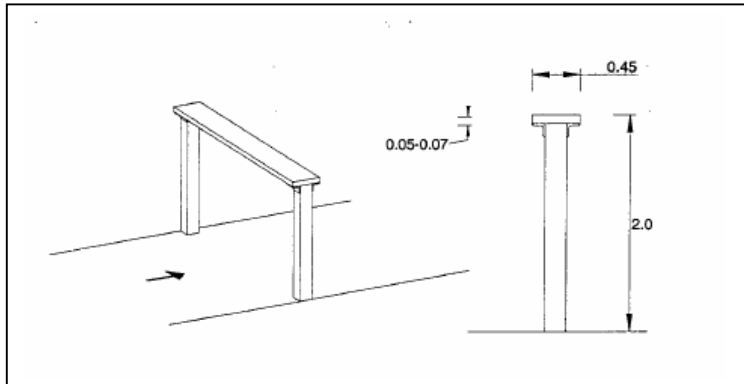
Superare l'ostacolo, stile a piacere, nell'ordine seguente: 1 trave sopra, 2 trave sotto, 3 trave sopra, 4 trave sotto.

Figura 10



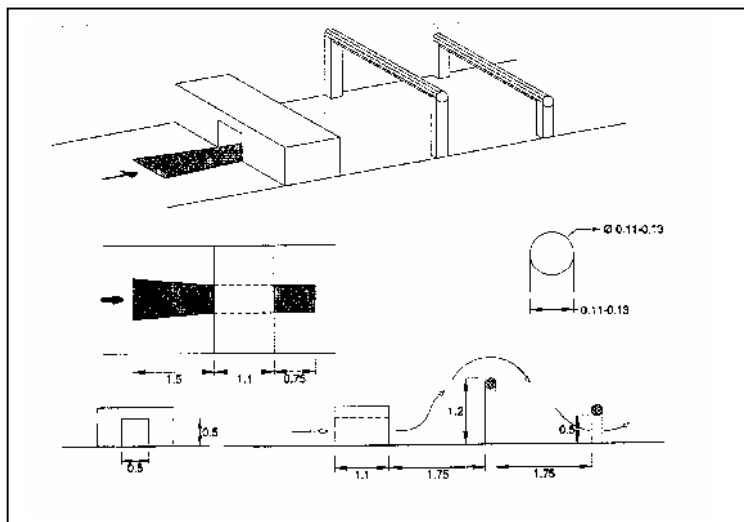
- 1.10.4.9** Ostacolo 10 (figura 11) Tavoletta irlandese
 Altezza 2,0 m
 Larghezza della tavoletta 0,45 m
 Superare l'ostacolo senza servirsi dei pali verticali.

Figura 11



- 1.10.4.10** Ostacolo 11 (figura 12) Tunnel e travi gemellate
 Altezza e larghezza del tunnel 0,5 m
 Lunghezza del tunnel 1,1 m
 Altezza della prima trave 1,2 m
 Distanza tra la fine del tunnel e la prima trave 1,75 m
 Altezza dal suolo della seconda trave 0,5 m
 Distanza tra la prima e la seconda trave 1,75 m
 Per facilitare il passaggio attraverso il tunnel ed evitare abrasioni, il fondo di quest'ultimo deve presentare una superficie liscia.
 Modo di superamento : prendere lo slancio e scivolare sotto il tunnel, poi passare sopra la prima trave, passare sotto la seconda trave.

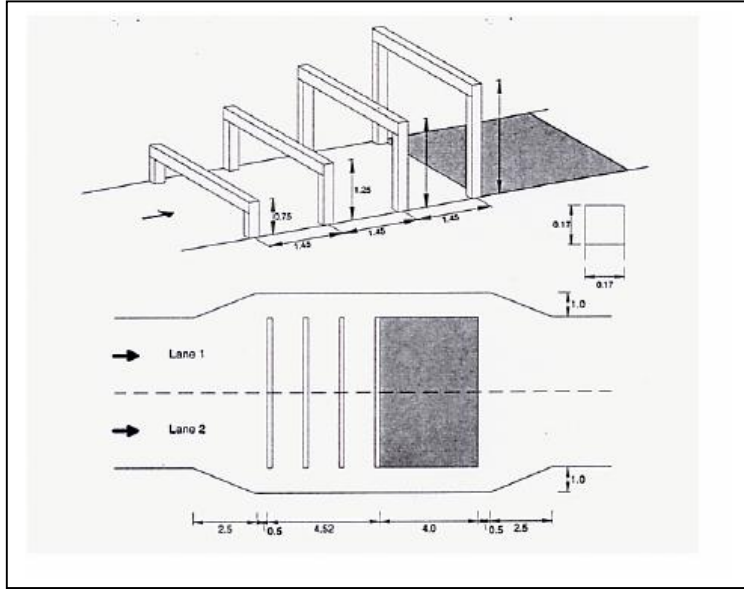
Figura 12



1.10.4.11 Ostacolo 12 (figura 13) " Travi da superare in 4 passi "

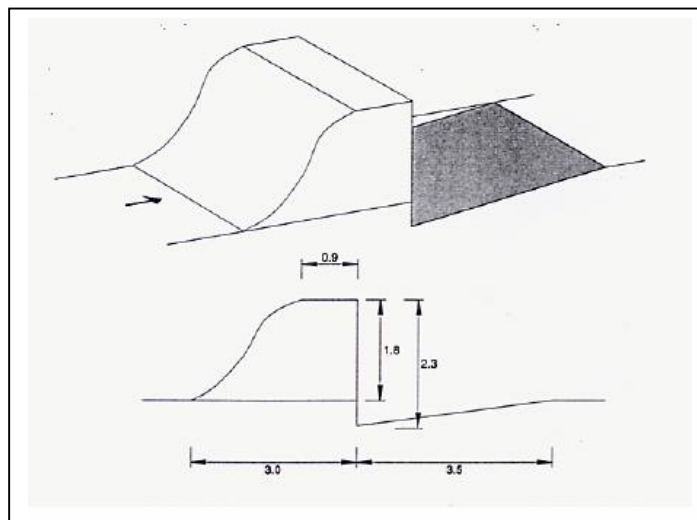
L'ostacolo è composto di 4 travi orizzontali di un'altezza rispettiva di 0,75 m, 1,25 m, 1,80 m e 2,30 m disposti una dietro l'altro. La distanza tra le travi è di 1,45 m e la larghezza per la posa del piede è di 0,17 m. Superare l'ostacolo passando sulle quattro travi. In caso di caduta tra il 1 e le 4 travi, ricominciare l'esercizio.

Figura 13

**1.10.4.12 Ostacolo 13 (figura 14) Banchina e fossato**

Altezza della banchina 1,8 m
 Larghezza della cima della banchina 0,9 m
 Profondità del fossato 0,5 m
 Lunghezza del fossato 3,5 m.
 Modo di superamento : a piacere

Figura 14



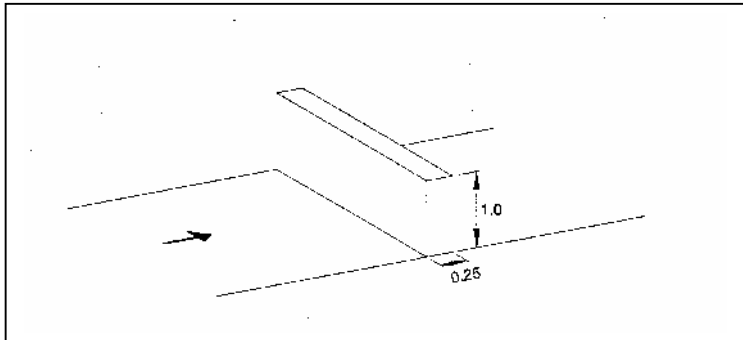
1.10.4.13 Ostacolo 14 (figura 15) Muro basso

Altezza 1 m

Larghezza 0,25 m

Modo di superamento: a piacere

Figura 15



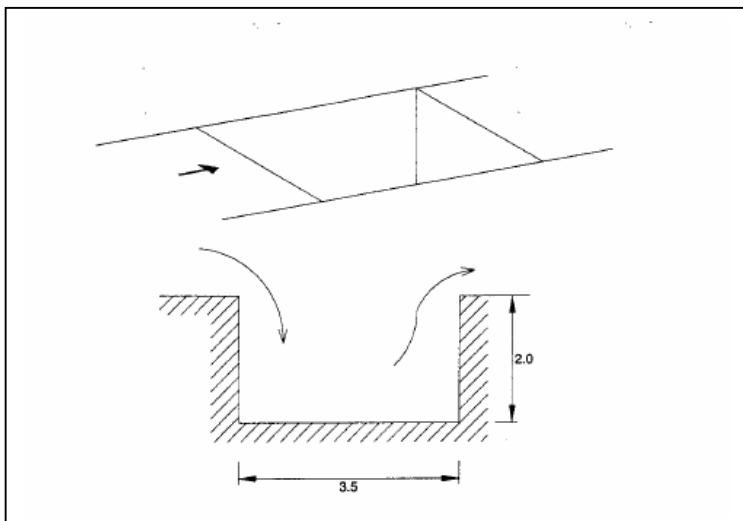
1.10.4.14 Ostacolo 15 (figura 169) Fossa

Profondità della fossa 2,0 m

Lunghezza della fossa 3,5 m

Saltare nella fossa ed uscirne prendendo appoggio sul muro opposto o

Figura 16



1.10.4.15 Ostacolo 16 (figura 17) Scala metallica

di 4 m di altezza

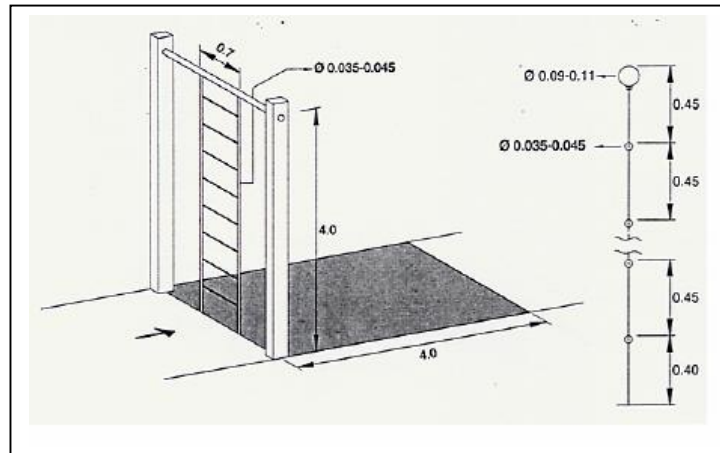
Larghezza della scala 0,7 m

Numero di pioli 8

Distanza tra i pioli 0,45 m.

Montare, passare il portico e saltare, o scendere, sull'area di ricevimento dietro la scala.

Figura 17

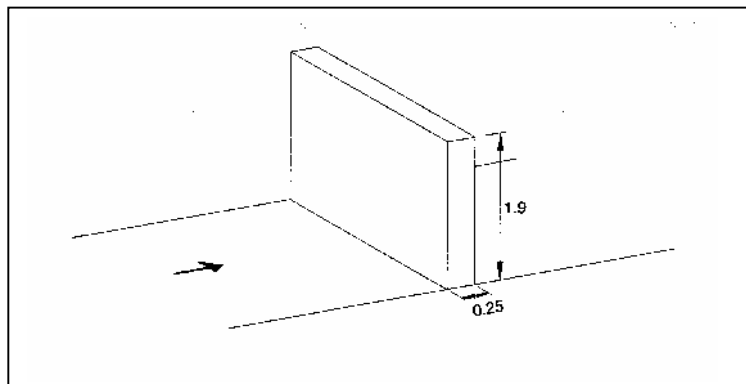
**1.10.4.16** Ostacolo 17 (figura 18) Muro d' assalto

Altezza del muro 1,9 m

Spessore del muro 0,25 m

Modo di superamento: a piacere

Figura 18



1.10.4.17 Ostacolo 18 (figura 19) Travi di equilibrio a zig-zag

Lunghezza dell'ostacolo 14,36

Lunghezza di ogni trave 5 m

Altezza al suolo delle travi 0,5 m

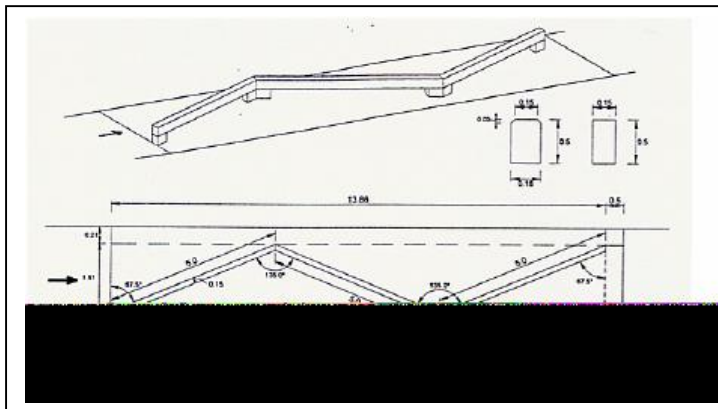
Larghezza delle travi 0,15 m

I limiti dell'ostacolo sono segnati da due linee. Il suolo tra le due linee di marchiatura non deve essere toccato.

Salire sulla prima trave, superare l'insieme dell'ostacolo e saltare a terra.

Ogni contatto col suolo tra le due linee di marchiatura è considerato come un insuccesso. In questo caso, il concorrente deve ricominciare il superamento dell'ostacolo.

Figura 19

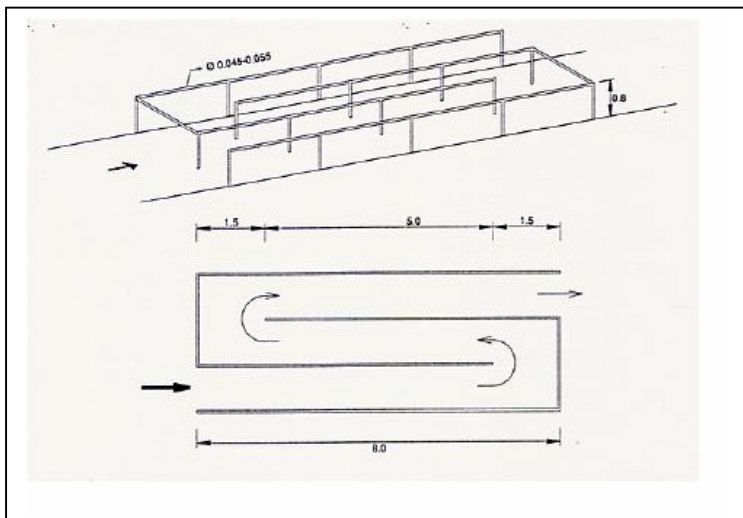
**1.10.4.18** Ostacolo 19 (figura 20, chicane – zig zag.)

Lunghezza esterna 8,0 m

Spessore delle barre di acciaio 0,05m, altezza dal suolo 0,8 m

Percorrere l'ostacolo nel senso indicato. Al momento del cambiamento di direzione, il concorrente può aiutarsi con le barre per accelerare.

Figura 20



1.10.4.19 Ostacolo 20 (figura 21) 3 muri di altezza differente

Altezza del primo e terzo muro 1,0 m

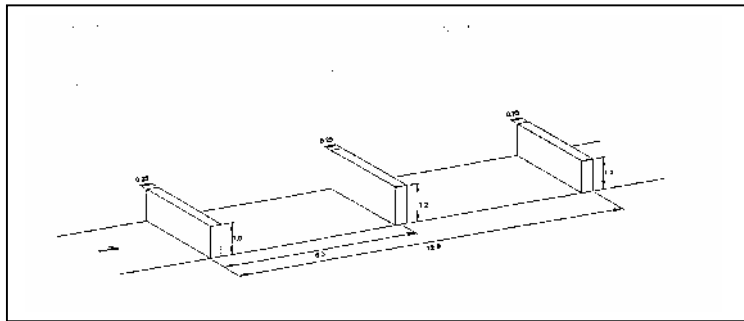
Altezza del secondo muro 1,2 m

Spessore 0,25m

Distanza tra i muri 6,0 m

Modo di superamento : a piacere

Figura 21



1.10.5 Regole alla partenza

1.10.5.1 Arbitro

L'arbitro si assicura che la partenza sia conforme al regolamento ; possiede pieno potere sui competitori e gli assistenti, ivi compreso lo starter. Bada al rispetto del regolamento ; in caso di superamento scorretto degli ostacoli, solleva una bandierina rossa e dà un colpo di fischietto per segnalare al concorrente che deve ricominciare il superamento.

Si serve dell'aiuto degli assistenti per il rispetto delle regole.

1.10.5.2 Starter

Lo starter è responsabile del buon svolgimento della partenza. Deve restare in contatto permanente col cronometrista e deve posizionarsi in modo che i competitori ed il cronometrista possano sentire perfettamente il segnale di partenza. In caso di falsa partenza, lo starter richiama i concorrenti per un secondo segnale e darà, in accordo con l'arbitro, una nuova partenza.

1.10.6 Svolgimento

- Preparatevi alla partenza
- " Pronti " - prendere la posizione di partenza
- Colpo di pistola

1.10.7 Cronometraggio

Se il cronometraggio è fatto a mano. E' necessario il doppio cronometraggio.

1.10.8 Superamento scorretto di ostacoli

Ricominciare il superamento dell'ostacolo.

1.10.9 Tenuta

Tenuta da combattimento o tenuta sportiva, stivali o scarpe sportive secondo l'attrezzatura in dotazione al paese della squadra partecipante. Braccia e gambe coperti.

1.10.10 Disposizioni finali in deroga al regolamento CISM

1.10.10.1 Bisogna permettere ai competitori di riscaldarsi in una zona assegnata a questo scopo. Nel giorno che precede la competizione, il percorso deve essere aperto al libero allenamento .

1.10.10.2 L'ostacolo 1 (scala di corda di 5 m di altezza) non deve essere obbligatoriamente superato ; può essere aggirato.

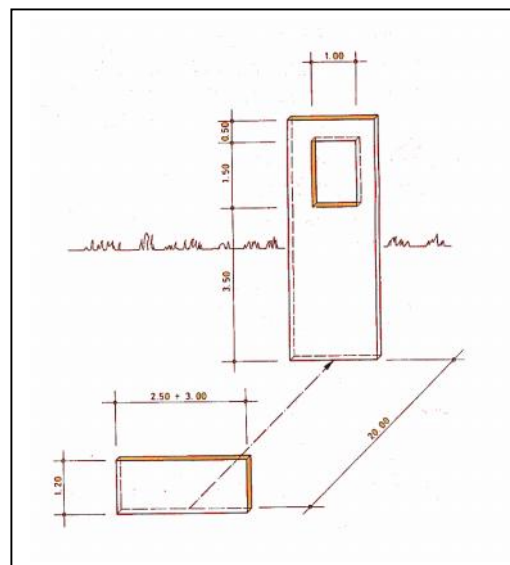
1.10.10.3 A tutti gli ostacoli, è permesso ai concorrenti di aiutarsi.

1.10.10.4 Nella fossa, i concorrenti possono prendere appoggio negli angoli.

1.11 ZONA DI COMPETIZIONE - LANCIO DI GRANATE DI PRECISIONE

1.11.1 Il lancio delle granate di precisione si effettua dalla postazione di lancio, verso un bersaglio che simula un'apertura di finestra, situata a 20 m.

Figura 1



1.11.2 Il bordo inferiore della finestra si trova a 3,5 m al di sopra del suolo, il bordo superiore a 5,0 m. L'apertura della finestra è 1 m di larghezza e 1,5 m di altezza. L'altezza totale del bersaglio è di 5,5 m.

- 1.11.3** La postazione di lancio ha una larghezza compresa tra 2,50 m e 3,00 m ed un'altezza di 1,20 m.
- 1.11.4** Ogni squadra deve lanciare 25 granate in 5 minuti . Ogni concorrente deve lanciare almeno 5 granate, le 10 granate restanti possono essere lanciate dopo il lancio delle prime 15, anche da un solo concorrente.
- 1.11.5** Granate
Le granate sono fornite dal paese organizzatore. Un certo numero sarà ai paesi partecipanti, 6 mesi prima dell'inizio della competizione.
- 1.11.6** Regole per il lancio
- 1.11.6.1** Arbitro
L'arbitro sorveglia lo svolgimento corretto della prova così come il rispetto del tempo impartito . Possiede pieno controllo e potere sul personale necessario allo svolgimento della prova , così come sui competitori.
- 1.11.6.2** Assistenti
Gli assistenti contano i centri effettuati e registrano su un elenco i risultati. Sono tenuti a rispettare le direttive e le consegne dell'arbitro.
- 1.11.7** Svolgimento della prova
- 1.11.7.1** Lo starter segnala ai competitori affinché finiscano i loro preparativi per il lancio delle granate.
- 1.11.7.2** I concorrenti si preparano al lancio.
- 1.11.7.3** Lo starter dà l'inizio con il comando "Prepararsi al lancio di 25 granate." Conta poi da 5 a 1 e da il segnale di partenza con un colpo di fischiotto.
- 1.11.7.4** Uno dopo l'altro, i concorrenti cominciano il lancio. Dopo una prima serie di cinque granate lanciate da ciascuno dei competitori , la prova continua con il lancio delle dieci granate restanti.
- 1.11.7.5** 15 secondi prima della fine , lo starter annuncia ai competitori il tempo restante, per indicar loro la fine imminente della prova. Dopo 15 secondi, dà il segnale di stop, con un altro colpo di fischiotto.
- 1.11.8** Raccomandazione di sicurezza
Durante lo svolgimento dei lanci è vietato stazionare entro il settore segnalato (zona di sicurezza).
- 1.11.9** Altre regole per il lancio
Un lancio è dichiarato "buono" , purché la granata entri nella finestra. Le granate che restano sul bordo non sono considerate valide.

1.11.10 Cronometraggio

Se il tempo sarà cronometrato a mano. Il cronometraggio deve sempre essere raddoppiato.

1.11.11 Tenuta

Tenuta di combattimento e stivali o tenuta e scarpe sportive, secondo l'attrezzatura in dotazione al paese partecipante.

1.11.11.2 Ogni concorrente porterà un numero.

1.11.12 Altre disposizioni

Bisogna prevedere delle aree particolari di riscaldamento e di allenamento.

1.12 ZONA DI COMPETIZIONE – CORSA DI ORIENTAMENTO

1.12.1 Il percorso sarà localizzato in un campo scelto tra boschi o campagna e non entro aree urbane. Non deve superare, in linea retta, i 4 o 5 km. Per principio, il regolamento IOF deve essere rispettato.

1.12.2 Il percorso deve essere segnato su un'carta IOF, scala 1 : 10.000 che saranno consegnate ai concorrenti. Alle stazioni di controllo, bisogna approntare ombrelloni, una punzonatrice e fogli di carta aggiuntivi. E' da prevedere una zona adatta al riscaldamento, come le zone di raccolta, di partenza e d'arrivo.

1.12.3 Ogni membro della squadra deve fare l'intero percorso, passando da tutte le stazioni di controllo, dove deve punzonare obbligatoriamente la sua carta.

1.12.4 Attrezzatura

1.12.4.1 Ogni membro della squadra riceve una carta di controllo con nastro antimarrimento, una carta IOF con annotazioni sulle stazioni di controllo nelle lingue ufficiali, così come la spiegazione dei simboli utilizzati conformemente al regolamento IOF.

1.12.4.2 Altri mezzi ausiliari, come telefoni mobili o sistemi GPS non sono autorizzati.

1.12.5 Regole per la corsa di orientamento

1.12.5.1 Arbitro

L'arbitro si assicura che tutti i concorrenti passino correttamente dalle stazioni di controllo. Può dare delle direttive e delle consegne ai concorrenti ed al personale coadiuvante. Una volta che la corsa di orientamento è finita, è tenuto a verificare le carte di controllo, per vedere se sono complete e forate correttamente. Le squadre che consegnano carte di controllo incomplete e/o carte le cui le forature sono errate, non sono valide per la classifica.

1.12.5.2 Assistenti

Gli assistenti sono responsabili delle zone, antecedente la partenza, della partenza e dell'arrivo. Sono tenuti di rispettare le direttive e le consegne dell'arbitro. Sono anche responsabili del buon svolgimento delle attività prima della partenza, della partenza, così come del cronometraggio.

1.12.6 Svolgimento della prova

1.12.6.1 Lo starter, prima della partenza, fa segno ai concorrenti di prepararsi e consegna loro le carte di controllo.

1.12.6.2 Nello stesso momento in cui consegna le carte per la corsa di orientamento, dà il segnale di partenza sotto forma di un colpo di fischietto.

1.12.6.3 I concorrenti cominciano la corsa e, dopo essere passati da tutte le stazioni di controllo, lo finiscono superando il traguardo.

1.12.7 Regole particolari

Durante lo svolgimento della prova, saranno ammessi sul percorso tra la partenza e gli arrivi, solo l'arbitro ed i concorrenti che partecipano attivamente alla corsa di orientamento. In caso di infrazione a questa regola, le squadre che appartengono alla nazione interessata possono essere escluse dalla corsa di orientamento (decisione presa dalla giuria).

1.12.8 Cronometraggio

Se il tempo sarà cronometrato a mano. Il cronometraggio deve sempre essere doppio. Conformemente al regolamento IOF, il percorso tra l'ultimo posto di controllo ed il traguardo deve essere segnalato da una treccia bianco-rossa.

1.12.9 Tenuta

1.12.9.1 Tenuta sportiva o tenuta speciale da corsa di orientamento, con scarpe sportive secondo l'attrezzatura in dotazione al paese che partecipa. Non sono autorizzate scarpe con graffe.

1.12.9.2 I concorrenti porteranno il numero sul petto.

1.13 ZONA DI COMPETIZIONE-TIRO DI PRECISIONE

1.13.1 La prova si effettuerà in un poligono di tiro militare conformemente al regolamento ed alle disposizioni in vigore nel paese organizzatore.

1.13.2 Per uno svolgimento veloce della prova, l'organizzatore è tenuto a mettere a disposizione piazzole di tiro in numero sufficiente.

1.13.3 Il bersaglio deve essere posto ad una distanza di 200 m dal tiratore.

1.13.4 Armamento e munizioni

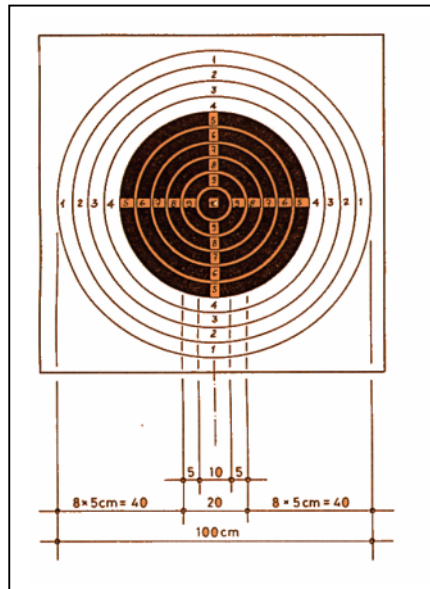
È ammesso, come arma, un fucile di fanteria in dotazione al paese organizzatore. Le armi, le munizioni ed il poligono di tiro utilizzato, dovranno essere conformi alle consegne di sicurezza in vigore nel paese organizzatore.

1.13.5 Attrezzatura

1.13.5.1 L'utilizzo di sacchetti di sabbia o di un sostegno per sostenere il fucile, è autorizzato.

1.13.5.2 Saranno utilizzati bersagli circolari a 10 cerchi (UIT).

Figura



1.13.5.3 La segnalazione degli impatti è assicurata da un sistema di controllo elettronico, SIUS ASCO, o manuale, con gli assistenti.

1.13.6 Posizione

Coricato, in appoggio facciale.

1.13.7 Numero di colpi

Sono permessi 5 colpi di prova in 5 minuti e 15 colpi di precisione in 5 minuti.

1.13.8 Regole per il tiro di precisione

1.13.8.1 Responsabile di disciplina

Il responsabile della disciplina sorveglia il buon svolgimento del tiro. Può dare direttive e consegne ai tiratori ed agli assistenti. Deve badare al rispetto del regolamento in vigore.

In particolare, è chiamato a decidere se un tiratore deve ripetere la prova in caso di mancato sparo del colpo o di difetto tecnico dell'arma. Il responsabile della disciplina deve badare anche al buon svolgimento della prova alla posizione di tiro. Autorizza il tiro e dà i comandi che indicano l'inizio e la fine della prova.

1.13.9 Svolgimento della prova

- 1.13.9.1** Il responsabile della disciplina fa segno a concorrenti ed allenatori di recarsi allo stand di tiro, per ogni squadra, due allenatori al massimo.
- 1.13.9.2** Dopo aver consegnato l'elenco definitivo di partenza al marcatore ed il ricevimento delle munizioni, i tiratori si mettono in posizione dietro la loro arma. Ogni tiratore è tenuto di verificare le munizioni che ha ricevuto.
- 1.13.9.3** Il responsabile della disciplina dà l'ordine di caricare e di armare l'arma e da i seguenti comandi :
" 5 colpi di prova in 5 minuti, pronti, 5-4-3-2-1."
Il segnale di partenza è dato da un colpo di fischietto.
- 1.13.9.4** Alla fine di 4 minuti 45 secondi, un colpo di fischietto breve indica ai tiratori la fine imminente del tiro di prova. Alla fine dei 5 minuti, il segnale di fine di tiro di prova è dato sotto forma di un colpo di fischietto di una durata di 3 secondi. I colpi a segno saranno visualizzati dopo ogni colpo (sistema di controllo elettronico) o, in caso di controllo manuale, dopo il 3°, 4° e 5° colpo.
- 1.13.9.5** Al termine del tiro di prova, gli allenatori devono lasciare immediatamente la posizione dei tiratori, su ordine del responsabile di disciplina.
- 1.13.9.6** Il responsabile della disciplina dà di nuovo l'ordine di caricare e di armare le armi e da i comandi seguenti:
"15 colpi di precisione in 5 minuti, 5-4-3-2-1", colpo di fischietto (inizio del tiro di precisione).
- 1.13.9.7** Alla fine di 4 minuti 45 secondi, un colpo di fischietto breve indica ai tiratori la fine imminente del tiro. Alla fine di 5 minuti, il segnale di fine di tiro è dato da un colpo di fischietto , durata di 3 secondi.

1.13.10 Raccomandazioni di sicurezza

Durante lo svolgimento della prova, i tiratori sono controllati. I concorrenti sono tenuti ad osservare rigorosamente le consegne del responsabile della disciplina. In particolare, devono rispettare le direttive e le regole applicabili sui campi di tiro militare del paese organizzatore. In caso d'infrazione al regolamento, la squadra può, su decisione della giuria, essere squalificata ed eliminata dalla competizione.

1.13.11 Penalizzazioni

Se un concorrente tira dopo lo scadere del tempo previsto (5 minuti), sarà, in caso di segnalazione manuale dei colpi, penalizzato di una deduzione del valore di punteggio più elevato tra i suoi risultati. In caso di sistema di controllo elettronico sarà dedotto il valore realizzato dagli ultimi colpi indicati dal sistema.

Se il bersaglio presenta più impatti che il numero di colpi tirati da un concorrente, gli impatti che corrispondono ai valori più bassi saranno dedotti dal risultato.

1.13.12 Cronometraggio

Il tempo sarà cronometrato manualmente dal responsabile di disciplina.

1.13.13 Tenuta

1.13.13.1 Tenuta di combattimento o secondo l'attrezzatura in dotazione del paese che partecipa. Vestiti militari supplementari saranno autorizzati. Altri abbigliamento come giacche da tiro civile o guanti sono vietate.

1.13.13.2 I tappi / cuffie anti-rumore sono obbligatori e saranno forniti dal paese organizzatore.

1.13.13.3 Ogni concorrente porterà un numero.

1.14 **ZONA DI COMPETIZIONE - BIATHLON " TIRO E CORSA "**

1.14.1 La prova si effettuerà su un poligono di tiro militare conformemente al regolamento ed alle disposizioni in vigore nel paese organizzatore.

1.14.2 Per uno svolgimento veloce della prova, l'organizzatore è tenuto di mettere a disposizione degli stand di tiro in numero sufficiente.

1.14.3 Il bersaglio deve essere posto ad una distanza di 200 metri dal tiratore.

1.14.4 Armamento e munizioni

È ammesso, come arma, un fucile di fanteria in dotazione al paese organizzatore. Le armi, munizioni e stand di tiro utilizzato dovranno essere conformi alle consegne di sicurezza in vigore nel paese organizzatore.

1.14.5 Attrezzatura

1.14.5.1 L'utilizzo di sacchetti di sabbia o di un appoggio, per sostenere il fucile,

1.14.5.2 Saranno utilizzati dei bersagli circolari a 10 cerchi (UIT) (vedere figura 1, tiro di precisione).

1.14.5.3 La segnalazione dei colpi è assicurata da un sistema di controllo elettronico, SIUS ASCO, o manuale dagli assistenti.

1.14.6 Posizione

Coricato, in appoggio facciale .

1.14.7 Numero di colpi

Dopo una corsa di 200 m, senza arma, si prende fucile e munizioni e si sparano 10 colpi in 2 minuti, senza aspettare un altro segnale di start.

1.14.8 Il percorso di 200 m è segnalato dietro lo stand di tiro.

1.14.9 Regole per il tiro

1.14.9.1 Responsabile di disciplina

Il responsabile della disciplina sorveglia il buon svolgimento del tiro. Può dare direttive e consegne ai tiratori ed agli assistenti. Deve badare al rispetto del regolamento in vigore.

In particolare, è chiamato a decidere se un tiratore deve ripetere la prova in caso di mancato sparo del colpo o di difetto tecnico dell'arma. Il responsabile della disciplina deve badare anche al buon svolgimento della prova alla posizione di tiro. Autorizza il tiro e dà i comandi che indicano l'inizio e la fine della prova.

1.14.10 Svolgimento della prova

1.14.10.1 Dopo il tiro di precisione, (vedi 1-13), il responsabile della disciplina segnala ai concorrenti di passare alla prova del biathlon.

1.14.10.2 I concorrenti si portano dietro alla linea di partenza e si preparano.

1.14.10.3 Il responsabile della disciplina dà i seguenti comandi:

" Biathlon-corsa di 200 m ; poi caricate le vostre armi a 10 colpi e tirate in 2 minuti, 5-4-3-2-1" ; un colpo di fischietto segna l'inizio del tiro.

1.14.10.4 Alla fine di 1 minuto e 45 secondi, un colpo di fischietto breve , indica ai tiratori la fine imminente dei tiri. Alla fine di 2 minuti, il segnale di fine prova è dato da un fischio di 3 secondi, seguito dal controllo dei risultati (unicamente in caso di punteggio elettronico ; in caso di affissione, con gli assistenti, gli allenatori possono controllare i bersagli).

1.14.11 Raccomandazioni di sicurezza

Durante lo svolgimento della prova, i tiratori sono controllati. I concorrenti sono tenuti ad osservare rigorosamente le consegne del responsabile della disciplina. In particolare, devono rispettare le direttive e le regole applicabili sui campi di tiro militare del paese organizzatore. In caso d'infrazione al regolamento, la squadra può, su decisione della giuria, essere squalificata ed eliminata dalla competizione.

1.14.12 Penalizzazioni

Se un concorrente tira dopo lo scadere del tempo previsto (5 minuti), sarà, in caso di segnalazione manuale dei colpi, penalizzato di una deduzione del valore di punteggio più elevato tra i suoi risultati. In caso di sistema di controllo elettronico sarà dedotto il valore realizzato dagli ultimi colpi indicati dal sistema.

Se il bersaglio presenta più impatti che il numero di colpi tirati da un concorrente, gli impatti che corrispondono ai valori più bassi saranno dedotti dal risultato.

1.14.13 Cronometraggio

Il tempo sarà cronometrato manualmente dal responsabile di disciplina.

1.14.14 Tenuta

- 1.14.14.1 Tenuta da combattimento secondo l'equipaggiamento in dotazione al paese che partecipa. Vestiti militari supplementari saranno autorizzati. Altri abbigliamento, come giacche di tiro civile o guanti sono vietati.
- 1.14.14.2 Tappi anti-rumore / cuffie, sono obbligatori e saranno forniti dall'organizzatore.
- 1.14.14.3 Ogni concorrente porterà un numero.

1.15 ZONA DI COMPETIZIONE - CORSA CAMPESTRE

- 1.15.1 Il percorso sarà situato su terreno vario, su strade e sentieri (con asfalto e sterrato) . La lunghezza del percorso non dovrebbe superare 9000 m. I dislivelli del campo dovrebbero essere inferiori a 300 m.
- 1.15.2 Il percorso deve essere segnalato con l'aiuto di bandelle, cartelli o altri mezzi per facilitare l'orientamento dei concorrenti , durante la loro corsa verso l'arrivo. Alla partenza, deve essere esposto un sommario della carta del settore, con estratto e profilo del percorso.
- 1.15.3 Ogni squadra deve percorrere insieme la distanza, essendo autorizzato l'aiuto reciproco, nel ruolo di squadra, è ammesso utilizzare cinture e corde, per marciare assieme.
- 1.15.4 Assistenti
Gli assistenti sono responsabili delle zone antecedenti la partenza, della partenza e dell'arrivo. Sono anche responsabili del buon svolgimento delle attività preliminari, della partenza così come del cronometraggio.
- 1.15.5 Svolgimento della prova
 - 1.15.5.1 Per la corsa campestre , è possibile applicare il metodo della partenza per handicap. Ciò significa che i punti cumulati dai concorrenti nel quadro delle discipline da 1.7 a 1.14 , serviranno a determinare l'intervallo di partenza tra ogni squadra (p. es. : squadra **A1**-4.500 punti, numero di partenza 1) ; squadra **B2**-4.450 punti (numero di partenza 2).
Ora della partenza 14,00: durante i primi 30 minuti, partenza di tutte le squadre ad intervalli di 50 secondi, (per esempio: squadra **A1** 14,00:00, squadra **B2** 14,00:50, ecc.) ; alla fine dei 30 minuti, partenza delle rimanenti squadre ad intervalli di 10 secondi.
 - 1.15.5.2 Lo starter segnala ai concorrenti di prepararsi alla partenza e di allinearsi conformemente all'intervallo determinato nell'elenco di partenza.
 - 1.15.5.3 Lo starter dà il segnale di partenza con un colpo di fischietto.
 - 1.15.5.4 I corridori partono e finiscono la corsa campestre superando il traguardo (rilevamento del tempo all'arrivo dell'ultimo corridore).

1.15.5.5 In caso di partenza per handicap, la squadra che taglia il traguardo per prima, vince la competizione.

1.15.6 Cronometraggio

Se il tempo sarà cronometrato manualmente, il cronometraggio deve essere doppio.

1.15.7 Tenuta

1.15.7.1 Libera, ma tenuta uguale per squadra.

1.15.7.2 I concorrenti avranno un numero sul petto.

1.16 CLASSIFICA E SISTEMA DI CONTROLLO

1.16.1 Per le discipline con cronometraggio, il controllo è effettuato con l'aiuto di tabelle di controllo.

1.16.2 Per il tiro, i colpi a segno sono convertiti in punti.

1.16.3 Quando il metodo di partenza per handicap si applica alla corsa campestre, i punti cumulati saranno convertiti in intervalli di partenza; alla fine della prova, il risultato ottenuto sarà espresso nuovamente in punti.

1.16.4 Nuoto - ad ostacoli (un nuotatore).

Il tempo medio di nuoto dei cinque migliori punteggi comporta 600 punti. Il tempo medio di nuoto dei cinque ultimi classificati comporta 0 punti. I punti sono ripartiti in modo lineare tra 600 e 0 punti. I migliori punteggi che superano il tempo medio, portano dei punti in bonifico, in modo lineare. Per l'attribuzione dei punti acquisiti, contano solo i tempi realizzati secondo il regolamento. Si arrotonda al punto intero.

1.16.5 Nuoto libero (due nuotatori)

Attribuzione dei punti secondo le regole previste al punto **1.16.4** con 200 punti.

1.16.6 Canotto pneumatico

Il tempo medio per remare, dei cinque migliori punteggi, comporta 1000 punti. Il tempo medio per remare, dei cinque ultimi classificati, comporta 0 punti. I punti sono ripartiti in modo lineare tra 1000 e 0 punti. I migliori punteggi che superano il tempo medio, riportano dei punti in bonifico, in modo lineare. Per l'attribuzione dei punti acquisiti, contano solo i tempi realizzati secondo il regolamento. Si arrotonda al punto intero.

1.16.7 Corsa ad ostacoli sul terreno

Il tempo di corsa medio, dei cinque migliori punteggi, comporta 1000 punti. Il tempo di corsa medio, dei cinque ultimi classificati, comporta 0 punti. I punti sono ripartiti in modo lineare tra 1000 e 0 punti. I migliori punteggi che superano il tempo medio, riportano dei punti in bonifico, in modo lineare. Per l'attribuzione dei punti acquisiti, contano solo i tempi realizzati secondo il regolamento. Arrotondare al punto intero.

- 1.16.8** Lancio delle bombe a mano
per ogni granata lanciata, 40 punti per ogni centro.
Massimo possibile , 1 000 punti .
- 1.16.9** Corsa di orientamento
Il tempo di corsa medio, dei cinque migliori punteggi comporta 1000 punti. Il tempo di corsa medio, dei cinque ultimi classificati comporta 0 punti. I punti sono ripartiti in modo lineare tra 1000 e 0 punti. I migliori punteggi che superano il tempo medio, comportano dei punti in bonifico, in modo lineare. Per l'attribuzione dei punti acquisiti, contano solo i tempi realizzati secondo il regolamento. Arrotondare al punto intero.
- 1.16.10** Tiro di precisione
ogni cerchio ha un coefficiente pari a 4
Per tiratore (15 cartucce x 4 x 10 cerchi) = 600 punti.
Per squadra (3 tiratori x 600) = 1'800 punti.
- 1.16.11** Biathlon " tiro e corsa "
Per ogni cerchio è sancito un equivalente di 4 punti.
Per tiratore (10 cartucce x 4 x 10 cerchi) = 400 punti.
Per squadra (3 tiratori x 400) = 1.200 punti.
- 1.16.12** Corsa campestre country
Il migliore risultato è sancito da un equivalente di 1'000 punti.
Ogni secondo inferiore al migliore risultato è sancito dalla deduzione di un punto (partenza per handicap).

Ogni secondo inferiore/superiore alla media è sancito per + / - un punto (partenza senza handicap).

1.17 ARRIVO, TEMPO GLOBALE, RISULTATI,

- 1.17.1** Arrivo
Il passaggio del traguardo è il momento che ferma il cronometro per la squadra . In caso di cronometraggio elettronico, il momento del passaggio del traguardo corrisponde passaggio dinanzi alla fotocellula, per il corridore.
Quando il tempo è cronometrato manualmente, il passaggio del traguardo corrisponde nel momento in cui il petto del corridore supera il traguardo. (Si utilizzano anche altri metodi, vedi micro-cips individuali.)
- 1.17.2** Tempo globale
Il tempo globale della competizione è il tempo di cui si è tenuto conto per la classifica di un concorrente o di una squadra.
Questo tempo comprende sempre le penalizzazioni o i bonifici di tempo decisi dalla giuria.
- 1.17.2.1** Partenza con handicap della corsa campestre
Per questa disciplina, il tempo di una squadra è il tempo che passa tra la partenza e l'arrivo dell'ultimo corridore di una squadra.

1.17.2.2 Uguaglianza di punti

Se due o più squadre ottengono lo stesso numero di punti in una prova, hanno lo stesso numero di punti al tabellone ed occupano la stessa riga nella classifica.

Per ciò che riguarda l'assegnazione per i posti da 1 a 3, la giuria deve decidere prima delle competizioni come classificare i concorrenti in caso di uguaglianza di punti o di tempi.

1.17.3 Sistemi di cronometraggio

Il tempo globale deve essere misurato per mezzo di installazioni elettriche od elettroniche. Un secondo cronometraggio manuale, in ausilio al primo, è obbligatorio.

Il cronometraggio manuale non è preso in considerazione che in caso di spegnimento dei sistemi elettronici, durante la competizione.

1.17.3.1 Il tempo globale cronometrato in modo elettrico, elettronico o manuale è preso in considerazione al decimo di secondo.

1.17.4 Risultati

I risultati ottenuti sono la prova delle prestazioni realizzate da una squadra in una competizione. L'organizzatore ha il compito di registrare i risultati su carta e di assicurarne la loro diffusione.

I risultati provvisori ed i risultati definitivi devono comprendere le notizie seguenti:

1.17.4.1 Notizie di ordine generale

Luogo della competizione .

Tipo, data ed ora della competizione .

Percorso .

Membri della giuria .

Firma dell'arbitro .

Numero delle squadre nazionali ed internazionali , così come per le squadre invitate che abbiano finito la competizione .

Numero delle squadre che non si sono presentate alla partenza .

Osservazioni relative alle penalizzazioni.

1.17.4.2 Elenchi di classifica

Classifica generale per squadre

Numeri di partenza

Nome, cognome, grado,

Nazione

Tempo realizzato durante le corse e la traversata in canotto pneumatico, con approssimazione al secondo

Tempo realizzato al nuoto al decimo di secondo

Numero degli impatti ai tiri

Numero degli impatti al lancio di precisione

Numero di punti

Penalizzazioni

Squalifiche

1.17.5 Tipi di risultati

1.17.5.1 Risultati intermedi

Si tratta di risultati comunicati durante la competizione, affissi alle differenti postazioni ed alla direzione della competizione.

1.17.5.2 Risultati provvisori

I risultati provvisori sono i primi risultati ufficiosi della competizione stabilita dall'organizzatore, dopo il superamento del traguardo per l'ultimo corridore. I risultati provvisori sono validi con riserva, dopo eventuali proteste. Devono essere comunicati ed affissi nella zona di arrivo ed alla direzione della competizione, nel modo più rapido possibile, dopo che l'ultimo corridore avrà superato il traguardo. L'ora esatta della comunicazione dei risultati provvisori deve essere indicata sul suddetto elenco.

1.17.5.3 La disponibilità dei risultati provvisori deve essere resa pubblica.

1.17.5.4 Risultati definitivi

I risultati definitivi sono i risultati ufficiali irrevocabili, ottenuti nel contesto di una competizione. Devono essere comunicati immediatamente dopo lo scadere del termine di reclamo o dopo la decisione della giuria, su una protesta presentata.

1.18 RECLAMI

I reclami devono essere depositati in forma scritta al direttore della competizione o della giuria.

1.18.1 Proteste e reclami formulati durante e dopo le competizioni.

1.18.1.1 Le lamentele concernenti le infrazioni al regolamento commesse dai concorrenti e dagli allenatori, le condizioni della competizione e gli errori commessi dagli ufficiali di gara, devono essere depositate immediatamente alla giuria, dopo il fatto accaduto.

1.18.1.2 Le obiezioni ai risultati provvisori, devono essere trattati come le proteste. Devono essere formulate al più tardi di 30 minuti dopo la pubblicazione dell'insieme dei risultati di una competizione.

1.19 MISURE DISCIPLINARI

In caso di infrazione al regolamento, sotto forma di comportamento scorretto o sleale o in caso di infrazione alle regole di sicurezza, durante l'allenamento o la competizione, le squadre interessate saranno penalizzate. Solo la giuria è abilitata a pronunciare delle sanzioni.

1.19.1 Avvertimento

In caso di infrazione al regolamento, per cui nessuna misura disciplinare è prevista, un avvertimento sarà inviato al concorrente, allenatore o ufficiale colpevole.

1.19.2 Penalizzazioni di tempo

I concorrenti che partecipano alle prove, sotto i § 1.7 a 1.15 possono vedersi infliggere una penalizzazione di tempo.

1.20 ISCRIZIONE E TERMINI DA RISPETTARE

1.20.1 L'organizzatore è tenuto di inviare l'invito ai paesi membri ed ai paesi invitati, affinché le nazioni possano comporre le loro squadre, 6 mesi prima della competizione.

1.20.2 Ogni nazione può mandare 10 squadre composte ciascuna di tre competitori.

1.20.3 I paesi membri ed i paesi invitati devono rispettare rigorosamente i termini di iscrizione imposti dall'organizzatore.

1.20.4 Le schede di iscrizione devono comprendere almeno le notizie seguenti:

1.20.4.1 Nazione e nome della squadra (1, 2, 3 ecc.)

1.20.4.2 Nome, Cognome e grado dei concorrenti

1.20.4.3 Data di nascita dei concorrenti

1.20.4.4 Nome dei nuotatori di ostacoli

1.20.4.5 Indicazione delle squadre che partecipano alla competizione nella categoria dei veterani, a partire da 42 anni, marca AK 42

1.20.4.6 Nome, Cognome e grado degli allenatori ed ufficiali.

1.21 DISPOSIZIONI FINALI

1.21.1 Le disposizioni enunciate modificano il regolamento di base delle competizioni dell'AESOR in data del 15-01-1982.

1.21.2 Il nuovo regolamento delle competizioni deve essere redatto nelle tre lingue ufficiali dell'AESOR.

1.21.3 Il nuovo regolamento delle competizioni, edizione 2003, deve essere sottoposto alla commissione tecnica per discussione, decisione ed approvazione.

1.21.4 Il nuovo regolamento delle competizioni entrerà in vigore il 29. marzo 2003 su decisione presa a maggioranza dai componenti della commissione tecnica.

1.21.5 Questo regolamento del concorso entrerà in vigore nel 30. ottobre 2004 su decisione unanime della commissione centrale a Lucerna.